

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CMC (*CARD MATCH
CIRCLE*) MAPEL IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI BERBAGAI MACAM KEGIATAN EKONOMI
KELAS IV SDN JAMBI KABUPATEN NGANJUK**

Skripsi
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Prodi PGSD



OLEH :
HESTI NOVITA SARI
NPM. 18.1.01.10.0023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

HESTI NOVITA SARI
NPM 18.1.01.10.0023

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CMC (*CARD MATCH CIRCLE*) MAPEL IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDENTIFIKASI BERBAGAI MACAM KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SDN JAMBI KABUPATEN NGANJUK

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 11 juli 2023

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN 0710128902

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd.
NIDN 0708087703

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

HESTI NOVITA SARI
NPM 18.1.01.10.0023

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CMC (CARD MATCH
CIRCLE) MAPEL IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI BERBAGAI MACAM KEGIATAN EKONOMI
KELAS IV SDN JAMBI KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

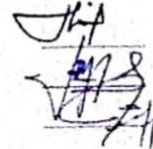
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 26 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.P.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Murni Nur Milawati, M.Pd
NIDN 0006096801.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Hesti Novita Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 4 Juni 2000

NPM : 18.1.01.10.0023

Fak/Jur./Prodi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan


DC1AKX421030527
HESTI NOVITA SARI

NPM 18.1.01.10.0023

MOTTO

“NANAKORABI YAOKI”

“ JATUH TUJUH KALI, BANGKIT DELAPAN KALI” Artinya “ Seperih Apapun Luka, Sesulit Apapun Cobaan Janganlah Sekali-kali Kita Berpikir Untuk Menyerah”

KARENA SEJATINYA

“Seorang Manusia Mempunyai Kesabaran Yang Tak Terhingga”

“KUWA RAKUNO TANE”

“Penderitaan Adalah Bibit Dari Kesenangan Tidak Ada Satupun Orang Yang Sukses Yang Tidak Pernah Diterpa Cobaan Dalam Hidupnya”

“Jadilah Orang Berilmu Yang Mengilmukan Orang Lain, Orang Cerdas Yang Mencerdaskan Orang Lain, Orang Sukses Yang Menyukkseskan Orang Lain, Dan Bahkan Jadilah Orang Kaya Yang Mengayakan Orang Lain”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat kepada saya, yang menjadi tempat bercerita dan memohon atas segala permasalahan supaya dipermudahkannya.*
- 2. Bapak saya Sumali dan Ibu saya Sumiyem, yang telah menyanyangi saya dengan sepenuh hati, memberikan doa, semangat, motivasi dengan dukungan moral dan materi.*
- 3. Suami saya serta seluruh keluarga yang ikut mendoakan dan mensupport saya untuk meraih gelar sarjana.*
- 4. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman berharga kepada saya untuk memperoleh gelar S1*
- 5. Winda, Bella, Ayu, anisatul, dan Dwi Noviayang selalu menemani dan membantu saya dalam memperoleh gelar S1*
- 6. Serta seluruh teman-teman seperjuangan Prodi PGSD UN PGRI Kediriangkatan 2018 yang saling mensupport dalam meraih gelar kesarjanaan.*

ABSTRAK

Hesti Novita Sari Pengembangan Media Pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) Mapel IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN Jambi Kabupaten Nganjuk, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata Kunci: Pengembangan, CMC (*Card Match Circle*), Macam Kegiatan Ekonomi

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil angket *need assessment* yang telah diberikan kepada guru pada tanggal 2 juni 2022 menunjukkan bahwa terjadi beberapa permasalahan pada materi berbagai bidang pekerjaan dan minimnya media pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kevalidan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi, (2) Mengetahui keefektifan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi, (3) Mengetahui kepraktisan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran CMC (*card match circle*) mapel IPS untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai macam kegiatan ekonomi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert. Sumber data kevalidan diperoleh dari angket ahli pembelajaran, ahli konstruksi media dan ahli materi dalam media. Sumber data keefektifan diperoleh dari hasil evaluasi yang dibandingkan dengan KKM kemudian dicari ketuntasan klasikal, dan respon terhadap media diperoleh dari angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian pengembangan media *Card Match Circle* sebagai berikut. (1) media *Card Match Circle* dinyatakan sangat valid dan baik digunakan dengan presentase skor dari validasi pembelajaran memperoleh skor 85%, validasi media memperoleh skor 90% dan validasi materi serta RPP pembelajaran memperoleh skor 95,5 % yang artinya masuk dalam kategori sangat valid (2) Hasil keefektifan media *Card Match Circle* pada uji terbatas memperoleh skor rata-rata sebesar 90 dan pada uji luas skor rata-rata sebesar 92,5 % yang artinya media masuk dalam kategori sangat efektif (3) Hasil respon guru terhadap media *Card Match* 92% dan respon siswa sebesar 94,5% yang artinya masuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran materi berbagai bidang pekerjaan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian tugas penyusunan skripsi. Karena atas ridho-Nya penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cmc (*Card Match Circle*) Mapel IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN Jambi Kabupaten Nganjuk” merupakan salah satu bagian dari rencana penelitian yang digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat beberapa kendala dan hambatan yang dialami, namun berkat bimbingan dan motivasi dari pihak yang terlibat, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan untuk itu, diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Arifin, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A selaku ahli validator pembelajaran;
7. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku ahli validator media;
8. Muhamad Bashori, S.Pd.I., M.Pd. selaku ahli validator materi dan perangkat pembelajaran;
9. Yusminintartik, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Jambi 1 Kecamatan Baron yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
10. Hari Sunarmi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Jambi 2 Kecamatan Baron yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
11. Nur'aini Yasinta, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Jambi 1 kecamatan Baron yang telah membantu proses penelitian.
12. Ifan Fahmi, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Jambi 2 kecamatan Baron yang telah membantu proses penelitian.
13. Orang tua tercinta yang telah berkorban banyak demi keberhasilan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung; dan
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu- persatu yang turut membantu dan mendukung penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat memberi banyak manfaat bagi para pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A.Kajian Pustaka	10
1.Karakteristik Siswa Kelas IV SD	10
2. Pembelajaran IPS di SD	16
3.Evaluasi Pembelajaran	35
4.Media Pembelajaran	39
a. Pengertian Media Pembelajaran	39
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	40
c. Manfaat Media Pembelajaran	41
d. Macam-Macam Media Pembelajaran	42
e. Kajian Tentang Media CMC	45
a. Pengertian Media CMC	45
b. Langkah-langkah Penggunaan Media CMC	46
c. Keunggulan Media CMC	53
B.Penelitian yang Relevan	55
C.Kerangka Berpikir	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	57
A.Model Pengembangan.....	57
B.Prosedur Pengembangan.....	58
C.Lokasi dan Subjek Penelitian.....	62
D.Uji Coba Model / Produk	63
1. Desain Uji Coba	63

2. Subjek Uji Coba	64
E. Validasi Model / Produk	65
F. Instrumen Pengumpulan Data	67
1. Pengembangan Instrumen	67
2. Validasi Instrumen	74
G. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	83
A. Hasil Studi Pendahuluan	
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	83
2. Desain Awal (<i>Draf</i>) Media	97
B. Pengujian Model Terbatas	101
1. Uji Validasi Ahli Dan Praktisi	101
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	107
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	112
C. Pengujian Model Perluasan	113
1. Deskripsi Uji Coba Luas	113
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	113
D. Validasi Model	118
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	118
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	121
3. Desain Akhir Model	121
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	117
1. Spesifikasi Media	122
2. Kevalidan Media <i>Card Match Circle</i>	124
3. Keefektifan Media <i>Card Match Circle</i>	126
4. Kepraktisan Media <i>Card Match Circle</i>	127
5. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media.....	128
a. Prinsip-prinsip Media <i>Card Match Circle</i>	128
b. Keunggulan Media <i>Card Match Circle</i>	129
c. Kelemahan Media <i>Card Match Circle</i>	129
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	129
a. Faktor Pendukung Implementasi Media	130
b. Faktor Penghambat Implementasi Media	130
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	131
A. Simpulan.....	131
B. Implikasi.....	131
C. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	22
2.2 Instrumen Penilaian	38
2.3 Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran	54
2.4 Kajian Relevan	54
3.1 Subjek Penelitian	62
3.2 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	68
3.3 Kisi-kisi Validasi pembelajaran	69
3.5 Angket Validasi Media	69
3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	70
3.7 Angket Pernyataan Lembar Validasi RPP Pembelajaran	72
3.8 Angket Respon Guru	73
3.9 Angket Respon Siswa	74
3.10 Skor Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah dan Guru	75
3.11 Skor Analisis Kebutuhan Siswa	75
3.12 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	76
3.13 Skor Kevalidan Produk <i>Card Match Circle</i>	77
3.14 Kevalidan Produk <i>Card Match Circle</i>	78
3.15 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa (Keefektifan)	80
3.16 Skor Kepraktisan Guru	80
3.17 Skor Kepraktisan Respon Siswa	81
3.18 Kriteria Kepraktisan Siswa dan Guru	81
4.1 Hasil Tanggapan KS Tentang Pengetahuam Berbagai Bidang Pekerjaan	86
4.2 Hasil Tanggapan KS Tentang Media Yang Digunakan dan Perangkat	87
4.3 Hasil Tanggapan KS Tentang Pengembangan Media <i>Card Match Circle</i>	88
4.4 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah.....	89
4.5 Hasil Tanggapan Guru Tentang Pengetahuam Berbagai Bidang Pekerjaan ..	90
4.6 Hasil Tanggapan Guru Tentang Media Yang Digunakan dan Perangkat	91
4.7 Hasil Tanggapan Guru Tentang Pengembangan Media <i>Card Match Circle</i> ..	92

4.8 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru	93
4.9 Hasil Tanggapan Siswa Tentang Pengetahuam Berbagai Bidang Pekerjaan .93	
4.10 Hasil Tanggapan siswa Tentang Kebutuhan Media <i>Card Match Circle</i>	95
4.11 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Siswa.....	96
4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Pembelajaran.....	102
4. 13 Hasil Rekapitulasi Validasi Media	104
4.14 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	105
4.15 Hasil Rekapitulasi Validasi RPP Pembelajaran	106
4.16 Hasil Uji Coba Terbatas	109
4.17 Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru Uji Coba Terbatas	110
4.18 Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	111
4.19 Hasil Uji Coba Luas	114
4.20 Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru Uji Coba Luas	115
4.21 Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas.....	117
4.22 Desain Akhir Model.....	122

DAFTAR GAMBAR

2.1 Petani	23
2.2 Nelayan	23
2.3 Peternak	24
2.4 Pelukis	25
2.5 Koki	25
2.6 Percetakan	26
2.7 Penjahit	27
2.8 Tukang Kayu	27
2.9 Guru	28
2.10 Dokter	29
2.11 Tentara	30
2.12 Polisi	30
2.13 Tukang Cukur Rambut	31
2.14 Montir	31
2.15 Sopir	31
2.16 Pramugari	33
2.17 Pengacara	33
2.18 Artis	34
2.19 Spin	48
2.20 Karpet <i>Circle</i>	49
2.21 Kartu Pertanyaan	50
2.22 Kartu Jawaban	50
2.23 Kartu Tantangan	51
2.24 Papan Jawaban	51
2.25 Kerangka Berpikir	56
3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	58
4.1 Kartu Pertanyaan.....	99
4.2 Kartu Jawaban.....	99
4.3 Kartu Tantangan.....	99
4.4 Spin	100

4.5 Papan Jawaban	100
4.6 Karpet Circle	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
5. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa
6. Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa
7. Perangkat Pembelajaran
8. Angket Validasi Ahli Pembelajaran
9. Angket Validasi Ahli Materi
10. Angket Validasi Ahli Media
11. Hasil Evaluasi Siswa Pada Uji Coba Terbatas
12. Hasil Evaluasi Siswa Pada Uji Coba Luas
13. Hasil Penilaian Respon Guru
14. Hasil Penilaian Respon Siswa
15. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Sekolah Dasar bisa menjadi suatu proses cara belajar siswa dalam memahami manfaat fasilitas yang telah disediakan oleh guru berupa suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Dalam kurikulum 2013 mengandung beberapa muatan pelajaran yang dimuat dalam suatu pembelajaran diantaranya mata pelajaran IPS. Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional menyatakan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas muatan pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal.

Salah satu mata pelajaran pada kurikulum 2013 yang mempelajari hubungan sosial manusia yaitu mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di jenjang sekolah, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Pada dasarnya IPS adalah suatu program pendidikan yang membahas fenomena sosial manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Berdasarkan hal tersebut IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan sosial dan permasalahannya. Pembelajaran IPS juga memiliki konsep yang cukup sederhana dan sesuai dengan keadaan lingkungan sekitarnya. Dalam hal tersebut siswa mampu mendapatkan pengetahuan dari kegiatan praktik yang dilakukan secara langsung maupun meneliti suatu objek yang nantinya akan dipelajari. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa tersebut dapat memacu siswa dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Di tingkat Sekolah Dasar pada bidang studi IPS, para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan, mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya hingga pada keterampilan sosialnya yang secara keseluruhan.

Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Menurut Sardjiyo (2014: 129), "Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; (2) Waktu, Keberlanjutan, dan

Perubahan; (3) Sistem Sosial dan Budaya; (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan”.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan”. Pemilihan tema tersebut berdasarkan analisis KI dan KD yang telah didapat selanjutnya diturunkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran. Dengan KD 3.3 mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Dengan indikator pencapaian 3.3.1 menyebutkan contoh berbagai bidang pekerjaan yang menghasilkan barang, 3.3.2 menyebutkan contoh berbagai bidang pekerjaan yang menghasilkan jasa. Dengan hasil analisis data *need assessment* yang telah disebarkan melalui kepala sekolah, guru, dan siswa rata-rata sangat membutuhkan media pembelajaran pada materi berbagai bidang pekerjaan.

Berdasarkan angket *need assessment* yang telah diberikan kepada guru pada tanggal 2 juni 2022 menunjukkan bahwaterjadi beberapa permasalahan pada materi berbagai bidang pekerjaan. Permasalahan tersebut diantaranya guru memiliki kesulitan dalam menjelaskan materi berbagai bidang pekerjaan dan memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun permasalahan yang terjadi pada siswa yaitu siswa belum bisa memahami materi berbagai bidang pekerjaan, siswa belum bisa menjelaskan materi berbagai bidang pekerjaan, dan siswa tidak menyukai materi berbagai bidang pekerjaan. Hal ini disebabkan minimnya media inovatif yang tersedia untuk mendukung pembelajaran. Media yang terdapat di

SDN Jambi seperti buku paket, gambar, globe, atlas, poster, torso, serta sumber pembelajaran buku siswa dan buku guru. Pada mata pelajaran IPS dengan materi berbagai bidang pekerjaan biasanya guru hanya menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi, dinilai kurang menarik. Sehingga, peserta didik masih banyak yang sulit memahami materi berbagai bidang pekerjaan. Hal ini dikarenakan tidak ada media penunjang pembelajaran yang sesuai dengan materi. Materi yang disampaikan tidak mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai KKM di SDN Jambi pada tahun ajaran 2022 rata-rata 75 dan untuk siswa yang lulus dalam mata pelajaran IPS 40% sedangkan yang 60% tidak lulus dalam mata pelajaran IPS dikarenakan kurang pemahamnya materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa pada materi berbagai bidang pekerjaan yaitu *Card Match Circle*. Menurut Kustiawan (2016: 30), kartu merupakan kertas tebal yang dipotong dengan ukuran tertentu yang isinya berupa tulisan, gambar, angka atau simbol visual lain yang berukuran sedang. *Card Match Circle* merupakan alat penyampaian informasi yang berbentuk kartu. Media *Card Match Circle* (CMC) merupakan pengembangan kartu permainan dengan permainan ular tangga yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi lingkaran.

Media *Card Match Circle* menggunakan kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, papan jawaban, buku panduan. Peneliti mengembangkan media ke dalam permainan salah satunya

untuk menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan menantang sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. *Card Match Circle* dapat berfungsi bagi guru terutama untuk menambahkan media pembelajaran yang ada di sekolah.

Adapun kelebihan media *Card Match Circle* Menurut Manisa (2018:57), “sebagai berikut : (1) *Card Match Circle* adalah sebuah media untuk belajar IPS inovatif yang belum dikembangkan sebelumnya; (2) Komponen media mudah didapatkan; (3) Media dirancang untuk dimainkan oleh peserta didik sehingga siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran; (4) Media bisa dimainkan lebih dari 2 kelompok; (5) Media menggunakan kalimat dan gambar yang mudah dipahami oleh siswa; (6) Media menyediakan kartu tantangan yang meningkatkan daya kreativitas pikir siswa; (7) Media dibuat dengan bentuk yang menarik perhatian siswa”.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat saya simpulkan bahwa kelebihan media ini sebagai berikut, (1) Mudah di buat, (2) Bahan yang digunakan mudah di bawa kemanapun, (3) Siswa dapat mempraktekkan secara langsung media *Card Match Circle* dalam pembelajaran, (4) Tidak membutuhkan banyak biaya, (5) Waktu yang digunakan membuat media tidak terlalu lama.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan sebuah refleksi media pembelajaran dengan mengembangkan media *Card Match Circle* Mapel IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN Jambi Kabupaten Nganjuk. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, media

tersebut dapat berfungsi untuk mempercepat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diidentifikasi permasalahan yang didapatkan yaitu sebagai berikut. “Bagaimana keefektifan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi”.

Keadaan dilapangan pada umumnya banyak gurumenggunakan media yang hanya tersedia di sekolah seperti media gambar, dengan demikian sulit dipahami oleh siswa. Dengan demikian pentingnya membuat media *Card Match Circle* agar guru lebih mudah menjelaskan materi berbagai bidang pekerjaan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV yang masih belum memahami materi berbagai bidang pekerjaan dengan nilai siswa yang dibawah KKM (75) sebanyak 60% dan yang tuntas 40%. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah sehingga guru kesulitan dalam menjelaskan materi berbagai bidang pekerjaan karena banyak bidang pekerjaan. Selain itu terbatasnya sarana dan prasarana terkait media pembelajaran, bahkan tidak semua mata pelajaran memiliki media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Kebijakan sekolah terhadap pembelajaran belum tegas dalam memadai media pembelajaran agar siswa faham pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu diidentifikasi masalah sebagai berikut: “Bagaimana keefektifan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi”, “Bagaimana kevalidan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi”, dan “Bagaimana kepraktisan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi”.

Sejalan dengan implementasi UU nomer 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang utuh.

C. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain.

1. Pengembangan media pembelajaran “*Card Match Circle*” Pada Mata Pelajaran IPS Materi Berbagai Bidang Pekerjaan Pada Siswa Kelas IV SDN Jambi.
2. Siswa Kelas IV SDN Jambi Kabupaten Nganjuk.
3. Sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yaitu 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
4. Menggunakan Pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develepment, Implementation, and Evaluation*)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi ?
2. Bagaimana keefektifan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi ?
3. Bagaimana kepraktisan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi?

E. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi.
2. Mengetahui keefektifan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi.
3. Mengetahui kepraktisan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Jambi.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat bagi peneliti

Peneliti diharapkan dapat meningkatkan ilmu dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media yang kreatif dan menarik pada materi IPS Sekolah Dasar.

2. Manfaat bagi guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi berbagai bidang pekerjaan. Dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang menarik.

3. Manfaat bagi siswa

Dapat menumbuhkan semangat dan keinginan belajar siswa, menambah pengalaman belajar yang menarik, memudahkan siswa saat memahami materi yang dipelajari, meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar dan menyerap pembelajaran. Juga dapat membantu siswa dalam materi berbagai bidang pekerjaan dengan cara yang menyenangkan.

4. Manfaat bagi sekolah

Dapat menambah ketersediaan media pembelajaran di kelas IV terkait materi berbagai bidang pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amelia, H. (2020). *Pengembangan Media Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Purwosari 01*. Semarang: UNNS Semarang.
- Arikunto, S. (Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik). 2016. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darwin, S. (2011). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Gunawan, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No.54 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudra.
- Manisa, E. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untuk Kelas III SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika pada Anak Usia Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* , 124-125.
- Media., D. 2. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta:

Referensi.

Munandar, A. S. (2011). *Psikologi Industri dan Organisasi*. Jakarta: Universitas

UI Press.

Peraturan Pemerintah. (2013). *Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah*

Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan .

Pribadi, B. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan. Berbasis*

Kompetensi: Implementasi Model ADDIE. Jakarta: Kencana .

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Diktat.

Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan*

Pemanfaatannya. Depok: PT Raja Grafindo .

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta:

Kaukaban Dipantara.

Sardjiyo. (2008). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Subakti, H. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis.

Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru

Algensindo.

Sudjana, N. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja

Roda.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I. M. (2014). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Upton, P. (2012). *Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Winataputra, U. S. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.

