

Media Pembelajaran *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi

Hesti Novita Sari*, Ilmawati Fahmi Imron, Alfi Laila

Universitas Nisantara PGRI, Kediri, Indonesia

*Corresponding Author: hestinovitasari42@gmail.com

Abstract

This research is motivated by problems in social studies learning in elementary schools, especially the material in various fields of work. The cause of this problem is the lack of innovative learning media that are suitable for the characteristics of elementary school students. This study aims to develop CMC media that is suitable for use in social studies learning. The method in this research is Research and Development R&D with the ADDIE model which consists of 5 stages including Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN Jambi 2 Nganjuk district with 24 class IV students as subjects. The results showed that the Card Match Circle media was stated to be very valid and well used with a score percentage of 85% learning validation, 90% media validation, and material validation in the media obtained 95.5%. The results of the effectiveness of the Card Match Circle media in the limited test obtained an average score of 90 and in the broad test an average score of 92.5%. The results of the teacher's response to the Card Match media were 92% and the student's response was 94.5%. Based on these results the Card Match Circle media can be said to be very valid, very effective and suitable for use in social studies learning in elementary schools, especially material for various fields of work.

Keywords: *Development, Learning Media, CMC (Card Match Circle).*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya materi berbagai bidang pekerjaan. Penyebab permasalahan ini adalah minimnya media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media CMC yang layak digunakan pada pembelajaran IPS. Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development R&D* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN Jambi 2 kabupaten Nganjuk dengan subjek siswa kelas IV sebanyak 24 responden. Hasil penelitian menunjukkan, media *Card Match Circle* dinyatakan sangat valid dan baik digunakan dengan presentase skor dari validasi pembelajaran 85% validasi media 90% , dan validasi materi dalam media memperoleh 95,5% . 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 % . Hasil respon guru terhadap media *Card Match* 92% dan respon siswa sebesar 94,5%. Berdasarkan hasil tersebut media *Card Match Circle* dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif dan layak digunakan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya materi berbagai bidang pekerjaan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, CMC (*Card Match Circle*).

Article History:

Received 2023-05-14

Revised 2023-07-08

Accepted 2023-07-23

DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5281

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan kepada siswa sekolah dasar. Di Indonesia, mata pelajaran IPS banyak dipengaruhi perkembangan *Social Studies* di negara barat (Hidayat, 2020). IPS di Negara Indonesia merupakan mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi dan lainnya (Hopeman et al., 2022). Pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjal

suatu disiplin ilmu (Parni, 2020). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak dilihat pada aspek disiplin ilmu karena dimensi pedagogis dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir holistik siswa (Sexcio & Dafit, 2022). Dalam hal ini juga IPS memiliki tujuan untuk mengenal konsep, memiliki kemampuan dasar, melakukan tindakan, mengajukan pertanyaan, menjelaskan, memilih, menjawab, mengikuti dan menceritakan. Pendidikan IPS juga bertujuan untuk membina peserta didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, etika dan kepedulian sosial terhadap sesamanya (Meida et al., 2021). Hakikat mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin (Qurrotaini et al., 2020). Hal tersebut dapat tercapai jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat (Rustini et al., 2023).

Bagaimanapun, masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi. Guru-guru cenderung bergantung pada media pembelajaran yang sudah disediakan oleh sekolah, sehingga kurang mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan media yang baru dan menarik. Hal ini juga terjadi di SDN Jambi, di mana setelah melakukan observasi terhadap guru-guru di sana, ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia terbatas pada buku paket, gambar, globe, atlas, poster, torso, serta sumber pembelajaran berupa buku siswa dan buku guru. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi mengenai berbagai bidang pekerjaan, guru sering kali hanya menggunakan gambar-gambar yang sederhana untuk menjelaskan materi kepada siswa. Pendekatan ini dinilai kurang menarik oleh siswa, sehingga dapat menghambat minat dan pemahaman mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mempermudah mereka dalam membangun pengetahuan mereka. Guru perlu mendorong kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pemahaman mereka secara efektif.

Anak-anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik yang unik. Mereka memiliki karakteristik yang senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung (Mutia, 2021). Media pembelajaran apapun yang dipilih untuk keperluan pembelajaran haruslah berpijak pada karakteristik perseorangan atau kelompok dari siapa yang belajar (Septianti & Afiani, 2020). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Humaisi, 2021). Oleh karenanya sangat penting media pembelajaran dikembangkan atas dasar karakteristik siswa sekolah dasar, yakni mengandung unsur permainan, dan menguasai pesert didik untuk bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Hayati et al., 2021). Kurang lebih 75% hasil belajar peserta didik sekolah dasar diperoleh melalui indera pandang, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Chusna & Wahyuningtyas, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa sekolah dasar pada materi berbagai bidang pekerjaan yaitu *Card Match Circle (CMC)*. Media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam mempengaruhi seberapa baik siswa sekolah dasar memahami pembelajaran (Badje, 2022). Media CMC merupakan pengembangan kartu permainan dengan permainan ular tangga yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi lingkaran. Media CMC ini dimodifikasi dengan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Media ini didesain berdasarkan prinsip visual (Benu, 2022). Media ini adalah media visual dengan menggabungkan antara spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan kartu jawaban (Juniarti et al, 2021). Peserta didik dapat menggunakan media ini secara langsung sehingga penggunaannya dapat memudahkan siswa dalam dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

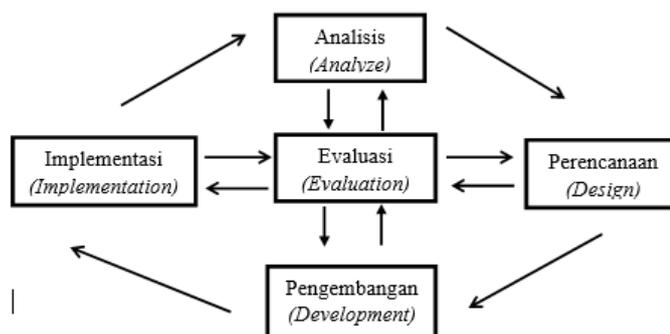
Dalam beberapa tahun terakhir, telah dilakukan beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)*. Salah satunya dilakukan oleh Nurmarisa & Ayu (2018), di mana mereka mengembangkan media CMC untuk mata pelajaran IPS. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Benu

(2022) yang mengembangkan media CMC dalam konteks pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka melalui penggunaan media CMC. Selain itu, Sida et al (2021) juga melakukan pengembangan media Card Match Circle khusus untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Meida et al (2021) juga berhasil mengembangkan media *Card Match Circle* sebagai media alternatif di sekolah dasar.

Berlandaskan pada latar belakang penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikenal sebagai *Card Match Circle* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *Card Match Circle* yang dinilai layak untuk digunakan oleh siswa di sekolah dasar. Diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran ini, siswa di tingkat sekolah dasar mampu mengidentifikasi berbagai macam kegiatan ekonomi dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Tahapan dalam R&D terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam lingkungan di mana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan merevisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan (Hanafi, 2017). Menurut Sugiyono (Siregar & Rosmaini, 2021) *Research and Development* (R&D) adalah sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode *Research And Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Fransisca & Putri, 2019). Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sesuai dengan model *ADDIE* Menurut (Maydiantoro, 2020) mengembangkan model model pengembangan terdiri dari lima tahapan pengembangan Langkah-langkah Pengembangan *ADDIE* Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan meliputi *Analyse*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1 langkah model pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan kuisioner (Octaviani, 2021). Lokasi yang diambil oleh peneliti dalam penelitian media CMC (*Card Match Circle*) pada pembelajaran ini yaitu di SDN Jambi 2 Kabupaten Nganjuk untuk skala terbatas uji coba terbatas produk CMC (*Card Match Circle*) dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah 12 siswa kelas IV SDN Jambi 2 Kabupaten Nganjuk. Sedangkan uji coba luas dilakukan setelah melakukan evaluasi pada tahap uji coba terbatas. Kemudian media *card match circle* di uji cobakan secara luas kepada 24 siswa kelas IV SDN Jambi 1 Kabupaten Nganjuk.

Subyek penelitian untuk uji coba terbatas yaitu pada siswa kelas IV SDN Jambi 2 Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 12 orang. Sedangkan untuk uji coba luas yaitu menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN Jambi 1 Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 24 siswa. Pengambilan subyek uji coba luas ini digunakan untuk mengukur kepraktisan pengembangan media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) mapel IPS materi berbagai bidang pekerjaan.

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini uji coba terbatas dan uji coba luas. Validasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validasi ahli materi dan validasi ahli media Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, ataupun saran terhadap bagian-bagian yang ada pada media pembelajaran CMC (*Card Math Circle*) pada mapel IPS. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa skala likert dengan instrumen yang berupa angket, yaitu angket validasi materi, angket validasi, angket respon guru, angket respon siswa dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada bagian I mengenai tanggapan siswa tentang pengetahuan materi berbagai bidang pekerjaan dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang belum bisa menyebutkan berbagai bidang pekerjaan, hasil ini juga didukung dengan hasil kesimpulan wawancara yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Jambi 1 Kabupaten Nganjuk yang menyatakan bahwa guru dalam proses pembelajaran mengacu pada buku saja dan membutuhkan waktu yang lama.

Tabel 1 Bagian I Tanggapan Tentang Pengetahuan Berbagai Bidang Pekerjaan

No	Pertanyaan	Penilaian
1.	Materi pembelajaran IPS berbagai bidang pekerjaan sangat mudah dijelaskan kepada siswa	3
2.	Materi pembelajaran IPS berbagai bidang pekerjaan sangat mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	3
3.	Materi pembelajaran IPS berbagai bidang pekerjaan sulit dipahami oleh siswa	4
4.	Materi pembelajaran IPS berbagai bidang pekerjaan dapat menambah wawasan berbagai macam pekerjaan	3
5.	Materi pembelajaran IPS berbagai bidang pekerjaan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	4
Jumlah Skor		17
Skor Maksimal		20
Persentase Skor		86,00%
Kriteria		Sangat dibutuhkan

Nilai yang didapatkan dari hasil angket analisis kebutuhan siswa bagian I adalah 86,00%, yang artinya pada hal ini pengembangan media pembelajaran *card match circle* pada mapel IPS **sangat dibutuhkan**.

Tabel 2 Bagian II Tanggapan Tentang Kebutuhan Media CMC

No	Pernyataan	Penilaian
1.	Saya belum mengenal media CMC	100
2.	Media CMC mudah digunakan	105
3.	Saya senang dengan adanya media CMC	105
4.	Saya tidak membutuhkan media CMC dalam materi berbagai bidang pekerjaan	105
5.	Media CMC sangat membosankan	99
Jumlah skor		514
Skor maksimal		600
Presentasi skor		85,00%
Kriteria		sangat dibutuhkan

Pada bagian II mengenai tanggapan tentang kebutuhan media CMC (*Card Match Circle*) didapatkan kesimpulan bahwa media CMC (*Card Match Circle*) mudah digunakan. Dengan adanya media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) siswa akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran mapel IPS materi berbagai bidang pekerjaan.

Nilai yang didapatkan dari hasil angket analisis kebutuhan siswa bagian II adalah 85,00% yang artinya pada hal ini pengembangan media pembelajaran card match circle pada mapel IPS **sangat dibutuhkan**.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Siswa

Bagian	Aspek Penilaian	Penilaian
I	Pengetahuan berbagai bidang pekerjaan	1033
II	Kebutuhan media	514
	Jumlah Skor	1547
	Skor Maksimal	1.800
	Persentase Skor	86,00 %
	Kriteria	sangat dibutuhkan

Total nilai yang didapatkan dari hasil angket analisis kebutuhan siswa adalah 86,00%, yang artinya pada hal ini pengembangan media pembelajaran card match circle pada mapel IPS sangat dibutuhkan.

1. Hasil Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Uji validasi pada pengembangan media card match circle pada mapel IPS untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi kegiatan ekonomi akan dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi yang telah dipilih sesuai dengan bidang keahliannya. Adapun rekapitulasi nilai yang didapatkan dari hasil validasi materi pada media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) adalah 97%, yang artinya materi pada media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) masuk dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba produk media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) ini dikatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, untuk selanjutnya produk ini akan diuji coba terbatas yang dilaksanakan di SDN Jambi II Kabupaten Nganjuk dengan subyek uji coba berjumlah 12 siswa. Dengan dilaksanakan uji coba terbatas maka akan diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada mapel IPS yang telah dikembangkan. Diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 90, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala kecil

3. Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas merupakan uji coba yang dilakukan pada sekelompok besar. Dari hasil uji coba terbatas yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran card match circle pada mapel IPS layak untuk dikembangkan. Untuk selanjutnya, produk akan di uji cobakan pada kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jambi 1 Kabupaten Nganjuk dengan jumlah 24 siswa. diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 92,5, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan dengan ketuntasan klasikal 95,8%. Dengan demikian media *card match circle* dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala besar.

4. Hasil Uji Coba Perluasan

Setelah mengetahui hasil dari uji coba luas dapat dilakukan refleksi. Refleksi hasil uji coba luas menyatakan bahwa media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada mapel IPS sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pada kelompok besar. Tingkat efektifitas tersebut memperoleh nilai rata-rata dari hasil

evaluasi sebesar 92,5% yang berarti bahwa media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada mapel IPS sangat efektif digunakan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran pelajaran IPS materi berbagai bidang pekerjaan.

5. Hasil Uji Validasi

Dari hasil dari validasi pada pembelajaran diperoleh hasil sebesar 85%. Hasil tersebut mengandung pengertian bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti cukup baik walau pun sedikit revisi. Ada pun hasil dari validasi materi yang ada pada media pembelajaran CMC memperoleh skor 97%. Hasil tersebut menunjukkan materi yang ada pada media pembelajaran CMC sudah sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 90% yang artinya media pembelajaran *card match circle* yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan.

6. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada mapel IPS dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memperoleh hasil bahwa media CMC (*Card Match Circle*) pada mapel IPS yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Dengan melakukan uji validasi maka akan diperoleh penilaian, komentar, dan saran, sehingga kelayakan media pembelajaran dapat diketahui dan dilakukan perbaikan agar menjadi lebih baik.

7. Desain Akhir Model

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, adapun presentase skor, komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Komentar dan saran tersebut digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) yang peneliti kembangkan. Dari perbaikan media pembelajaran maka akan menghasilkan *draft 2* yang merupakan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai macam kegiatan ekonomi siswa kelas IV di SDN Jambi kabupaten Nganjuk.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Card Match Circle (CMC), yang menggunakan kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, karpet circle, pin, dan papan jawaban. Setelah dilakukan penelitian, media pembelajaran ini dinilai layak dan sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan CMC sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran ini membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan tentang berbagai aspek kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penggunaan kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan membantu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi, sementara karpet circle, pin, dan papan jawaban memberikan dukungan visual dan interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan CMC sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Media Card Match Circle menciptakan suasana pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif karena melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa dapat mengingat informasi belajar sambil bermain (Mustikah et al, 2023). Media pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran (Juniarti et al, 2021). Media ini juga meningkatkan pemahaman mereka melalui proses tanya jawab, tantangan, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, media pembelajaran Card Match Circle (CMC) telah terbukti layak dan sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di mata pelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Penggunaannya dapat memberikan alternatif yang inovatif dan menarik bagi guru-guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta memberikan kesempatan yang lebih baik bagi siswa untuk membangun pengetahuan mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurmarisa & Ayu (2018), Benu (2022), Sida et al (2021) dan Meida et al (2021) yang menyatakan bahwa media CMC yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Media Card Match Circle adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui kartu-kartu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah objek kecil, tipis, dan datar yang terbuat dari kertas yang tebal. Kartu ini dirancang untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Media kartu ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran berkelompok dengan anggota sebanyak 5-6 orang dalam satu siklus pembelajaran (Chusna & Wahyuningtyas, 2020; Mulyani, 2017). Penggunaan media kartu dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks, gambar, atau simbol yang terdapat pada kartu tersebut, serta meningkatkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien (Nida et al, 2020; Susiati, 2020). Media pembelajaran Card Match Circle menyediakan kartu-kartu berupa gambar yang telah dimodifikasi menjadi permainan dengan menggunakan karpet lingkaran, putaran, kartu soal, kartu tantangan, dan kartu jawaban (Chusna & Wahyuningtyas, 2020; Meidawati, 2015). Keuntungan penggunaan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya dalam menjelaskan dan menyampaikan ide, pesan, dan informasi dengan cara yang lebih visual dan berkesan, tanpa bergantung terlalu banyak pada bahasa verbal (Anggraini et al, 2018; Pratomo et al, 2020). Media Card Match Circle dapat membantu guru dalam menyampaikan ide dan informasi mengenai pembelajaran kepada siswa mereka.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan media CMC (*Card Match Circle*) pada berbagai bidang pekerjaan siswa kelas IV di SDN Jambi Baron ini dinyatakan sangat valid, hal ini di dapatkan dari nilai kevalidan validasi pembelajaran 85%, validasi materi 95,5%, dan validasi media 90%. Keefektifan media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada mapel IPS berbagai bidang pekerjaan siswa kelas IV SDN Jambi Baron sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan skor rata-rata uji coba terbatas sebesar 90 dan uji coba luas skor rata-rata 92,5%. Sedangkan pada Pengembangan media pembelajaran CMC (*Card Match Circle*) pada berbagai bidang pekerjaan mapel IPS siswa kelas IV SDN Jambi Baron dinyatakan sangat praktis, dengan respon guru 92% dan respon siswa 94,5%. Dengan hasil tersebut maka media CMC (*Card Match Circle*) untuk siswa sekolah dasar kelas IV layak digunakan pada mata pelajaran IPS materi berbagai bidang pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V. D., Kustianti, S. K., & ... (2018). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Pelabai Kabupaten Lebong. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(3), 240–245. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.1.3.%25p>.
- Badje, Y. (2022). Pengembangan Media Permainan Card Match Circle Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 100–110.
- Benu, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar: Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 175-180.
- Chusna, P. A., & Wahyuningtyas, H. (2020). Pengembangan Media Card Match Circle Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar. *Anwalyah: Jurnal PGMI*, 3(1), 40–46.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hanafy. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147–

154. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Humaisi, M. S. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa*. 1–12.
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25-34.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Meida, N., Kosmajadi, E., & Susilo, S. V. (2021). *Peran Media Pembelajaran Card Match Circle*. 72–76.
- Meidawati, E. (2015). Upaya meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (pkn) menggunakan index card match. *Trihayu: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 112–117. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v1i2.834>.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/10786>.
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Pada Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6359-6367.
- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *Fitrah*, 3(1), 114–131.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di SDN Muncul 1. *EDISI*, 3(2), 225-242.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96–105.
- Pratomo, W., Nadziroh, & Chairiyah. (2020). Pengembangan media papan kartu bergambar pada pembelajaran tematik muatan ppkn siswa kelas ii sdn se-gugus 01 kecamatan prambanan kabupaten sleman tahun ajaran 2019/2020. *Pekan*, 5(2), 184–196. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/938>
- Qurrotaini, L., Khusnussyifa, N., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Analisis Faktor Hambatan Penerapan IPS di SD pada Pembelajaran Daring. *Seminar Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7871/4683>
- Rustini, T., Oktari, D., De, J. A., Tobing, E., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Problematika Penggunaan TPACK pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Journal on Education*, 05(02), 3073–3077.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). *Card Macth Circle : Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School*. 6(1), 156–164.
- Sida, S. U., Sakdiyah, H., & Wahyudiyanto, T. (2021, November). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 681-689).
- Siregar, Y. R., & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi

Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *KODE: Jurnal Babasa*, 11(3), 44–55.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/28297>

Susiati, S. (2020). Media Kartu Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di TK Negeri Pembina IV Kademangan Tangerang Selatan. *PAKAR Pendidikan*, 18(2), 74–87.
<http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/178>.