

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU (FLASH CARD) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X MIA 2

Murniyami Williza¹, Zulfa², Juliandry Kurniawan Junaidi³
Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI
Sumatera Barat
murniyami.w@gmail.com¹, zulfaeva75@gmail.com², juliandry.junaidi@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validitas media kartu sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X MIA 2 MAN 2 Solok dan untuk mendeskripsikan kualitas produk media kartu di kelas X MIA 2 MAN 2 Solok dan meningkatkan pengetahuan belajar kelas X MIA 2 MAN 2 Solok. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan model 4-D meliputi 4 tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Desiminate* (Penyebaran). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 2 yang mengikuti proses pembelajaran sejarah wajib di MAN 2 Solok pada tahun ajaran 2021/2022 yaitu berjumlah sebanyak 22 siswa. Hasil dari penelitian sebagai berikut. *Pertama* pengembangan media kartu mendapatkan uji validitas dengan ketegori sangat valid memperoleh skor rata rata 86,16%. *Kedua*, Uji praktikalitas guru dengan skor tingkat persentase 77,08% dengan predikat “Sangat praktis”. *Ketiga*, Praktikalitas siswa tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*. Maka diperoleh total skor 972 dengan persentase senilai 87,78% dengan kategori “Sangat Praktis”. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah uji validasi dari dosen memperoleh skor rata 86,16% dengan kategori valid sedangkan dari uji praktikalitas media oleh guru memperoleh skor 77,07% di kategorikan praktis dan uji praktikalitas dari siswa memperoleh skor 87,78% di kategorikan sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Flash Card; Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan Latihan, proses perbuatan, cara mendidik (Munir Yusuf, 2014 : 8). Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antar seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Arsyad, 2013:1-2). Dalam mencapai Pendidikan yang baik sangat membutuhkan desain pembelajaran yang tepat dan kompleks (Zulfa, 2022: 312).

Pembelajaran sejarah ini lebih menekankan kepada cara belajar yang konvensional di sekolah MAN 2 Solok. Pembelajaran sejarah ini dikenal cukup membosankan, akibat dari metode, media dan model yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Penelitian lain mendukung dalam memecahkan masalah yang dilakukan oleh Sri Mulyani pada tahun 2017 yang berjudul *'Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII'*. Dalam penelitian ini, melalui media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh nilai yang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran sejarah gunanya mengacu siswa dalam kompetensi sikap, kompetensi keterampilan dan kompetensi pengetahuan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Menurut (Sugiyono, 2013:407) Penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Menurut

(Trianto, 2015:221) Menjelaskan bahwa dalam pengembangan perangkat pembelajaran dikenal tiga model pengembangan perangkat, yaitu: (1) Dick-Carey, (2) model *four-D*, (3) model Kemp. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D Model*), model pengembangan 4-D dilakukan menggunakan 4 tahap, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Adapun langkah-langkah dalam melakukan Penelitian adalah sebagai berikut: 1) Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Uji Pemakaian, 8) Produk Akhir.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif, Pada data kualitatif berupa tanggapan dan saran dari validator terhadap validasi media kartu, dan pada data kuantitatif berupa skor penilaian lembar validasi oleh validator untuk menilai media Kartu. Jadi penelitian pengembangan (RD) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan produk tersebut dapat diuji keefektifitasannya (Sartika dkk, 2020:369)

Teknik Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan, Angket, Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen pengumpulan data melalui lembar validasi, Dokumentasi dan Observasi. Kualitas media didapatkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa dan serta dari angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

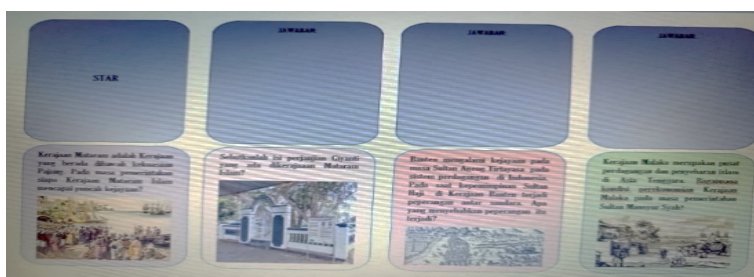
Produk media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media kartu. Media kartu ini berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, sehingga memperoleh siswa yang unggul dalam berpengetahuan. Hasil yang diuji pada penelitian ini adalah di validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel. 1 Hasil Validator ahli

NO	Indikator	Skor Yang Di Peroleh	Persentase	Kategori
1	Aspek kelayakan isi	38	73,07%	Valid
2	Aspek kelayakan Bahasa	22	91,6%	Sangat Valid
3	Aspek kelayakan penyajian	38	95%	Sangat Valid
4	Aspek kelayakan kegrafikan	17	85%	Sangat Valid
5	Jumlah	115	86,16%	Sangat Valid

(Sumber : Data Peneliti)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa uji validasi dari masing-masing validator, *Pertama* validator ahli materi untuk media kartu ini memperoleh skor 38 dan persentase 73,07%. Menurut validator materi media kartu cukup berhasil dalam menjelaskan media kartu dan dikategorikan “valid”. *Kedua* Validator ahli bahasa untuk media kartu memperoleh skor 22 dan persentase 91,6%. Menurut validator ahli bahasa media kartu ini perlu diperbaiki lagi dalam penuturan bahasa dan sesuaikan dengan huruf ejaan pada materi yang akan digunakan, setelah direvisi maka media kartu dinyatakan “sangat valid”. *Ketiga* validator ahli media untuk media kartu ini memperoleh skor kelayakan 38, kegrafikan 17 dan persentase dari kelayakan 95% dan kegrafikan 85%. Menurut validator ahli media media kartu ini perlu diperbaiki dalam pewarnaan dan gambar media kartu karena media dan gambar harus selaras, setelah itu dinyatakan “sangat valid”.



Gambar. 1 Media Kartu

Uji praktikalitas media dapat dilihat dari praktikalitas penggunaan media oleh guru dan siswa. Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon guru terhadap praktikalitas media diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan dari kisi-kisi yang telah diberikan peneliti kepada guru dan siswa.

Table.2 Hasil Praktikalitas Guru

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek kemudahan dalam penggunaan	31	77,5%	Praktis
2	Aspek Kesesuaian dengan waktu	6	75%	Praktis
Jumlah		37	77,08%	Praktis

(Sumber : Data Peneliti)

Berdasarkan dari table 2 diatas pada praktikalitas guru pada tahap uji yang diukur menggunakan angket, yaitu angket respon guru dengan responden 1 orang guru sejarah, maka diperoleh hasil total skor 37 dengan tingkat persentase 77,08% dengan predikat “Praktis”.

Table.3 Hasil Praktikalitas Siswa

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek kemudahan dalam penggunaan	773	88,63%	sangat praktis
2	Aspek kesesuaian dengan waktu	154	86,36%	sangat praktis
Rata-Rata		927	87,78%	sangat praktis

(Sumber: Data Peneliti)

Berdasarkan dari table 3 diatas Pada tahap ini data yang diperoleh menggunakan angket respon siswa pada kelas implementasi yang berjumlah 22 siswa, pengolahan data menggunakan dan *Microsoft Excel*. Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat praktis atau mudah digunakan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Praktikalitas siswa tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Maka setelah disebarakan angket memperoleh skor 927 dengan persentase 87,78% dan dinyatakan “sangat praktis”.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Doni Yanto Putra, 2019) yang berjudul *Praktikalitas Media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik*. Berdasarkan hasil analisis Kepraktisan oleh guru pada penggunaan media diperoleh 77,08% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil analisis kepraktisan oleh siswa pada penggunaan media diperoleh nilai rata-rata 87,78% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diatas, maka diperoleh kesimpulan sebagai Pengembangan media kartu pada pembelajaran sejarah yang meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Sehingga diperoleh data validasi media setelah itu diolah. Media pembelajaran pembelajaran kartu (*flash card*) dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* sehingga diperoleh hasil total skor dengan tingkat persentase 86,16% dengan predikat “Sangat valid”.

Media pembelajaran kartu dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas oleh guru pada penggunaan media diperoleh 77,08% dengan kategori “Praktis” sedangkan Praktikalitas siswa diperoleh hasil total skor 927 dengan tingkat persentase senilai 87,78% dengan kategori “sangat praktis”.

DAFTAR REFERENSI

- Azhar Arsyad (2013) *Media Pembelajaran*. Azhar Arsy. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyani, S. (2017) 'Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII', *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), pp. 143–148.
- Munir Yusuf (2018) *Ilmu Pendidikan*. Munir Yusuf. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Rahmat, P. S. and Heryani, T. (2014) 'Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), pp. 101–110.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto (2015) 'Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual'. Jakarta: Kencana, pp. 1–313.
- Ulandari, S., Hukmi, H. and Febrialismanto, F. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Maze Trap Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam As-Shofa Kota Pekanbaru', *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), pp. 367–374. doi: 10.31004/jrpp.v3i2.1371
- Yanto, D. T. P. (2019) 'Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik', *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), pp. 75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- Zulfa, Z. et al. (2022) 'Using Simulation on Project Based Learning in Minangkabau Culture Subject', *International Journal of Instruction*, 15(1), pp. 311–326. doi: 10.29333/iji.2022.15118a.