

Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV

Meilasari S M¹ Hendri Marhadi² Intan Kartika Sari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: meilasari.sm3734@student.unri.ac.id¹ hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id²
intan.kartika@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card match circle* berbasis budaya melayu pada mata pelajaran IPS SD Kelas IV yang valid dan praktis. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan metode penelitian R&D dengan model 4D. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara dan penyebaran angket. Validasi dilakukan oleh 5 validator ahli dengan 2 validator media, 2 validator materi dan 1 validator bahasa. Hasil validasi media memperoleh rata-rata 9-,63% dan 89,1% dengan kategori sangat valid. Validasi materi memperoleh rata-rata 95,8% dan 83% dengan kategori sangat valid dan validasi bahasa memperoleh rata-rata 91,7% dengan kategori sangat valid. Sedangkan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan angket praktikalitas guru memperoleh presentasi rata-rata 92,5% dengan kategori sangat praktis. Begitu pula berdasarkan angket praktikalitas peserta didik uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis dan uji coba lapangan memperoleh presntase rata-rata 91% dengan kategori sanagat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Card match circle* berbasis budaya melayu pada mata pelajaran IPS SD Kelas IV telah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas sehingga produk ini dapat digunakana oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS Materi kearifan local kelas IV.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu, Model Pengembangan 4D



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu dinamika kompleks yang melibatkan dua unsur utama, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran, sebagai sarana perantara, berperan sebagai alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan komunikasi pembelajaran, meningkatkan minat serta motivasi belajar, dan memberikan pengaruh psikologis positif (Rizal et al., 2016). Dalam konteks ini, Hamalik menekankan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk membangkitkan keinginan minat baru, meningkatkan motivasi belajar, menjadi rangsangan bagi kegiatan pembelajaran, bahkan memberikan pengaruh psikologis yang signifikan terhadap peserta didik (Kustandi & Darmawan, 2020). Pengintegrasian metode mengajar yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan komprehensif. Media pembelajaran bukan hanya sekedar pelengkap, tetap juga memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memainkan peran penting dalam pengembangan peserta didik. Pembelajaran IPS mengajarkan berbagai disiplin ilmu sosial, ilmu alam, dan humaniora, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan pengambilan keputusan (Saharuddin, 2020). Meskipun demikian, pengajaran IPS di tingkat

Sekolah Dasar (SD) sering dihadapkan pada tantangan, terutama dalam hal pemahaman materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam. Penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran IPS akan dapat mempermudah penyampaian informasi oleh guru dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Namun, pada kenyataannya, peserta didik di sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS dan merasa bosan selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang kurang menarik dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran (Dwi pratiwi et al., 2023). Media yang digunakan masih mencakup elemen-elemen khas seperti peta, foto-foto, dan globe (Setiawati et al., 2019).

Hal diatas sejalan dengan hasil observasi di SDIT Darel Hikmah Pekanbaru yang mengungkapkan kesulitan peserta didik dalam memahami materi IPS, yang disebabkan oleh penyajian yang kurang menarik dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif, peserta didik tidak focus pada pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Maka dari itu mengatasi permasalahan ini, sebuah solusi diusulkan untuk meningkatkan variasi media pembelajaran IPS dengan memanfaatkan *Visual Card Match Circle* berbasis budaya Melayu. Pengintegrasian budaya melayu dalam pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* merupakan suatu upaya untuk mengenalkan kembali budaya kepada peserta didik. Mengingat sekarang banyaknya peserta didik yang tidak mengetahui identitas dan keragaman, serta kearifan local budayanya. Mereka lebih cenderung mengetahui tentang budaya asing. Hal ini karena kurangnya upaya kita dalam mengenalkan budaya tersebut kepada peserta didik. Pemilihan budaya Melayu sebagai basis media pembelajaran ini diharapkan akan mampu menjadi jembatan pemahaman dan pelestarian budaya lokal. Peserta didik diharapkan dapat lebih terlibat dan tertarik dengan pembelajaran, sambil memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran melalui integrasi unsur budaya Melayu. Dalam upaya menciptakan pendekatan pembelajaran yang inklusif dan meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik maka peneliti meelakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD Kelas IV". Melalui langkah-langkah ini, diharapkan media pembelajaran tidak hanya menjadi lebih relevan dan efektif, tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap keberlanjutan pendidikan dan pelestarian nilai-nilai budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan penelitian model 4-D. Metode ini merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk peneliti, merancang dan menguji validasi produk yang dibuat (Sugiyono, 2019). Model 4D ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan melvy I.Semmel. model pengembangan 4D ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan mulai dari September 2022 hingga penelitian selesai. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari validasi produk oleh validator, yang memberikan kritik, saran, dan tanggapan untuk perbaikan media *Card Match Circle*. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian produk oleh tiga validator (ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi), guru kelas IV SD dalam uji respon guru, dan peserta didik kelas IV SD dalam uji respon peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kampus PGSD FKIP Universitas Riau untuk mendesain media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Objek penelitian adalah pengembangan media

pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV , dengan subjek peserta didik kelas IV SDIT Darel Hikmah Pekanbaru sebanyak 22 orang.

Teknik mengumpulkan data dilakukan dengan penyebaran angket dan wawancara. Angket kuisioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang diisi oleh responden dan kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi (Herlina, 2019). Data hasil angket untuk mengetahui kevalidan dan kepartisaan media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu yang telah dikembangkan. Hasil kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data praktikalitas dapat dilihat dari hasil lembar respon guru, uji coba terbatas dan uji coba kelas kepada peserta didik. Wawancara dilakukan untuk mendukung dan menguatkan data secara deskriptif, dimana wawancara ini dilakukan dengan 1 orang guru dan 3 orang peserta didik. Selanjutnya seluruh data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan skala liker dengan rentang 1-4 pilihan kategori sangat valid/sangat praktis, valid/praktis, kurang valid/kurang praktis dan tidak valid/tidak praktis. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari nilai presentasi kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Skro} = \frac{\text{Skor Item yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Hasil Presentasi Hasil Kevalian dan Kepraktisan

| Presentasi % | Kategori |
|---------------------|-----------------------------|
| 81,25 < skor ≤ 100 | Sangat valid/sangat praktis |
| 62,5 < skor ≤ 81,25 | Valid/praktis |
| 43,75 < skor ≤ 62,5 | Kurang valid/kurang praktis |
| ≤ 25 < skor ≤ 43,74 | Tidak valid/tidak praktis |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* dilakukan dengan 3 tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara yang dilakukan di SDIT Darel Hikmah Pekanbaru dengan 3 tahapan tersebut menunjukkan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPS terutama pada materi keragaman kebudayaan. selain itu juga kurangnya media yang memuat tentang kearifan local yang ada di daerah Riau salah satunya kearifan local melayu. Sehingga membuat peserta didik kurang mengenal dan mengetahui budaya yang ada disekitarnya dan lebih cenderung mengetahui tentang budaya asing. Penggunaan media yang digunakan guru juga hanya sebatas buku paket yang keadaan tersebut membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh ketika pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa peserta didik kelas IV masuk pada tahap oprasional konkrit. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu memahami dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan konsep-konsep konkret dan nyata. Ini terlihat dari peserta didik cenderung lebih terlibat dan antusias ketika pembelajaran disajikan melalui aktifitas yang mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar serta mengkombinasikan dengan bermain. Adapun materi yang akan di ajar masuk pada kurikulum mardeka dengan pelajarn IPAS dengan subpembelajaran IPS. Capaian pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang mengenal keragaman budaya dan kearifan local di provinsi tempat tinggalnya. Adapun isi pada konten pada media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV meliputi : Rumah adat, makanan tradisional, alat music, senjata tradisional, kesenian tradisional melayu Riau.

Tahap *Design* (Perencanaan)

Proses perancangan media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV ini melibatkan seorang ahli desain. Desain seluruh komponen pada media ini dibuat dengan aplikasi adobe photoshop dan canva. Komponen-komponen media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV meliputi Kartu merah, kartu kuning, kartu hijau, spin permainan, karpet permainan dan buku panduan permainan. Berikut ini desain awal dari media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV:

Desain karpet permainan.

Karpet permainan ini merupakan karya desain yang unik dengan bentuk persegi, dengan 30 kolom yang teratur membentuk labirin. Ukurannya yang luas, mencapai 2,5 m x 2 m, dicetak etak menggunakan bahan banner agar tahan lama. Nomor yang terpampang di setiap kolomnya memberikan petunjuk bagi para pemain, sementara keberadaan kartu merah dan kartu kuning yang ditempatkan secara acak menambah elemen kejutan dalam permainan. Desain latar belakang yang memadukan motif Melayu dengan warna-warna khas menciptakan suasana budaya yang kaya. Fungsinya sebagai alas atau tempat berjalan pion menjadikan karpet ini sebagai elemen penting dalam setiap permainan. Langkah pada karpet ini ditentukan oleh spin permainan, menambah unsur keberuntungan dalam setiap langkah pemain. Berikut adalah desain karpet permainan:



Gambar 1. Karpet Permainan

Spin Permainan

Spin permainan ini dirancang dengan penambahan ornamen Melayu pada background. Fungsi spin ini sebagai penentu langkah pion pada karpet permainan sehingga membuatnya menjadi elemen penting dalam dinamika permainan. Spin permainan ini memiliki ciri khas berbentuk bulat dengan diameter 30 cm, terbagi menjadi 13 ruas segitiga pada lingkaran tersebut. Setiap ruas memiliki instruksi yang berbeda. Panah penunjuk yang terletak di atas spin memberikan petunjuk arah yang menentukan langkah selanjutnya. Desain spin ditempel menggunakan stiker yang terbuat dari bahan ritrana glossy, memastikan keawetan dan ketahanan dalam penggunaan. Melalui desain spin yang unik ini, permainan menjadi lebih menarik dan dinamis, sementara ornamen Melayu menambahkan nuansa budaya yang memperkaya pengalaman bermain. Berikut adalah desain spin permainan:



Gambar 2. Spin Permainan

Kartu Permainan

Kartu permainan ini memiliki 3 jenis, yaitu kartu merah, kartu kuning dan kartu hijau. Kartu ini desain dengan aplikasi canva. Yang memiliki ciri khas dengan ornamen melayu yang terdapat pada cover dan pada bagian belakang kartu. Kartu ini berukuran 7,7x 9 cm untuk kartu merah dan hijau, dan 6,3 cm x 8,31 cm untuk kartu kuning. Masing- masing kartu memuat konten yang berkaitan dengan karifan lokal melayu yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada. Pada kartu merah ini akan diisi soal-sola berbentuk objektif, pada kartu kuning ini akan memuat soal-soal essay yang meliputi rumah adat, pakaian tradisional, makanan tradisional, senjata tradisional dan kesnian, terakhir adalah kartu hijau, kartu hijau ini dirancang dengan 2 ukuran yaitu 1 menyesuaikan dengan kartu merah dan satu berukuran sesuai dengan kartu kuning. Kartu hijau ini akan memuat jawaban dari kartu merah dan kartu kuning. Berikut adalah desain kartu pada media pembelajaran card match circle berbasis budaya melayu dalam mata pelajaran IPS SD Kelas IV :



Gambar 3. Cover dan Belakang Kartu Merah, Kuning dan Hijau

Buku Panduan

Buku panduan ini didesain dengan ukuran A5. Desain dari buku panduan ini merupakan hasil modifikasi dari tamplet canva. Buku panduan memuat pengenalan media pembelajaran. Komponen-komponen yang ada pada media pembelajaran CMC dan terdapat langkah-langkah permainan. Adapun desain buku panduan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Buku Panduan

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalitas. Berikut adalah tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan yaitu:

Tahap Validasi

Tahap validasi produk ini dilakakukan oleh 3 pakar ahli yaitu pakar bahasa, pakar media dan pakar materi. Berikut merupakan hasil validasi yang diperoleh dari penilai validator:

1. Validasi media. Validasi media dilakukan oleh 2 validator menggunakan lembar validasi yang diberikan oleh peneliti. Adapun hasil penilaian validasi ahli media oleh validator terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media Validator I

| No | Aspek Penilaian | Presentasi Skor | Kategori |
|------------------------------|--------------------|-----------------|---------------------|
| 1 | <i>Visible</i> | 83,3 % | Sangat Valid |
| 2 | <i>Interesting</i> | 100 % | Sangat Valid |
| 3 | <i>Simple</i> | 88 % | Sangat Valid |
| 4 | <i>Useful</i> | 88 % | Sangat Valid |
| 5 | <i>Accurate</i> | 100 % | Sangat Valid |
| 6 | <i>Legitimate</i> | 88 % | Sangat Valid |
| 7 | <i>Structured</i> | 88 % | Sangat Valid |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 90,63 % | Sangat Valid |

Table 3. Hasil Validasi Media Validator II

| No | Aspek Penilaian | Presentas Skor % | Kategori |
|------------------------------|--------------------|------------------|---------------------|
| 1 | <i>Visible</i> | 83,3 % | Sangat Valid |
| 2 | <i>Interesting</i> | 92 % | Sangat Valid |
| 3 | <i>Simple</i> | 88 % | Sangat Valid |
| 4 | <i>Useful</i> | 88 % | Sangat Valid |
| 5 | <i>Accurate</i> | 100 % | Sangat Valid |
| 6 | <i>Legitimate</i> | 88 % | Sangat Valid |
| 7 | <i>Structured</i> | 88 % | Sangat Valid |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 89,1 % | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel di atas dari hasil penilaian oleh 2 validator media dengan perolehan nilai rata-rata oleh validator 1 90,63% dengan kategori sangat valid dan oleh validator 2 memperoleh nilai rata-rata 89,1% dengan kategori sangat valid maka media pembelajaran yang dikembangkan layak dan dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

2. Validasi Materi. Materi pada media pembelajaran *Card Match Circle* divalidasi oleh 2 validator ahli. Adapun hasil validasi oleh 2 validator tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Validator 1

| No | Aspek Penilaian | Presentasi Skor % | Kategori |
|------------------------------|----------------------------|-------------------|---------------------|
| 1 | Kesuaian Standar Kurikulum | 91,7 % | Sangat Valid |
| 2 | Isi Materi | 100 % | Sangat Valid |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 95,8 % | Sangat Valid |

Tabel 5. Hasil Validasi Materi Validator II

| No | Aspek Penilaian | Presentasi Skor % | Kategori |
|------------------------------|----------------------------|-------------------|---------------------|
| 1 | Kesuaian Standar Kurikulum | 83 % | Sangat Valid |
| 2 | Isi Materi | 83 % | Sangat Valid |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 83 % | Sangat Valid |

Maka berdasarkan hasil penilaian Validasi oleh 2 validator ahli materi di atas dapat dinyatakan bahwa, materi yang terdapat pada media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu dalam materi pembelajaran IPS SD kelas IV sudah dinyatakan "Sangat Valid" dengan skor rata-rata keseluruhan "95,8%" dan "83%" dan dapat digunakan pada pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.

3. Validasi bahasa. Adapun hasil penilaian validasi ahli bahasa yang telah dilakukan validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Bahasa

| No | Aspek Penilaian | Presentasi Skor % | Kategori |
|------------------------------|------------------|-------------------|---------------------|
| 1 | Kelayakan bahasa | 91,7 % | Sangat Valid |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 91,7 % | Sangat Valid |

Berdasarkan table diatas maka validasi bahasa memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 91,7% dengan kategori "Sangat Valid" Maka berdasarkan hasil akhir validasi bahasa tersebut, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV "Sangat Valid" dan dapan digunakan pada pembelajaran di kelas.

Praktikalitas

Tahap praktikalitas merupakan tahap yang dilakukan setelah mendapatkan hasil validasi produk oleh validator ahli. uji coba ini dilakukan terhadap guru dan peserta didik, Berikut adalah hasil praktikalitas media pemebelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV:

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang peserta didik kelas IV di lingkungan rumah peneliti yang diambil secara acak. Adapun hasil angket praktikalitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek Penilaian | Rata-Rata Presentase (%) | Kategori |
|------------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------------|
| 1 | Pembelajaran | 90% | Sangat Praktis |
| 2 | Pemahaman | 88% | Sangat Praktis |
| 3 | Manfaat | 90% | Sangat Praktis |
| Rata-rata keseluruhan | | 89% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 7 di atas, maka uji coba praktikalitas dari produk media pembelajaran card match circle berbasis budaya melayu kepada peserta didik memiliki presentase skor dengan rata-rata keseluruhan yaitu 89% dengan kategori "Sangat Valid", sehingga sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS dalam pembelajaran.

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dengan peserta didik kelas IV SDIT Darel Hikmah Pekanbaru dengan peserta didik 21 orang. Adapun hasil uji praktikalitas pada uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Uji Coba Lapangan

| No | Aspek Penilaian | Rata-Rata Presentase (%) | Kategori |
|------------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------------|
| 1 | Pembelajaran | 87% | Sangat Praktis |
| 2 | Pemahaman | 92% | Sangat Praktis |
| 3 | Manfaat | 93% | Sangat Praktis |
| Rata-rata keseluruhan | | 91% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaiia praktikalitas media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu pada uji lapangan memiliki presentase nilai rata-rata keseluruhan 91% dan termasuk pada kategori "Sangat Praktis", sehingga sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS dalam pembelajaran.

Uji Praktikalitas Guru

Uji praktikalitas kepada guru wali kelas IV SDIT Darel Hikmah Pekanbaru. Adapun hasil angket praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas Guru

| NO | Aspek penilaian | Rata-rata Persentasi (%) | Kategori |
|-----------------------|---------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | Materi Pembelajaran | 90% | Sangat Praktis |
| 2 | Isi materi | 95% | Sangat Praktis |
| Rata-rata Keseluruhan | | 92,5% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel di atas, maka uji coba praktikalitas dari produk media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya melayu yang dinilai oleh guru memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 92,5% dengan kategori "Sangat Praktis. Maka berdasarkan hasil penilaian tersebut media *Card Match Circle* berbasis budaya melayu sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas.

Tahap *disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran ini lakukan secara terbatas. Penyebaran terbatas dilakukan di SDIT Darel Hikmah Pekanbaru.

Pembahasan

Berdasarkan tindakan yang dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian Research and Development (R&D) menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 terdiri dari empat tahap yaitu, Pendefinisian (Define), Perencanaan (Design), Pengembangan (Development), dan Penyebaran (Dissemination). Maka ditemukan data penelitian yang telah dicantumkan pada pembahasan sebelumnya. Pada penelitian tahap define dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi. Tujuan dilakukannya analisis ini adalah untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan kebutuhan yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil analisis ini diperoleh bahwa pada proses pembelajaran di kelas tidak kondusif dan peserat didkm tidak begitu kaya akan pengetahuan tentang kearifan local yang ada di daerahnya. Ini disebabkan penggunaan media serta kurangnya pengenalan budaya kepada peserta didik.

Karakter peserta didik pada kelas IV ini masuk pada tahap kongkrit. Tahap perkembangan kongkrit ini peserta didik senang bermain, mengkaitkan pembelajaran dengan hal-hal disekitarkan dan berfikir secara logis. Menurut (Kurniawati et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa media pembelajaran dapat membuat peserta didik mudah bosan dan menurunkan minat belajar sehingga pembelajaran terlaksana menjadi kurang optimal. Berdasarkan kompleksitas permasalahan yang didapat melalui tahap define tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung, media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk permainan. Maka berdasarkan hal tersebut media pembelajaran *Card Match Circle* menjadi opsi yang tepat sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Setelah tahap define, selanjutnya peneliti masuk pada tahap design atau perancangan. Tahap design dimulai dengan pemilihan media pembelajaran yang dilakukan untuk agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Menurut (Mifta & Rokhman, 2022) pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan menunjang efektifitas dan efisiensi serta daya tarik dalam pembelajaran. Kemudian ialah pemilihan format ini dilakukan

untuk memudahkan dalam mendesain atau merancang media. Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran yang meliputi desain materi, gambar, dan tulisan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

Tahap pengembangan atau develop ini dilakukan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan dapat membantu memastikan bahwa produk yang dikembangkan efektif dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Tahap validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan penilain oleh 2 validator media, 2 validator materi dan 1 validator bahasa. Perolehan skor pada tahap validasi ini telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dengan validasi media, materi, dan bahasa dikategorikan sangat valid. Setelah tahap develop dilakukan selanjutnya adalah tahap penyebaran, yaitu menyebarkan media pembelajaran Card Match Circle berbasis budaya Melayu yang valid dan praktis kepada pihak sekolah agar dapat digunakan dalam membantu menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan memberikan media pembelajaran yang lebih variatif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Card Match Circle berbasis budaya melayu pada mata pelajaran IPS SD Kelas IV menggunakan penelitian R&D dengan model 4D yang dilakukan dengan 4 tahapan. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid berdasarkan penilaian oleh validator dan sangat praktis berdasarkan hasil uji coba praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Sehingga media pembelajaran Card Match Circle berbasis budaya melayu pada mata pelajaran IPS SD Kelas IV layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran IPS dan diharapkan mampu menambah pengetahuan peserta didik akan budaya local yang ada disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi pratiwi, A., Manora Nasution, E., Haandayani, F., & Putri Mawarny, N. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di semua Tingkat Pendidikan Formal (SD,SMP,SMA). *Jurna Pengabdian Masyarakat*, 3. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=WTOyDwAAQBAJ>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELEJARAN konsep & Aplikasi Pengembangan Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (1st ed.). KENCANA (Divisi Prenadamedia Group).
- Mifta, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani.
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI 2020-IPS-100 X \(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI%2020-IPS-100%20X%20(1).pdf)
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (Sutopo (ed.)). ALFABETA.