

## Pengembangan Media Pembelajaran *Returra* (Rembukan Kultur Nusantara) *Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa KKO Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Sidoarjo

Mayangsari Artatila <sup>1)</sup>, Agus Suprijono <sup>2)</sup>, Ali Imron <sup>3)</sup>, Riyadi <sup>4)</sup>

1), 2), 3), 4) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Siswa KKO merupakan program kelas yang diperuntukkan untuk peserta didik yang memiliki prestasi dalam bidang non akademik olahraga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Sidoarjo, diketahui bahwa siswa KKO memiliki tingkat motivasi belajar IPS yang rendah daripada kelas umum. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut, yaitu kurang beragamnya pemanfaatan media yang dilakukan dengan melibatkan keikutsertaan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Returra Card* sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO pada pembelajaran IPS. Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yang pertama analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan digunakan teknik pengumpulan data melalui angket dan tes berupa *pretest- posttest*. Pada pelaksanaan uji kelayakan oleh ahli materi dan media memperoleh skor rata – rata sebesar 84%. Sehingga dikatakan sangat layak. Hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik memperoleh rata – rata skor 79% sehingga termasuk dalam kategori praktis. Hasil uji keefektifan berdasarkan rerata hasil *pretest* yang dilakukan pada 32 peserta didik KKO mendapatkan nilai rata – rata sebesar 51,09 poin, dan nilai *posttest* sebesar 80,31 poin. Rerata nilai gain pada kelas KKO sebesar 60,4% dan termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Sehingga, hasil analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa media *Returra Card* yang dikembangkan dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO pada pembelajaran IPS di SMPN 2 Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Returra Card*, ADDIE, Motivasi Belajar

### Abstract

*KKO students are a class program intended for students who have achievements in non-academic sports. Based on observations made at SMPN 2 Sidoarjo, it is known that KKO students have a lower level of motivation to learn social studies than the general class. One of the factors that cause this, namely the lack of diverse media utilization carried out by involving the participation of students. The purpose of this research is to develop Returra Card learning media as a medium to increase the learning motivation of KKO students in social studies learning. This type of research is included in development research with the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of five stages, the first of which is analysis, design, development, implementation, and evaluation. To determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media, data collection techniques were used through questionnaires and tests in the form of pretest-posttest. The implementation of the feasibility test by material and media experts obtained an average score of 84%. So it is said to be very feasible. The results of the practicality test by teachers and students obtained an average score of 79% so it was included in the practical category. The effectiveness test results based on the average pretest results conducted on 32 KKO students get an average pretest score of 51.09 points and a post-test score of 80.31 points. The average gain value in the KKO class is 60.4% and is included in the medium and quite effective category. Thus, the results of the overall analysis show that the Returra Card media developed are feasible, practical, and effective for use in increasing the learning motivation of KKO students in social studies learning at SMPN 2 Sidoarjo.*

**Keywords:** Learning Media, *Returra Card*, ADDIE, Learning Motivation

**How to Cite:** Artatila, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Returra* (Rembukan Kultur Nusantara) *Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa KKO Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3 (3): halaman 149 - 163

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan segala peristiwa yang melekat serta berkaitan dengan proses pengembangan jati diri seorang manusia. Pendidikan dapat menjadi sarana pengembangan kemampuan manusia menjadi lebih maju. Pendidikan dalam lingkungan sekolah tidak hanya mengembangkan potensi peserta didik dalam prestasi akademik saja, melainkan juga dalam potensi non akademik. Upaya yang dapat dilakukan yakni dengan mengoptimalkan prestasi non akademik dalam bidang olahraga. Pemkab Sidoarjo membuat kebijakan baru mengenai Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) tahun 2022/2023 dengan mulai melaksanakan program Kelas Khusus Olahraga (KKO) pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Hal ini tertuang dalam Perda Kabupaten Sidoarjo No. 9 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Kemudian, dipertegas dalam Perbup No. 188/147/438.1.1.3/ 2022 mengenai Penyelenggaraan Sekolah Khusus Olahraga Kabupaten Sidoarjo Tahun 2022/2023.

Kelas Khusus Olahraga (KKO) adalah sekelompok peserta didik yang tergabung dalam satu kelas yang didalamnya diperuntukkan bagi peserta didik yang memiliki kecakapan khusus dalam bidang non akademik olahraga (Yunanto, 2017). KKO dibentuk dengan tujuan melakukan pembinaan kepada peserta didik yang berprestasi dalam bidang olahraga serta mengembangkan minat dan bakat dari peserta didik dengan memberikan penambahan jam untuk Latihan olahraga (Marta & Marzuki, 2021). Dilansir dari (Radar Jatim, 2022) Pemkab Sidoarjo menetapkan SMPN 2 Sidoarjo menjadi salah satu sekolah pelaksana Program KKO Bersama dengan SMP PGRI 9 Sidoarjo. Cabang olahraga yang termasuk dalam KKO meliputi Bulutangkis, Renang, Sepatu Roda, dan Panahan. KKO di SMPN 2 Sidoarjo terdapat pada kelas 7K dengan jumlah keseluruhan 32 peserta didik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan terhadap siswa siswi KKO selama kurang lebih 4 bulan ditemukan fakta bahwa siswa siswi program KKO mempunyai keinginan dan motivasi belajar yang termasuk rendah dibandingkan dengan kelas reguler. Fakta tersebut bisa dijumpai saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa siswi program KKO cenderung kurang fokus saat proses belajar, kurang aktif terlibat dalam jalannya proses pembelajaran dan proses pengerjaan tugas yang seadanya tanpa rasa ingin mencari tahu dengan sungguh-sungguh. Hasil penelitian Tumuruna, menunjukkan bahwa siswa siswi KKO cenderung: (1) Acuh terhadap materi yang diajarkan karena tidak memiliki minat dalam belajar; (2) Tidak fokus; (3) Tidak sopan dan tidak menghargai guru; (4) Banyak siswa siswi yang jarang masuk sekolah karena adanya Latihan/ bertanding; (5) Sering datang terlambat; (6) Sering tertidur dikelas karena kelelahan; (7) Suka meninggalkan kelas dengan berbagai alasan; (8) Kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan; (9) Sikap dan perilaku tidak berubah meskipun guru sudah menggunakan berbagai model pembelajaran (Tumuruna, 2022).

Permasalahan yang dijumpai pada siswa KKO berakibat pada prestasi belajar peserta didik yang buruk. Hasil penelitian Hibatullah menunjukkan hasil belajar peserta didik program KKO lebih buruk daripada peserta didik dalam kelas reguler pada salah satu SMPN di Kota Purbalingga (Kurniasih, dkk., 2015). Hasil prestasi bidang akademik di SMPN 2 Sidoarjo juga menunjukkan hasil prestasi belajar siswa KKO lebih buruk daripada siswa kelas umum. Fakta ini dapat terlihat dari perolehan nilai Penilaian Tengah Semester yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran IPS, terbukti siswa KKO mendapatkan rata – rata nilai keseluruhan 65, dimana hanya terdapat 7 dari 32 peserta didik yang memperoleh poin nilai di atas KKM.

Dalam beberapa mata pelajaran, siswa KKO memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mengerjakan tugas terutama dalam mata pelajaran IPS. Muatan materi pembelajaran IPS yang kompleks menjadi salah satu penyebab timbulnya rasa bosan yang dirasakan oleh peserta didik. Materi IPS yang mencakup banyak ranah menjadikan guru harus lebih beragam dalam menentukan media pembelajaran karena nantinya berpengaruh terhadap penyampaian materi. Oleh karena itu, seringkali peserta didik yang bingung dan tidak paham terhadap muatan IPS yang disampaikan

(Nurvika, 2018). Menurut Shernoff, lingkungan belajar yang baik diciptakan dengan adanya tantangan dan dukungan dari seorang guru sebagai pendidik yang nantinya akan mempengaruhi keterlibatan peserta didik (Kurniasih, dkk., 2015). Dalam hal ini, keterlibatan peserta didik untuk mengikuti serangkaian proses belajar menjadi bagian penting yang wajib dimengerti oleh seorang guru. Oleh karenanya, dapat diupayakan melalui penggunaan media pembelajaran yang cocok yang mampu menyinkronkan dengan karakteristik yang diperlukan peserta didik. Selain agar pembelajaran lebih bermakna, ketepatan memilih media pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar peserta didik (Adini, dkk., 2022).

Peran media pembelajaran merupakan faktor penting yang membantu penyampaian informasi serta wawasan terhadap peserta didik. Namun dalam praktiknya, fakta menunjukkan bahwa pembelajaran IPS kurang inovatif dan kurang beragam. Permasalahan ini selaras dengan pengamatan awal yang menunjukkan pembelajaran mata pelajaran IPS cenderung menggunakan bantuan pembelajaran *Power Point*, video *Youtube* dan seringkali tidak menggunakan materi pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya. Pemanfaatan media pembelajaran yang dipakai dinilai kurang merepresentasikan keterlibatan peserta didik serta metode yang digunakan dengan bantuan ceramah, sehingga menjadikan peserta didik tidak fokus saat proses belajar mengajar. Literatur IPS dipandang abstrak dan kompleks, menyebabkan banyak guru IPS kesulitan untuk menggunakan dan memutuskan media mana yang cocok dengan personalitas peserta didiknya. Hal tersebut membuat motivasi belajar menjadi tidak tinggi dan berakibat pada hasil belajar peserta didik nantinya. Pernyataan ini selaras dengan teori Edgar Dale yang memercayai bahwa cara belajar dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar (Ulfayana, 2018).

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang cocok diterapkan, diantaranya yang sesuai adalah *Flashcard*. *Flashcard* merupakan media sederhana untuk menyalurkan informasi dan wawasan dalam bentuk kartu. *Flashcard* termasuk ke dalam media dua dimensi dikarenakan memiliki ukuran panjang dan lebar. Susilana mengemukakan mengenai kelebihan media *Flashcard*, di antaranya: (a) mudah dibawa kapan saja dan dimana saja; (b) praktis; (c) mudah diingat; (d) menyenangkan (Susilana & Riyana, 2008). Media *Flashcard* yang sangat praktis dan memiliki *visual imagery* menawarkan kemampuan untuk memudahkan ingatan peserta didik untuk memberikan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Karakteristik siswa KKO yang memiliki antusiasme dan motivasi belajar yang rendah saat belajar di dalam kelas dapat diupayakan dengan media pembelajaran yang memiliki unsur permainan yakni dengan media *Flashcard*. Menurut Sunar menyatakan bahwa salah satu cara memasukkan unsur permainan ke dalam pembelajaran adalah dengan memodifikasi media pembelajaran (Adini, dkk., 2022). Hasil penelitian Estikhana, memperkuat asumsi bahwa penerapan media pembelajaran *Flashcard* mampu membagikan pengaruh yang baik berupa pertambahan poin hasil belajar IPS (Estikhana, 2019).

Penelitian ini akan melakukan pengembangan media pembelajaran *Returra* (Rembukan Kultur Nusantara) terkait dengan materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS. Pemilihan materi keragaman budaya disesuaikan berdasarkan analisis kurikulum yang sudah dilakukan sebelumnya. Pengembangan media *Returra* (Rembukan Kultur Nusantara) merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi materi terkait keragaman budaya dengan adanya tambahan pertanyaan untuk berdiskusi agar lebih meningkatkan berpikir kritis siswa KKO. Peserta didik program KKO yang memiliki karakteristik berbeda dengan siswa reguler menjadi permasalahan yang sangat menantang dan menyenangkan untuk diteliti. Melalui pengembangan *Returra* diharapkan mampu merepresentasikan suasana pembelajaran yang bermakna untuk mengembangkan rasa motivasi untuk belajar yang tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) atau jenis penelitian pengembangan. Sugiyono mengungkapkan bahwa metode pengembangan merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk menguji keefektifan serta kelayakan dari produk yang telah dihasilkan (Riski, 2018). Acuan penelitian ini berpedoman pada model prosedur pengembangan ADDIE. Menurut Aldoobie model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan penelitian yang menerapkan model ADDIE pada tiap model produk untuk membantu tujuan intruksional, pengembangan intruksional, desain pengajaran yang efisien (Muzacky, 2019). Menurut Hamzah pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan sebagai berikut: 1) Analisis (*Analysis*); 2) Desain (*Design*); 3) Pengembangan (*Development*); 4) Implementasi (*Implementation*); 5) Evaluasi (*Evaluation*) (Okdiansyah, dkk., 2021). Rincian penjelasan model pengembangan ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Tahapan awal dalam pengembangan model ADDIE dilakukan guna menganalisis permasalahan yang dijumpai. Tahapan analisis ditujukan untuk mengetahui letak permasalahan serta kebutuhan yang diperlukan agar dapat menyesuaikan dengan media pembelajaran yang hendak dikembangkan yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

### **Tahap *Design* (Desain)**

Tahap dasar mengenai konsep pengembangan media yang akan dikerjakan. Kegiatan ini berupa rancangan awal mengenai konsep dan konten mengenai produk yang akan dibuat dan disusun secara sistematis.

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Tahapan ini merupakan tahapan realisasi dari rancangan kerangka yang dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam hal ini, dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran selaras dengan susunan konseptual yang sudah dirancang. Selain itu, dalam fase ini juga dilakukan tahapan validasi dari ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari produk *Flashcard* yang sudah dibuat.

### **Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan yang dilakukan dengan menerapkan produk media kepada subyek penelitian dalam situasi nyata di kelas. Pada tahapan ini produk yang akan dikembangkan mulai diimplementasikan saat pembelajaran berlangsung setelah melalui beberapa tahapan uji validasi.

### **Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahapan penutup dalam pengembangan ADDIE yang diwujudkan sebagai proses pemberian nilai terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi tahapan ini dilakukan berdasarkan uji kelayakan, uji kepraktisan dan uji coba peserta didik yang sudah dilakukan sebelumnya.

#### **1. Analisis Angket Validasi Kelayakan dan Kepraktisan**

Analisis angket diperoleh dari angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, angket kepraktisan dan respon peserta didik yang sudah diberikan setelah media pembelajaran digunakan. Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui hasil kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dimulai dari menghitung hasil presentase keseluruhan, kemudian dilanjutkan dengan mencari rata-rata dari hasil tersebut. Setelah itu, menentukan hasil rata-rata berdasarkan kriteria kategori yang sudah ditetapkan. Apabila hasil perolehan menunjukkan respon kurang dari kriteria baik, maka peneliti harus melakukan revisi. Berikut tabel kriteria penilaian media pembelajaran menggunakan skala likert:

Tabel 1. Skala Skor Penilaian Angket

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Hasil dari validator, angket kepraktisan dan respon peserta didik berupa angket motivasi belajar kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$V_a = \frac{Tsa}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V_a$  = Skor Validasi

$Tsa$  = Total skor empiris dari para ahli

$Tsh$  = Total skor maksimal yang diharapkan

Setelah melakukan perhitungan sesuai dengan rumus tersebut, dapat dilanjutkan dengan merujuk pada kriteria penilaian di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket

Presentase	Kriteria	Keterangan
1%-20%	Sangat Tidak Layak	Sangat tidak dapat digunakan
21%-40%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan
41%-60%	Kurang Layak	Perlu ada revisi secara besar
61%-80%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi
81%-100%	Sangat Layak	Digunakan tanpa ada revisi

## 2. Analisis Keefektifan Media

Analisis keefektifan dilakukan dengan menganalisis lembar angket motivasi belajar peserta didik. Cara mengetahui keefektifan media *Returra Card* dapat dilakukan dengan menguji media pembelajaran terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, diperlukan tahapan beberapa pengujian yang dilakukan. Untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan perhitungan uji terhadap lembar *pretest* dan *posttest*. Pengujian data dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk meninjau adakah perbedaan motivasi antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Returra Card*. Kemudian dilakukan perhitungan n-gain untuk melihat tingkat keefektifan media. Perhitungan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$  = Skor Rata-rata N-Gain yang dinormalitaskan

$S_{posttest}$  = Nilai *Posttest*

$S_{pretest}$  = Nilai *Pretest*

$S_{max}$  = Nilai maksimal ideal

Setelah melalui perhitungan, hasil nilai *n-gain* dapat dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Besarnya Nilai <i>g</i>	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Returra Card* menggunakan acuan model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan ini, peneliti menganalisis beberapa aspek yang berkaitan dengan situasi dan kondisi KKO saat belajar di dalam kelas. KKO di SMPN 2 Sidoarjo dianalisis melalui tahapan karakteristik peserta didik hingga tujuan pembelajaran yang dilakukan. Detail tahapan yang ditemukan akan dijabarkan berikut ini:

a. Analisis Karakteristik Peserta Didik Program KKO

Tahap ini merupakan tahap menganalisis karakter dari peserta didik program KKO terutama dalam pembelajaran IPS. Perilaku yang muncul pada saat proses pembelajaran terlihat bahwa karakter peserta didik program KKO rata-rata memiliki karakter yang komunikatif. Hal ini dapat menjadi hal yang baik, tetapi juga dapat menjadi hal yang buruk. Peserta didik program KKO sebagai seorang peserta didik dan atlet dalam waktu yang bersamaan membentuk karakter peserta didik yang mudah bosan saat berada di ruang tertutup/ kelas, sehingga mengakibatkan mereka seringkali mengobrol saat pembelajaran sedang berlangsung. Mereka cenderung juga kurang fokus saat pembelajaran serta kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan yang dijumpai dalam proses pendidikan ini, dapat ditemukan solusi yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, yakni dengan dikembangkan sebuah media pembelajaran IPS berbentuk *Flashcard* dengan nama *Returra Card* untuk digunakan sebagai alat peningkatan motivasi belajar pada peserta didik program KKO.

b. Analisis Media Pembelajaran yang Digunakan

Proses belajar yang menyenangkan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, oleh karenanya setiap komponen dalam pembelajaran membawa dampak yang signifikan terutama media pembelajaran. Pembelajaran IPS sebagai pembelajaran terintegrasi dari beberapa ilmu social memiliki kajian materi yang cukup kompleks sehingga membutuhkan ketepatan pemilihan media dengan materi yang akan diulas dan cakupan yang dibutuhkan peserta didik agar penyampaian materi lebih dapat diterima oleh peserta didik. Berdasarkan

pengamatan awal di sekolah, ditemukan fakta bahwa media pembelajaran yang diaplikasikan untuk menyalurkan materi kurang beragam dan seringkali hanya menggunakan media Power Point dan Papan Tulis dimana media tersebut kurang melibatkan partisipasi peserta didik, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh karena tidak berpartisipasi secara langsung dan kajian materi yang disampaikan nantinya cenderung diabaikan. Pada observasi selanjutnya, diketahui bahwa mulai adanya variasi dalam penggunaan media, diantaranya seperti ular tangga. Pada saat pembelajaran dengan media yang menarik terlihat bahwa peserta didik sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran yang secara aktif membutuhkan keterlibatan peserta didik yang dapat dilakukan dengan penggunaan media *Returra Card*.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran menjadi aspek yang penting dianalisis untuk menetapkan capaian pembelajaran yang akan digunakan dalam mengembangkan media. Penggunaan kurikulum baru pada jenjang kelas VII yakni menggunakan kurikulum Merdeka Belajar memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya. Perbedaan tersebut terlihat pada fokus pelaksanaan pembelajaran yang lebih menyeimbangkan antara pembelajaran di kelas dengan pembelajaran untuk mengasah skill. Selain itu, pada kurikulum Merdeka Belajar menggunakan capaian pembelajaran sebagai pengganti dari kompetensi dasar dan kompetensi inti. Pada pembelajaran ini menggunakan materi keragaman sosial budaya. Materi pada capaian pembelajaran tersebut dipilih karena keterbatasan isi materi yang terdapat pada materi keragaman budaya dalam Buku Paket IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka yang digunakan sebagai bahan ajar peserta didik. Selain itu, sifat kodrati manusia yang dinamis seiring perkembangan zaman berpengaruh terhadap keragaman budaya di Indonesia sehingga materi ini menarik untuk dipilih sebagai capaian pembelajaran media. Penyesuaian terhadap timeline pembelajaran yang akan dilakukan di sekolah tersebut juga menjadi alasan pemilihan materi keragaman budaya.

d. Analisis Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik

Keragaman gaya belajar peserta didik juga perlu dianalisis dalam tahap ini. Setiap peserta didik memiliki kecenderungan dalam mencerna materi berdasarkan gaya belajar mereka. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peserta didik program KKO memiliki gaya belajar kinestetik yang menjadikan peserta didik KKO cenderung suka bergerak dan tidak bisa diam. Hal ini ditunjang dengan frekuensi kegiatan outdoor mereka yang banyak menghabiskan waktu untuk berlatih di lapangan. Penggunaan media pembelajaran yang membosankan dan tidak melibatkan partisipasi peserta didik KKO yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung menjadikan mereka mudah bosan dan jenuh. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dikembangkan media pembelajaran *Returra Card* yang menyisipkan perpaduan antara permainan dengan kartu pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran penting dilakukan analisis guna mendapatkan hasil akhir yang diharapkan. Tujuan pembelajaran peserta didik KKO yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau dalam Kurikulum Merdeka menjadi Modul Ajar dilakukan untuk menentukan kemampuan serta capaian yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Modul Ajar yaitu Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan keragaman sosial budaya di masyarakat, mampu mengidentifikasi pengaruh iklim terhadap keragaman budaya serta menganalisis pengaruh letak geografis terhadap keragaman budaya. Pemahaman peserta didik terhadap pengaruh isolasi, iklim dan letak geografis dapat menambah wawasan mengenai jenis keragaman budaya bangsa Indonesia. Selain itu, terdapat juga tujuan dari adanya penelitian ini yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu, dalam hal ini tujuan pembelajaran direlevansikan dengan pengembangan media pembelajaran *Returra Card* guna mencapai tujuan yang diharapkan.

### **Tahap *Design* (Desain)**

Pada tahapan ini merupakan tahap dasar mengenai konsep pengembangan media yang akan dilakukan. Kegiatan ini berupa rancangan awal mengenai konsep dan konten mengenai produk yang akan dibuat dan disusun secara sistematis. Dalam pengembangan media ini dilakukan dengan merencanakan media pembelajaran *Flashcard* yang disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan. Kemudian, mulai merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sekarang menjadi Modul Ajar yang dijadikan bahan untuk mengimplementasikan produk yang akan dibuat. Selanjutnya, peneliti hendak membuat batasan penelitian berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, beberapa hal yang akan digunakan untuk membuat Batasan, diantaranya:

a. Tujuan Pembelajaran

Rumusan tujuan dilakukan untuk membatasi cakupan dari pengembangan media agar tidak merambah kepada cakupan lain yang tidak dibutuhkan. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pengembangan *Returra Card* serta capaian pembelajaran yakni peserta didik diharapkan mampu menjelaskan keragaman sosial budaya di masyarakat, mampu mengidentifikasi pengaruh iklim terhadap keragaman budaya, dan menganalisis pengaruh letak geografis terhadap keragaman budaya.

b. Penyusunan Modul Ajar

Perancangan Modul Ajar ditujukan untuk menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan aspek yang dibutuhkan peserta didik agar dalam pelaksanaan pembelajaran mempunyai bahan yang akan dijadikan acuan. Modul ajar dijadikan sebagai acuan untuk melakukan proses pembelajaran, mulai dari tahapan apersepsi hingga penutup pembelajaran diurutkan secara gamblang dalam Modul Ajar. Tujuannya agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam hal ini sudah disusun rencana pembelajaran dalam bentuk sintaks pembelajaran. Pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning tipe STAD (Student Team Achievement Division).

c. Pemilihan Media dan Software

Aspek penting yang harus di garis bawahi oleh seorang guru adalah ketepatan dalam menentukan media karena komponen dalam proses belajar memiliki dampak besar terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media yang digunakan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Returra Card* yang memodifikasi antara permainan dengan kartu pembelajaran, sehingga harapannya pembelajaran akan lebih gampang dimengerti oleh peserta didik. Adapun pemilihan software dalam pengembangan media ini, diantaranya:

- i. Desain Gambar : Adobe Photoshop dan google
- ii. Desain kartu : Adobe Photoshop.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal menjadi gambaran bentuk fisik kartu *Flashcard* yang akan dikembangkan. Rancangan awal ini masih berbentuk gambaran kasar dari media pembelajaran *Returra* yang nantinya dijadikan sebagai acuan pengembangan media menjadi media pembelajaran yang layak dan praktis. Rancangan awal dari *Returra Card* dirancang semenarik mungkin agar dapat membuat peserta didik tertarik untuk mencoba permainan kartu tersebut. Gambaran awal dari pengembangan media *Returra* yaitu memiliki dua jenis kartu, yang pertama yakni disebut sebagai kartu jawaban dan jenis kartu kedua disebut dengan kartu diskusi. Konten yang terdapat dalam kartu yakni gambar dan adanya fitur barcode yang berisi informasi seputar keberagaman sosial budaya yang sedang dibahas.

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Tahapan ini merupakan tahapan realisasi dari rancangan kerangka yang dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam hal ini, dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran selaras dengan susunan konseptual yang sudah dirancang. Realisasi bentuk kartu yang diciptakan berukuran 8,8 cm x 6,3 cm. *Returra Card* memiliki 2 jenis kartu yang pertama kartu jawaban yang terdapat sebanyak 38 buah kartu dan kartu diskusi yang terdapat sebanyak 10 buah kartu. Terdapat beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan, mulai dari tahapan isi konten, isi blog, desain, hingga pembuatan buku panduan. Berikut beberapa tahapan yang dilakukandalam proses pengembangan:

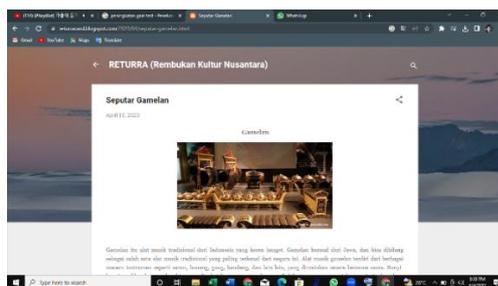
a. Pengembangan Isi Konten

Media *Returra Card* terdiri dari dua jenis kartu yakni kartu diskusi dan kartu jawaban yang saling berhubungan. Kartu jawaban terdiri dari 38 buah kartu yang berisi mengenai contoh keberagaman sosial budaya di Indonesia, mulai dari pakaian adat, kesenian daerah, tarian daerah, upacara adat, dan makanan khas. 38 kartu tersebut terdiri dari, Tari Kecak, Ludruk, Joglo, Angklung, Ondel-Ondel, Tari Saman, Rumah Gadang, Lumpia, Pempek, Rendang, Wayang Kulit, Karapan Sapi, Debus, Ngaben, Ma'nene, Upacara Bakar Batu, Reog Ponorogo, Sasando, Sekaten, Ogoh-Ogoh, Kolintang, Se'i Sapi, Plecing Kangkung, Tari Tor-Tor, Rumah Betang, Telingaan Aaru, Melasti, Rumah Honai, Tari Sajojo, Sate Ulat Sagu, Tifa, Gamelan, Tari Piring, Wetonan, Nyadran, Keris, Kertak Telur. Pemilihan contoh keragaman sosial budaya diatas didasari atas keragaman sosial budaya yang cukup umum dan populer di telinga masyarakat atau peserta didik. Sehingga, harapannya adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Kartu diskusi terdiri dari 10 pertanyaan. Pertanyaan - pertanyaan tersebut bersifat universal yang berarti dapat dijawab oleh semua kartu jawaban. Hal ini dimaksudkan agar semua kartu jawaban dapat dijawab oleh semua kartu diskusi, sehingga timbul adanya korelasi antara dua kartu. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diantaranya yaitu Mengapa kartu yang anda pegang menjadi budaya yang harus dilestarikan?, Bagaimana cara mengenalkan budaya tersebut berdasarkan kartu yang anda pegang?, apakah menurut kelompok anda, budaya dalam kartu yang anda pegang akan berpotensi punah?, Jelaskan fakta unik yang dimiliki oleh kartu yang anda pegang?, Menurut kelompok kalian, apakah kebudayaan tersebut dipengaruhi oleh faktor geografis, Bagaimana apabila kartu yang anda pegang diakui oleh negara lain?, Mengapa kartu yang anda pegang menjadi suatu kebudayaan yang unik?, Berdasarkan kartu yang anda pegang, apakah kebudayaan tersebut memiliki kemiripan dengan budaya lain?, Menurut kelompok anda, apakah budaya dalam kartu yang anda pegang bertentangan dengan perkembangan zaman saat ini?, Menurut kelompok anda, apa saja kendala yang dihadapi untuk melestarikan kebudayaan dari kartu yang anda pegang?, Analisislah mengapa pada saat ini kebudayaan yang anda pegang kurang banyak diminati masyarakat?. Pertanyaan – pertanyaan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai materi untuk disiskusikan dengan kelompok.

b. Pengembangan Isi Blog

Dalam pengembangan media *Returra Card* terdapat scan barcode sebagai informasi tambahan mengenai keragaman sosial budaya yang ada. Barcode yang terdapat di belakang kartu merujuk pada link blog yang sudah dibuat oleh peneliti. Link tersebut merujuk blog media *Returra* dimana terdapat keseluruhan kartu jawaban yang ada. Informasi tersebut berupa informasi sederhana dari masing-masing keragaman seperti, sejarah, keunikan, eksistensi dan masih banyak lagi. Pengembangan isi blog diawali dari mengumpulkan informasi melalui google mengenai keragaman sosial budaya yang sedang dibahas. Informasi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam blog ditambah dengan gambar peta dan gambar kesenian yang bersangkutan. Tahap terakhir, kemudian link blog diubah menjadi bentuk barcode menggunakan web. Berikut ini, terdapat tampilan isi blog yang terdapat dalam media *Returra Card*:



Gambar 1. Tampilan Blog

c. Pengembangan Desain

Desain menjadi salah satu pengembangan yang penting dilakukan. Pemilihan ketepatan warna, bentuk kartu, tampilan kartu cukup berpengaruh terhadap tampilan kartu agar lebih menarik. Pemilihan warna yakni biru dan putih digunakan dikarenakan warna tersebut menggambarkan Indonesia yang sebagian besar wilayahnya adalah laut. Selain itu, perpaduan warna biru dan putih menjadikan kartu terlihat lebih cerah dan menarik. Desain kartu dilakukan menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar 2. Kartu Jawaban



Gambar 3. Kartu Diskusi

d. Pengembangan Buku Panduan

Selain kartu media Rettura terdapat juga buku panduan yang sudah dikembangkan. Buku Panduan sendiri ditujukan sebagai informasi dan pedoman untuk memainkan Rettura Card. Pengembangan buku panduan dilakukan menggunakan aplikasi Canva. Buku panduan terdiri dari cover, petunjuk permainan, komponen kartu, dan peraturan permainan.

**Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan yang dilakukan dengan menerapkan produk media kepada subyek penelitian dalam situasi nyata di kelas. Pada tahapan ini produk yang akan dikembangkan mulai diimplementasikan saat pembelajaran berlangsung setelah melalui beberapa tahapan uji validasi dari ahli materi dan ahli media serta uji kepraktisan dari praktisi pendidikan atau guru. Apabila media pembelajaran Returra sudah dikatakan layak dan praktis maka dapat di uji coba kan terhadap peserta didik.

Implementasi media *Returra Card* dilakukan pada peserta didik kelas VII-K Program KKO yang ada di SMPN 2 Sidoarjo. Pada implementasi media ini nantinya dibutuhkan waktu kurang lebih sebanyak 3-4 pertemuan yang terhitung sebanyak 6-8 JP untuk dilakukannya tahapan uji coba beserta pengisian instrumen yang sudah disiapkan sebelumnya. Penerapan media Returra disesuaikan dengan skenario pembelajaran dan Modul Ajar yang sudah dirancang sebelumnya. Implementasi media pembelajaran Returra diawali dengan apersepsi pembelajaran dengan memberikan materi secara umum. Kemudian mulai menerapkan penggunaan media Returra sebagai media pembelajaran. Setelah itu, melakukan tahapan pengambilan data angket motivasi belajar sebagai angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Returra untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik program KKO.

### **Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE. Evaluasi sebagai proses pemberian nilai terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi pada tahapan ini dilakukan berdasarkan hasil *pretest* dan *posstest* yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media *Returra Card* terhadap hasil belajar peserta didik program KKO. Selain itu, evaluasi juga dilakukan pada uji kelayakan, uji kepraktisan dan uji coba peserta didik yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Dalam evaluasi uji kelayakan dan kepraktisan digunakan agar pengembangan media *Returra* dapat dikatakan menjadi media yang layak dan praktis berdasarkan penilaian dosen dan guru melalui revisi (perbaikan) dalam bentuk saran, masukan maupun kritik. Pada tahap ini juga melihat hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik KKO melalui angket motivasi belajar yang disebarkan setelah media *Returra* digunakan.

### **Hasil Kelayakan Media**

Tahapan uji validasi media ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Returra Card*. Validasi Ahli Media dilakukan oleh dua orang Dosen ahli media yakni yang pertama dilakukan oleh Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T dengan diperoleh hasil skor total yang didapat sebesar “49” dengan presentase kelayakan sebesar 89%. Dan hasil validasi oleh Dr. Nuansa Bayu Segara, S.Pd., M.Pd. mendapatkan skor total sebesar “48” dengan presentase kelayakan 87%, sehingga mendapatkan total skor validasi media sebesar 88%. Berdasarkan kriteria kelayakan, dari hasil tersebut menunjukkan hasil kategori “sangat layak”.

Tahapan validasi materi dilakukan guna mengetahui kelayakan media *Returra Card* yang sudah dikembangkan terutama dalam bagian materi yang disajikan. Uji Validasi Materi pertama dilakukan oleh Dr. Hendri Prastiyono, M.Pd., Niswatin, S.Pd., M.Pd., dan Katon Galih Setyawan S.Sos., M.Sosio., yang terdiri dari penilaian aspek komponen pembelajaran, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong rasa ingin tahu menunjukkan hasil skor total yang didapat secara berurutan sebesar “62”, “62”, “59”. Berdasarkan hasil skor tersebut dilakukan perhitungan presentase rata rata menggunakan rumus dan diperoleh hasil sebesar 82%, 82% dan 78%, sehingga mendapatkan rata rata sebesar 81%. Dari hasil tersebut, kemudian dirujuk kepada tabel kriteria yang sudah ditetapkan dan menunjukkan hasil >81% sehingga dikatakan materi pada media *Returra Card* “Sangat layak”. Berdasarkan skor ahli media dan ahli materi kemudian dihitung sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Dosen Ahli

No.	Validasi	Skor	Kriteria
1.	Ahli Media	88%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	81%	Sangat Layak
<b>Rata - Rata</b>		<b>84%</b>	<b>Sangat Layak</b>

(Hasil Analisis Peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan hasil rekapitulasi data diatas, diketahui bahwa skor rata rata perolehan dari dua validasi dosen ahli yakni dosen ahli media dan dosen ahli materi diperoleh skor “84%”. Merujuk pada kriteria yang sudah ditetapkan, bahwa skor >81% termasuk ke dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, hasil dari validasi kedua dosen ahli dinyatakan “Sangat Layak”.

Selain menyajikan aspek mengenai penilaian aspek fisik, penggunaan media, komponen pembelajaran, aspek yang terkandung dalam angket validasi media dan materi terdapat unsur-unsur yang melibatkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik diantaranya yakni aspek mendorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh juga menunjukkan bahwa media *Returra Card* sangat layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, *Returra Card* yang berbasis permainan dengan materi IPS yang disajikan

sesuai dengan indikator pembelajaran disimpulkan sangat layak untuk digunakan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa, media *Returra Card* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman sosial dan budaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO di SMPN 2 Sidoarjo.

### Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media ditujukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media yang sudah dikembangkan pada penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, media *Returra Card* dilakukan penilaian angket kepraktisan oleh praktisi pendidikan yaitu guru dan peserta didik. digunakan saat pembelajaran. Kepraktisan media *Returra Card* oleh guru dilakukan oleh sebanyak tiga validator. Validator pertama yakni Mat Jayus, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPS kelas 8-9 mendapatkan skor total sebanyak “46”. Kemudian, validator kedua yakni Slamet Pramuji yakni selaku guru IPS pada jenjang kelas 7 dan 9 dengan skor total sebanyak “36”. Lalu, validator ketiga yakni Silvia Eka Nur Wulandari, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas 7-8 dengan jumlah skor “38”. Setelah pengujian yang dilakukan oleh tiga guru mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sidoarjo, mendapatkan perhitungan bahwa setiap validator masing-masing mendapatkan presentase rata-rata dari hasil angket kepraktisan secara urut 46%, 36%, 38%. Dari hasil keempat validator tersebut, kemudian di rata-rata dan memperoleh skor sebesar “80%”. Oleh karena itu, dalam kategori ini, berdasarkan kepraktisan oleh guru media *Returra Card* dinyatakan “Praktis” digunakan saat pembelajaran.

Pengujian kepraktisan lainnya dilakukan oleh peserta didik KKO yang berjumlah 32 siswa. Pada pengujian yang dilakukan oleh peserta didik KKO menunjukkan hasil yang beragam setiap peserta didik. Dari hasil perhitngan sesuai rumus, diketahui apabila presentase yang diperoleh peserta didik program KKO yang paling rendah adalah 58% dan yang paling tinggi adalah 92%. Dari data tersebut kemudian di rata rata dan memperoleh hasil skor sebesar “78%”. Sehingga, dapat diketahui apabila kepraktisan media *Returra Card* dikatakan “Praktis” digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO. Berdasarkan hasil kepraktisan oleh guru dan peserta didik, kemudian di rata rata sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan

No.	Kepraktisan	Skor	Kriteria
1.	Guru	80%	Praktis
2.	Peserta Didik	78%	Praktis
<b>Rata – Rata</b>		<b>79%</b>	<b>Praktis</b>

(Hasil Analisis Peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang didapatkan setelah perolehan perhitungan antara kepraktisna guru dan peserta didik setelah dirata-rata menunjukkan hasil skor sebesar “79%”. Dari skor tersebut menunjukkan hasil kriteria yang menunjukkan bahwa media *Returra Card* “Praktis” digunakan. Sehingga, dapat disimpulkan apabila media *Returra Card* dinyatakan Praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO di SMPN 2 Sidoarjo.

*Flashcard* merupakan media sederhana untuk menyalurkan informasi dan wawasan dalam bentuk kartu. Kelebihan media *Flashcard*, di antaranya: (a) mudah dibawa kapan saja dan dimana saja; (b) praktis; (c) mudah diingat; (d) menyenangkan (Susilana & Riyana, 2008). Dalam hal ini, media *Flashcard* yang sangat praktis dan memiliki visual imagery menawarkan bentuk gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan untuk mengingat. Berdasarkan hal tersebut, diketahui apabila media kartu memiliki penggunaan yang praktis dan menyenangkan. Dan media yang menyenangkan akan menumbuhkan antusiasme peserta didik untuk belajar lebih semangat. Dan motivasi belajar mereka juga secara sadar akan ikut meningkat. Sejalan dengan hal tersebut,

media *Returra Card* juga mendapatkan skor yang menunjukkan kategori praktis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *Returra Card* praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO di SMPN 2 Sidoarjo.

### Hasil Keefektifan Media

Efektivitas media pembelajaran merupakan pengukuran tingkat keefektifan dari sebuah media pembelajaran yang sudah diterapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Efektivitas dilakukan untuk memperkirakan sejauh mana kemampuan pemahaman yang sudah dicapai peserta didik. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Soal tes terdapat 20 soal pilihan ganda yang telah dihitung melalui uji validitas dan reliabilitas agar butir soal dikatakan valid. Pengujian validitas dilakukan dengan dua cara, yang pertama yakni validasi dengan dosen ahli yakni Drs. Nasution, M.Hum., M.Ed., Ph.D mengenai soal tes yang akan digunakan. Berdasarkan hasil saran dari dosen, soal yang diujikan minimal menggunakan ranah kognitif C3-C6 dan jumlah soal diperbanyak dari yang awalnya hanya 20 menjadi 30, agar nantinya soal yang valid berjumlah bisa diatas 20. Pengujian validitas yang kedua, yakni pengujian validitas dan reliabilitas soal menggunakan 30 soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas VII, dimana setelah diuji menggunakan SPSS terdapat hanya 20 soal yang valid dan terhitung memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,821. Berdasarkan pengujian validitas dan reliabilitas tersebut, dapat diketahui apabila 20 soal pilihan ganda valid dan reliabel.

Setelah melakukan penelitian di kelas KKO SMPN 2 Sidoarjo dengan sejumlah 32 peserta didik didapatkan hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Didapatkan hasil rata-rata rata – rata *pretest* sebesar 51,09% dengan nilai tertinggi yang didapatkan 70 dan nilai terendah 25. Kemudian hasil rata rata nilai *posttest* adalah sebesar 80,31% dengan nilai terendah yang didapatkan 60 dan nilai tertinggi 95. Setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* dilanjutkan dengan mengukur keefektifan dari hasil tersebut menggunakan uji hipotesis dan n-gain. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak antara hasil *pretest* dengan *posttest* digunakan uji t berpasangan yakni Paired Sample T Test. Perhitungan uji mendapatkan nilai sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Sample T Test*

<i>Pair</i>	Signifikansi	Keterangan
<i>Pre Test – Post Test</i>	0,000	Terdapat Perbedaan

(Hasil Analisis Peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan hasil data tersebut dapat diketahui hasil uji Paired Sample T-Test apabila nilai signifikansi 0,00 yang berarti  $< 0,05$ . Oleh karena itu, dari hasil tersebut dapat diketahui apabila  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata rata nilai sebelum dan sesudah penggunaan media *Returra Card* atau dapat dikatakan bahwa media *Returra Card* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Kemudian, dilakukan perhitungan n-gain dengan rumus yang sudah ditentukan, sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Pehitungan N-Gain

N	Rata Rata <i>Pretest</i>	Rata – Rata <i>Posttest</i>	N-Gain Score	N-Gain (100%)
32	51.09	80.313	60.43638653	60.4 %

(Hasil Analisis Peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa rata rata ngain score yang diperoleh yakni sebesar 60,4%. Dirujuk berdasarkan kategori ngain, dapat terlihat apabila hasil ngain  $> 0,3$  sehingga

dapat dikategorikan sedang. Dengan dianalisis berdasarkan kriteria keefektifan *n-gain score* dapat dikatakan bahwa media *Returra Card* cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan diketahui apabila media *Returra Card* efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil efektivitas yang dicapai memperlihatkan bahwa aspek pemahaman yang mempengaruhi hasil belajar siswa KKO mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian Andriani & Rasto (2019) dikatakan bahwa pertumbuhan motivasi belajar peserta didik dapat diikuti dengan peningkatan hasil belajar. Suryabrata dalam Aritonang (2008) mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal peserta didik yaitu motivasi belajar yang dimiliki masing-masing individu. Sejalan dengan hal tersebut, Zamsir & Fajrin (2017) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor motivasi belajar. Hasrat atau keinginan untuk belajar dapat dilakukan apabila seseorang ingin mendapatkan hasil yang baik. Sehingga, motivasi dapat dilakukan sebagai pendorong keinginan untuk belajar (Rahman S., 2021). Berdasarkan beberapa teori dan penelitian terdahulu dapat terlihat apabila motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang mampu memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini media *Returra Card* yang dikatakan mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar berarti berpengaruh juga terhadap pertumbuhan motivasi belajar peserta didik. Sehingga, dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *Returra Card* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik program KKO di SMPN 2 Sidoarjo.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media *Returra Card* memperoleh hasil validasi kelayakan oleh validator ahli materi dan validator ahli media sebesar 84% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Penilaian kepraktisan dari guru dan peserta didik mendapatkan skor total sebesar 79% yang termasuk ke dalam kategori “praktis”. Hasil keefektifan media *Returra Card* dianalisis dari perolehan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada 32 peserta didik KKO. Hasil tersebut menunjukkan nilai rata – rata *pretest* sebesar 51,09 poin, dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 25. Kemudian rata rata nilai *posttest* adalah 80,31 poin, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95, sehingga dapat terlihat apabila ada peningkatan hasil belajar. Rerata nilai gain pada kelas KKO sebesar 60.4% dan termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Pengembangan media dan materi dalam *Returra Card* yang disesuaikan dengan tujuan dan indikator pembelajaran IPS dan memiliki kelebihan praktis dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Adanya peningkatan dalam hasil belajar dan motivasi belajar saling mempengaruhi satu sama lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Returra Card* layak diimplementasikan, praktis digunakan dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik KKO di SMPN 2 Sidoarjo.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1-7. Doi: 10.29303/jipp.v7i1.386
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86. Doi: <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21. Doi: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61271866/Minat\\_dan\\_Motivasi\\_dalam\\_Meningkatkan\\_Ha20191119](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61271866/Minat_dan_Motivasi_dalam_Meningkatkan_Ha20191119)
- Estikhana, I. H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas VB. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 132-143. Doi: <https://media.neliti.com/media/publications/253467>

- Kurniasih, T., Haryani, & Ciptowati, E. (2015). Meningkatkan Daya Tanggap Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Smp Di Kelas Khusus Olah Raga Melalui Media Pembelajaran Animasi. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 20(1), 100-105. Doi: <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v20i1.36210>
- Marta, K. A., & Marzuki. (2021). Peranan Guru PPKN SMA Negeri 2 Playen Gunungkidul Dalam Upaya Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga (KKO). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*, 10(1), 100-110. Doi: <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/civics/article/view/17320>
- Muzacky, A. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Vlog Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas XI IPS SMA Negeri Singgahan Kabupaten Tuban. *Swara Bumi*, 9, 1-5. Doi: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/31171>
- Nurvika, R. T. (2018). Pengembangan Media E-Comic Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme Dan Kolonialisme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Sejahtera Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). Doi: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/31569>
- Okdiansyah, Satria, T. G., & Aswarliansyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 148-154. Doi: 10.47709/educendekia.v1i3.1183
- Radar Jatim. (2022, April 11). RadarJatim.id. Retrieved from RadarJatim.id: <https://radarjatim.id/pemkab-sidoarjo-laksanakan-ppdb-kko-di-smpn-2-dan-smp-pgri-9/>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Doi: <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Riski, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas XI TAV. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2), 119-125. Doi: <https://doi.org/10.26740/jpte.v7n2.p%25p>
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 5(2), 70-76. Doi: <https://doi.org/10.24114/js.v5i2.32717>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tumuruna, J. (2022). Pemberdayaan Paguyuban Orang Tua Siswa untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Kelas Khusus Olahraga. *Ideguru*, 7(2), 124-130. Doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.344>
- Ulfayana. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar Edgar Dale Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih di MTS Negeri 2 Bulukumba. *SKRIPSI*.
- Yanti, E. S., Pestalozzi, D., & Valen, A. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 83 Lubuklinggau. *LP3MKIL*, 2(3), 26-35. Doi: <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.317>
- Yunanto, D. B. (2017). Kedisiplinan Peserta Didik Kelas X Ips 3 Kelas Khusus Olahraga Di Sma Negeri 4 Yogyakarta Dalam Pembelajaran. *Journal Student UNY*, 6(9). Doi: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/51121>
- Zamsir, L. M., & Fajrin, P. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Lawa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 170-181. Doi: 10.36709/jpm.v6i2.2070