

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *HISTORY CARD* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA

YENNI ANIKA RAHMANIA

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: yennianika@gmail.com

Septina Alrianingrum

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: Septi@unesa.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran sejarah sudah diterima siswa mulai tingkat satuan pendidikan dasar (SD), menengah (SMP), hingga atas (SMA). Namun pada kenyataannya, pelajaran sejarah merupakan salah satu pelajaran yang kurang memiliki daya tarik bagi siswa. Kecenderungan siswa bersikap acuh dan tidak memperhatikan guru ketika mengajar. Metode mengajar guru yang masih banyak menggunakan metode-metode konvensional misalnya ceramah bervariasi, juga karena minimnya penggunaan media didalam pembelajaran. Padahal, media itu sendiri memegang peran yang sangat penting, diantaranya mampu mengaktifkan siswa secara keseluruhan dan memfokuskan perhatian siswa saat proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Model). Tahapan-tahapan ini merupakan acuan dalam mengembangkan produk media dari tahap konsep media hingga media jadi yang kemudian juga dilakukan validasi ahli untuk menilai kelayakan dan turut pula melihat respon siswa terhadap media setelah media diterapkan. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran sejarah yaitu *History Card*. *History card* merupakan permainan kartu dimainkan oleh 4 orang yang cara bermainnya mengadaptasi dari permainan kartu *Seven Spade*. Media *History Card* ini menggunakan KD 3.1 Menganalisis Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Spanyol, Portugis, Inggris dan Belanda) di Indonesia. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMAN 18 Surabaya yang berjumlah 36 siswa.

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa media kartu *History Card* mendapat nilai sebesar 88,2% dengan kategori sangat valid oleh ahli media, sebesar 80% dengan kategori valid oleh ahli materi, sebesar 76,3 dengan kategori valid oleh ahli pembelajaran dan mendapat nilai sebesar 88,9% dari respon siswa dengan kategori sangat baik dalam semua aspeknya, dari prosentase nilai akhir yang diperoleh dari penilaian yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa media kartu *History Card* telah memenuhi syarat dan layak untuk dijadikan dan digunakan sebagai sumber belajar sejarah pada kompetensi dasar yang bersangkutan

Kata Kunci: Media kartu *History Card*, Respon Siswa

Abstract

History subjects have been given since the basic, middle to upper education unit level. But in reality, history lessons are one of the lessons that have less appeal for students. Students stop being indifferent and pay no attention to the teacher when teaching. Apart from the teaching methods of teachers who still use conventional methods such as various lectures, it is also due to the minimal use of media in learning. In fact, the media itself plays a very important.

This research belongs to the type of Research and Development or also known as R&D. with using 4D (Four-D) development model. This research produces a product of historical learning media, namently yhe History Card. History Card is a card game played by 4 people whose way of playing is adapted from the Seven Spade card game. This media uses Basic Competencies 3.1 Analyzing the Entry Process and the Development ef European Colonization to Indonesia. subject in this study were class XI IPS 2 SMAN 18 Surabaya, totaling 36 students.

The results showed that the history card media as a whole received an assessment of 88.2% with a very valid category by media experts, 80% with a valid category by material experts, and got a score of 88.9% from student responses in all indicator, and from that information can be concluded that the History Card can be use as a media for learning history major in class.

Keywords: Media *History Card*, Student Response

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk dapat menumbuhkembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM), SDM menjadi salah satu tolak ukur utama dalam menilai kemajuan suatu negara. Hal tersebut karena SDM menjadi pelaku utama yang menjalankan segala tatanan sistem yang dikelola oleh negara. Termasuk dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan sangat lekat dengan *output* SDM yang dihasilkan. Maka sudah selayaknya jika ingin menghasilkan SDM yang berkualitas maka harus pula meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan inovasi-inovasi baru yang dapat digunakan dalam praktik secara langsung pendidikan yaitu dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah.

Pembelajaran sejarah sendiri sudah kepada siswa sebagai mata pelajaran wajib sejak tingkat satuan dasar (SD), tingkat menengah (SMP), hingga tingkat atas (SMA). Mata pelajaran sejarah termasuk dalam rumpun ilmu sosial yang memiliki peranan penting terkhusus dalam hal kebangsaan yaitu menumbuhkan rasa nasionalisme pada generasi muda bangsa Indonesia. Melihat fakta yang terjadi dilapangan, nyatanya pelajaran sejarah justru merupakan salah satu pelajaran yang kurang memiliki daya tarik menurut siswa. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran yang masih bersifat konvensional misalnya seperti ceramah variatif, masih menjadi alasan klasik permasalahan pembelajaran sejarah di Indonesia. Alasan lain dikarenakan minimnya ketersediaan alat bantu pembelajaran (media pembelajaran) yang ada disekolah, padahal media memiliki peran yang sangat penting.

Azhar Arsyad dalam bukunya, mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses menyampaikan pesan atau informasi pada kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa¹. Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa jenis. Sudjana dan Rivai, mengkategorikan jenis-jenis media apa saja yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu antara lain: pertama, media grafis atau juga disebut media dua dimensi. Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran, dan dapat dilihat dari satu arah, contoh: foto, gambar, komik, kartu dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi, merupakan media yang tampilannya dapat dilihat dari arah mana saja atau segala arah, contoh: diorama. Ketiga, media proyeksi seperti slide dan film, dan keempat penggunaan lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran².

Penggunaan media didalam proses pembelajaran menjadi sangat penting melihat fakta bahwa peran media yang tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar tetapi terdapat manfaat lain secara implisit dari

media itu sendiri. Rusman dkk, menyebutkan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: pertama, pembelajaran dengan alat bantu media dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga berpeluang menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Kedua, materi yang disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami secara mendalam oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik lagi. Ketiga, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, siswa tidak cepat bosan, dan juga turut membantu meringankan beban guru dalam mengajar karena menghemat tenaga apabila guru harus mengajar dibanyak kelas/banyak jam mengajar. Keempat, siswa tidak pasif dikelas karena mereka lebih banyak melakukan aktivitas dari pada pembelajaran seperti biasanya, hal tersebut dampak dari penggunaan media yang mengharusnya dilakukannya praktek penggunaan secara langsung, sehingga siswa tidak hanya duduk mendengarkan tetapi ada aktivitas lain³.

Berkaca pada fakta ditemukannya permasalahan-permasalahan dalam kegi-atan pembelajaran sejarah juga melihat urgensi atau keterpentingan perlu adanya media didalam proses pembelajaran maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang menarik secara tampilan, mempermudah memahami materi pelajaran, menyenangkan dalam penggunaannya, dan mampu membuat seluruh siswa menjadi aktif dalam pembelajaran yaitu media berupa kartu bernama *History Card*.

Sesuai dengan pengkategorian jenis-jenis media dalam pembelajaran, maka *History Card* termasuk kedalam jenis media dua dimensi. Cara bermainnya mengadaptasi dari permainan kartu *Seven Spade* atau juga dikenal dengan sebutan *Seven Scope* (Tujuh waru jika dalam Bahasa Indonesia). *Seven Spade* merupakan jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bridge yang berjumlah 52 kartu⁴. Menurut Sebastian, permainan kartu adalah permainan tua yang telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan masih bertahan hingga saat ini⁵. Permainan kartu menggunakan media utama berupa kartu-kartu yang umumnya berukuran kecil yaitu seukuran tangan. Permainan kartu diduga kuat berawal dari China terutama pada masa Dinasty Tang (618-907 M). Permainan kartu yang berkembang diawal-awal masa itu disebut-sebut sebagai leluhur permainan kartu remi, dan juga permainan kartu-kartu yang lain seperti domino dan mahjong, termasuk juga leluhur permainan kartu *Seven Spade*.

Pengembangan media ini dilakukan dengan maksud agar proses pembelajaran dikelas menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan pula mengaktifkan seluruh siswa karena mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak bosan, dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Peneliti juga melakukan beberapa modifikasi terhadap kartu, agar sesuai

¹Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindi Persada. Hal 10.

²Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Hal 15.

³Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press. Hal 42.

⁴R.H Kusuma. 2010. *Aplikasi Permainan Seven Spade dengan Macromedia Adobe Flash*. Skripsi FT UPN Veteran Jatim. Hal 3

⁵Sebastian dkk. 2014. Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Perwayangan dengan Basis Kisah Ramayana. *Jurnal DKV*, Universitas Kristen Petra. Vol 2(1), 1-7. Dari <http://publication.petra.ac.id/> diakses pada 25 Desember 2019.

dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan walaupun tidak semua siswa mengetahui cara bermain dari kartu ini.

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti ini memiliki keterbatasan yaitu pada tahap penyebaran yang tidak dilakukan oleh peneliti, alasan tidak dilakukannya tahap penyebaran karena keterbatasan biaya, waktu dan ruang yang dimiliki, juga karena situasi dan kondisi ditengah pandemik sehingga tidak memungkinkan untuk menjangkau banyak sekolah, selain keterbatasan biaya, ruang dan waktu, keterbatasan lain yaitu pembuatan media ini hanya terbatas pada materi pada KD 3.1 Menganalisis Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Pemilihan materi tersebut dikarenakan materi tersebut merangkum banyak peristiwa-peristiwa yang terjadi secara kronologis dimana dalam setiap peristiwa tersebut juga banyak melibatkan tokoh atau pelaku sejarah, sehingga dengan model media berupa kartu dan cara bermainnya yang mengurutkan akan menjadi sesuai dan mempermudah siswa memahami materi.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu: 1) Bagaimana pengembangan yang dilakukan terhadap media kartu *History Card* ?; 2) Bagaimana penerapan media kartu *History Card* dalam proses pembelajaran ?

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D menurut Thiagarajan dkk yang memiliki 4 tahap utama yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini tidak sampai tahap penyebaran karena tujuan yang dimiliki hanya melakukan ujicoba produk yang dikembangkan peneliti guna mengetahui tingkat kelayakannya. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Subjek penelitian terdiri dari tiga ahli (media, materi, pembelajaran) dan siswa.

Pengambilan data hanya dilakukan dikelas XI IPS 2 SMAN 18 Surabaya yang berjumlah 36 siswa. Kelayakan media diketahui dari hasil validitas ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta dari angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Analisis Ujung Depan, menganalisis masalah-masalah yang terjadi dikelas seperti keterbatasan media yang digunakan, keterbatasan sumber belajar, dan sikap siswa terhadap pelajaran.

Analisis Siswa, subjek penelitian merupakan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 18 Surabaya dengan jumlah sebanyak 36 orang, dengan karakteristik siswa adalah sebagai berikut usia rata-rata 15-16 tahun dengan kemampuan berpikir yang sudah melampaui tahap operasional formal. Siswa sudah mempunyai pengetahuan awal tentang materi masuknya bangsa Eropa. siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, sebagian

siswa juga tidak memperhatikan ketika guru sedang mengajar.

Analisis Tugas, mengidentifikasi materi masuknya bangsa Eropa ke Indonesia dengan **Kompetensi Inti**, 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya; 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia; 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan peran terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya; 4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait apa yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan, **Kompetensi Dasar**, 3.1 Menganalisis Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Eropa (Spanyol, Portugis, Belanda, dan Inggris) ke Indonesia

Analisis Konsep, mengidentifikasi konsep-konsep utama yang ada pada materi masuknya bangsa Eropa ke Indonesia, meliputi latar belakang kedatangan dan tujuan kedatangan serta kronologi masuk atau datangnya bangsa Eropa ke Indonesia

2. Tahap Perancangan (*Design*)

2.1 Tahap Desain, membuat draft komponen-komponen penyusun media, mulai dari tampilan media, bentuk kartu, materi pada kartu dan gambar yang ada pada kartu serta menyusun kelengkapan permainan kartu yang lain yaitu petunjuk bermain, slot undian

2.2 Tahap Pembuatan, pembuatan media yang telah didesain dengan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* yang kemudian dicetak menggunakan kertas buffalo untuk box kemasan kartu dan kertas *artpaper* media kartu *History Card* itu sendiri. Kelengkapan kartu yang lain yaitu petunjuk bermain, dicetak dengan menggunakan kertas hvs

2.3 Hasil Rancangan Media Kartu *History Card*

Kartu *History Card* memiliki ukuran 11 cm x 7 cm, dengan box kemasan kartu berukuran 2 cm lebih lebar dari ukuran kartu yaitu 13 cm x 9 cm. Kartu berjumlah 40 kartu. Terdapat empat negara sesuai dengan materi pada Kompetensi Dasar 3.1 Warna pada tepian kartu tiap negara dibuat berbeda untuk memudahkan siswa membedakan tiap negara. Teknik permainan yang digunakan mengadaptasi dari permainan kartu *Seven Spade* atau tujuh sekop dalam Bahasa Indonesia.

Gambar 4.1
Desain Awal Media Kartu *History Card*



Tujuan dari penggunaan kartu ini selain untuk menarik perhatian siswa, mengaktifkan partisipasi seluruh siswa juga membantu siswa mempermudah memahami materi yang runtut dengan banyaknya peristiwa dan tokoh-tokohnya. Berikut merupakan petunjuk bermain kartu *History Card*

Gambar 4.2
Petunjuk Bermain Kartu History Card

Petunjuk Bermain Kartu History Card

1. Permainan dimainkan oleh 4 orang
2. Acak kartu, dan bagikan satu persatu kepada setiap pemain sebanyak 10 putaran
3. Pemain pertama mengeluarkan kartu pembuka
4. Pemain berikutnya mengeluarkan kartu dengan nomor berurutan dari nomor kartu yang terbuka, bisa satu nomor diatas atau satu nomor dibawahnya, dengan negara yang sama
5. Permainan terus berjalan sampai semua sub materi kartu tertutup
6. Pemain yang membuka kartu juga harus menjelaskan maksud dari pernyataan / klu yang ada pada kartu
7. Perhitungan poin akan dihitung dari jumlah akumulasi nilai sesuai angka kartu yang ditutup atau kartu mati

memberikan saran perbaikan terhadap media, setelah tahap perbaikan selesai kemudian dilakukan uji coba terbatas guna mengetahui respon siswa.

3.1 Validasi Ahli Media

Aspek utama yang dinilai dalam validasi media, yaitu pertama aspek kriteria produksi yang dijabarkan lagi berdasarkan indikator-indikator, yaitu kondisi fisik, kualitas bahan dan *emotion impact*. Kedua, aspek desain visual dengan indikator prinsip visual, desain media, dan ketiga, aspek kualitas teknis dengan indikator syarat media, kriteria media dan prinsip media. Validasi media kartu history card pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Ibu Utari Dewi S.Sn.,M.Pd yangmana beliau merupakan dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Validator mengisi angket penilaian media sesuai petunjuk yang sudah ada, serta memberikan saran kepada peneliti terkait media yang dikembangkan. Dari ketiga aspek yang dinilai, ahli menyatakan bahwa secara keseluruhan sudah baik, dari bentuk kartu, ukuran kartu maupun pada kelengkapan kartu yang lain.

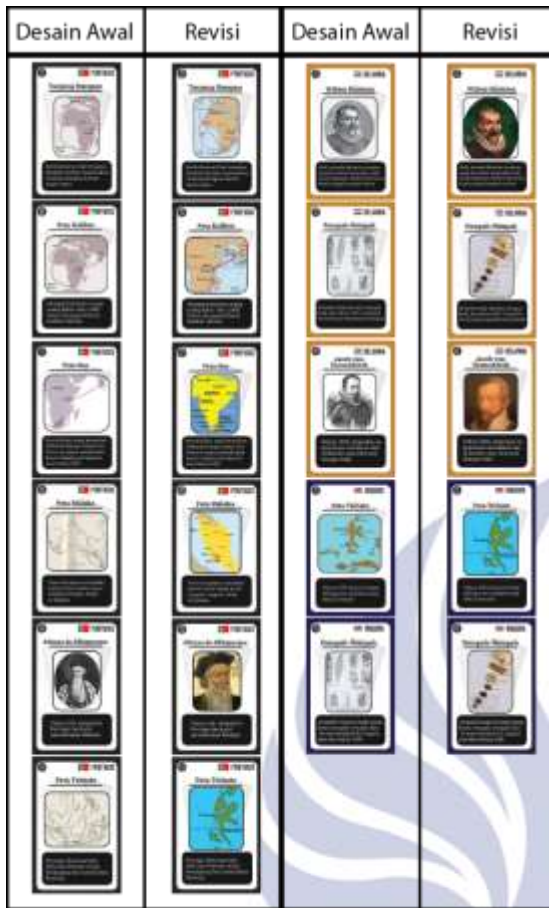
Revisi atau saran perbaikan media yang diberikan oleh ahli media yaitu:

(1) Gambar rempah-rempah diganti yang berwarna (2) Foto tokoh-tokoh diganti yang berwarna (3) Foto peta diganti yang berwarna. Peneliti kemudian melakukan penggantian beberapa gambar yang terdapat dalam kartu, seperti yang ditunjukkan didalam tabel dibawah ini:

Gambar 4.3
Revisi Media Kartu History Card

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi media, materi dan RPP oleh ahli. Dalam tahap ini juga dilakukan perbaikan atau revisi jika memang ahli



Tabel 4.2
Data Hasil Validasi Media Setelah Revisi

Kriteria	Indikator	Perolehan Skor
Kriteria Produksi	Kondisi Fisik	9
	Kualitas Bahan	18
	Emotion Impact	9
Desain Visual	Prinsip Visual Desain Media	16
Kualitas Teknis	Syarat Media/Kriteria Media/Prinsip Media	21

Berdasarkan jumlah skor yang didapat dari validasi media seperti yang terlihat pada tabel diatas, terdapat 17 indikator dengan jumlah skor didapat yaitu 73 dari skor maksimal 85. Skor kemudian dihitung dengan rumus kelayakan, dan memperoleh nilai **88,2%** dengan kategori **sangat valid**.

3.2 Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan guna menilai materi yang telah disusun dalam media *History Card* apakah sudah sesuai dengan standar isi materi menurut ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Wisnu M.Hum yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya. Terdapat empat indikator

utama dalam penilaian materi yaitu kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, penyajian materi dan kualitas materi. Validator mengisi angket penilaian media sesuai petunjuk yang sudah ada, serta memberikan saran kepada peneliti apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan materi dalam media. Berikut tabel paparan data hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.3
Data Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Perolehan Skor
Pertimbangan Isi	Kesesuaian Kurikulum	8
	Kebenaran isi	16
	Cara penyajian	32

Berdasarkan hasil sajian data pada tabel diatas, ada 14 butir indikator dalam aspek penilaian materi. Jumlah perolehan skor yang didapat adalah sebanyak 56 skor dari skor maksimal 70. Dengan hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan yaitu memperoleh prosentase nilai sebesar **80%** dengan kategori **valid**. Menurut ahli, materi dalam media sudah baik dan sesuai, sehingga tidak ada yang perlu untuk diperbaiki.

3.3 Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen penilaian pembelajaran adalah lembar penilaian yang diberikan kepada ahli pembelajaran untuk mengetahui nilai kevalidan dari instrumen RPP disusun peneliti dan akan digunakan dalam implementasi penelitian. Aspek penilaian yaitu terdiri dari kejelasan identitas yang tertera, rumusan indikator dan tujuan pembelajaran yang dibuat, dan pemilihan materi, pemilihan media. Validasi dilakukan oleh Bapak Drs. Sumarno, M.Hum yang merupakan dosen Juursan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya terkhusus dosen pengampu mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia.

Tabel 4.4
Data Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Perolehan Skor
1	Identitas	Kejelasan dan kelengkapan identitas	14
		Ketepatan penggunaan alokasi waktu	5
2	Rumusan indikator	Ketepatan rumusan indikator dan tujuan	3
		Kejelasan penggunaan	3

		kata kerja operasional	
3	Ketepatan pemilihan materi	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3
		Kelengkapan isi materi	4
		Keruntutan materi yang akan dipelajari siswa	4
4	Pemilihan media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran pada RPP	3
		Kemudahan dalam penggunaan media	4

Terdapat empat aspek utama yang dinilai dengan 11 indikator penilaian. Skor yang diperoleh sebesar 42 dari skor maksimal 55. Skor kemudian dihitung dengan rumus dan mendapat nilai akhir sebesar **76,3%** dengan **kategori valid** jika mengacu pada tabel konversi. Ahli menyimpulkan bahwa RPP yang disusun peneliti bisa digunakan perlu adanya beberapa perbaikan atau revisi. Revisi yang dilakukan diantaranya memperjelas penulisan identitas sekolah, menambah indikator, dan susunan penulisan.

3.4 Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 28 Juli 2020, melibatkan siswa XI IPS 2 yang berjumlah 36 siswa. Uji coba terbatas dilakukan secara online dikarenakan situasi ditengah pandemi. Uji coba dilakukan melalui google meet. Uji coba secara online memiliki banyak keterbatasan diantaranya, keterbatasan ruang dan waktu, tidak dapat mejangkau siswa secara langsung sehingga permainan kartu hanya sekedar mensimulasikan produk. Adapun secara garis besar pelaksanaan uji coba adalah sebagai berikut:

(1) Pendahuluan

Kegiatan diawali dengan peneliti membagikan petunjuk bermain, aturan berupa bermain *soft file* kepada seluruh siswa melalui whatsapp *group*. Kemudian peneliti memasukkan siswa kedalam grup, via google meet. Dalam satu kali simulasi, grup diisi oleh 1 kelompok bermain atau sebanyak 4 orang. Siswa yang bermain sesuai nomor absen, sehingga diawal ini siswa bernomor absen 1-4 yang pertama kali bermain. Peneliti mengkondisikan siswa dan memastikan siswa memperhatikan serta memastikan seluruh siswa dapat melakukan komunikasi dengan jelas.

(2) Inti

Peneliti mulai memandu siswa untuk bermain. Pertama, peneliti membagikan kartu secara acak kepada siswa. Satu kelompok bermain terdapat 4 orang siswa dengan masing-masing siswa mendapat 10 kartu acak. Disini peneliti membagikan kartu yang dikirim secara

pribadi melalui pesan whatsapp kepada 4 orang siswa tersebut. Siswa menggunakan dua perangkat yaitu *handphone* masing-masing untuk melihat kartu, petunjuk bermain, cara bermain, dan perangkat PC/laptop. Langkah selanjutnya, peneliti menjelaskan cara bermain, dan aturan bermainnya. Permainan kartu dimulai. Disini peneliti selain memandu siswa dalam bermain, juga bertindak sebagai pelaksana perintah dari siswa. Peneliti menghadap kartu didepannya secara langsung, sehingga seolah peneliti sendiri yang bermain, tetapi apa yang dilakukan sesuai perintah siswa, kartu mana yang ingin dibuka maupun ditutup. Permainan berlangsung hingga semua kartu yang dimiliki siswa habis. Permainan selesai dan berganti kelompok bermain yang lain.

(3) Penutup

Kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab, menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama dan terakhir menyebarkan angket respon melalui link *google drive* yang dibuat peneliti.

3.5 Data Hasil Respon Siswa

Respon siswa merupakan tanggapan siswa terhadap media *History Card* setelah diterapkan. Respon dari siswa diakomodir dalam sebuah angket. Angket respon siswa berisi pernyataan-pernyataan yang disusun untuk menilai media *history card* sesuai pendapat siswa. Siswa menilai produk dengan melihat produk melalui media digital karena memang pembelajaran dilakukan dengan sistem daring. Penilaian terhadap kualitas bahan yang digunakan pada media dilakukan dengan cara melakukan *unboxing* kartu oleh peneliti yang kemudian direkam dan dibuat dalam bentuk video singkat yang selanjutnya dikirimkan di grup pembelajaran. Penilaian terhadap gambar, warna, tulisan dilihat melalui gambar kartu yang di sertakan dalam angket. Hasil angket siswa dipaparkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Data Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Jumlah perolehan skor
1	Bentuk media kartu <i>History Card</i> menarik	149
2	Bentuk dan ukuran huruf yang ada pada kartu mudah dibaca	158
3	Kualitas bahan atau kertas yang digunakan baik	146
4	Warna yang digunakan dalam media kartu <i>History Card</i> menarik	152
5	Gambar yang terdapat dalam media kartu <i>History Card</i> jelas	159
6	Pernyataan atau klu yang ada pada kartu mudah dipahami	152

7	Penyajian materi dalam media <i>History Card</i> lebih menarik dibandingkan dengan buku paket	149
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	152
9	Saya merasa tertarik untuk belajar menggunakan media kartu <i>History Card</i>	148
10	Dengan menggunakan media kartu <i>History Card</i> saya lebih mudah memahami materi	147
11	Media kartu <i>History Card</i> memotivasi saya untuk belajar	144
12	Media pembelajaran kartu <i>History Card</i> mudah dalam penggunaannya	149
13	Ukuran media kartu <i>History Card</i> ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana	154
14	Media kartu <i>History Card</i> dapat digunakan dikelas sebagai media pembelajaran	158
Jumlah		2117

Jumlah skor didapatkan yaitu 2117 dari skor maksimal 2380. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus dan mendapat hasil nilai akhir **88,9%**. Mengacu pada tabel konversi kelayakan teoritis maka nilai yang didapat tersebut masuk dalam **kategori sangat baik**, sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media kartu *History Card* adalah sangat baik.

PENUTUP

Media kartu *History Card* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai tahapan pengembangan pada model pengembangan 4D yang memiliki empat tahap utama yaitu Pendefinisian atau *Define*, Perancangan atau *Design*, Pengembangan atau *Develop* dan Penyebaran atau *Disseminate*. Penelitian ini tidak sampai tahap penyebaran atau *disseminate*.

Media *History Card* termasuk kedalam jenis media visual. Fungsi dari media visual itu sendiri diantaranya fungsi atensi atau penarik perhatian, fungsi afeksi yaitu mampu menghadirkan perasaan senang pada siswa dan fungsi kognisi yaitu alat bantu dalam memahami dan mengingat materi atau informasi. Berdasarkan observasi dan temuan catatan dilapangan, media penggunaan media *History Card* mampu memunculkan ciri-ciri dari ketiga fungsi tersebut, misalnya siswa memperhatikan setiap penjelasan dan arahan dari peneliti sejak awal hingga akhir, siswa merasa senang yang ditunjukkan dengan antusias siswa mengikuti permainan hingga selesai, siswa juga aktif bertanya terkait materi dimana hal demikian menunjukkan bahwa siswa paham dengan materi yang diajarkan melalui media ini.

Sejalan dengan hal tersebut, penerapan media dilapangan juga menunjukkan respon positif dari siswa. Adanya respon positif ditandai dengan beberapa ciri, yaitu apabila tindakan atau sikap yang diperlihatkan siswa menunjukkan penerimaan, penyetujuan serta melaksanakan apa yang diberlakukan terhadap mereka. Hal demikian nampak pada saat pelaksanaan dilapangan dimana siswa dengan tertib mengikuti setiap aturan yang berlaku dalam permainan, bahkan siswa juga tidak takut untuk bertanya secara langsung ketika ada suatu hal yang mereka ingin ketahui. Melihat fakta-fakta yang sesuai dengan gambaran teori, serta diperkuat dengan hasil validasi ahli dengan prosentase nilai akhir yang didapat yaitu sebesar 88,2% dari ahli media dengan kategori sangat valid, sebesar 80% dari ahli materi dengan kategori valid dan sebesar 76,3% dari ahli pembelajaran dengan kategori valid, dan penilaian dari siswa mendapat prosentasi nilai sebesar 88,9% dengan kategori sangat baik maka dinyatakan bahwa media *History Card* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah disekolah dengan Kompetensi Dasar terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ahmadi. (1999). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press (GP Press).
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Deni Darmawan. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Rahman dan Sofan Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Belajar.
- Mohammad Syarif Sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- H. Soetopo dan H. Soemanto. (1993). *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problematika Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Cetakan Ketiga Belas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasiannya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sa'adun Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S. Hamid Hasan. (2008). *Problematisa Pendidikan Sejarah Naskah Dalam Handbook Pendidikan Sejarah*. Bandung: FPIPS UPI.
- Syafruddin Nurdin dan Andriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Walgito. (1980). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Sumber Jurnal:

- Poerniawan & Tamrin, M. (2013). Perancangan Permainan Kartu Empat Kerajaan Besar Nusantara untuk Menanamkan Rasa Cinta Sejarah Sendiri. *Visual Communication Design Adiwarna Journal*, 7(1), 18-23.
- Sebastian & Palupi, S.R. (2014). Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Perwayangan dengan Basis Kisah Ramayana. *Visual Communication Design Adiwarna Journal*, 2(1), 1-7.
- Joko Sayono. (2013). Pembelajaran Sejarah Disekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 2(3).

