

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IIS SMA NEGERI 20 SURABAYA

**Durarul Bahyyah**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,  
durarulbahyyah@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Proses pembelajaran yang sedang berlangsung di SMA Negeri 20 Surabaya masih menggunakan power point, papan tulis yang dibantu dengan metode ceramah sehingga proses pembelajaran bersifat kurang efisien dan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui (1) kelayakan media kartu pintar, (2) hasil belajar, dan (3) respon siswa terhadap media kartu pintar. Jenis penelitian ini menggunakan pengembangan 4D. Subyek penelitian ini menggunakan 20 siswa. Teknik analisis data menggunakan wawancara dan angket. Analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari keseluruhan hasil validasi kelayakan media dan uji coba terbatas pada penggunaan media pembelajaran kartu pintar pada materi perdagangan internasional yaitu diperoleh dari ahli materi rata-rata 89,04%, ahli media rata-rata 75%, hasil belajar memperoleh ketuntasan sebesar 100%, dan respon siswa memperoleh rata-rata sebesar 84,99%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu pintar pada materi perdagangan internasional dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci** : Pengembangan media kartu pintar

### Abstract

*The ongoing learning process at SMA Negeri 20 Surabaya still uses power point, the blackboard is assisted by the lecture method so that the learning process is less efficient and causes students to lack enthusiasm in the learning process. The purpose of this study is to determine the feasibility, learning outcomes, and student responses to smart card media. This type of research uses 4D development. The subject of this study used 20 students. Data analysis techniques use interviews and questionnaires. Data analysis uses qualitative and quantitative. The results obtained from the overall results of the validation of media feasibility and trials are limited to the use of smart card learning media on international trade material that is obtained from material experts on average 89.04%, media experts on average 75%, learning outcomes obtain completeness of 100%, and the response of students gained an average of 84.99%. So it can be concluded that the smart card media on international trade material is declared very suitable for use as a learning medium.*

**Keyword** : smart card media development

## PENDAHULUAN

Manusia memerlukan pendidikan untuk menjalani kelangsungan hidupnya dengan tujuan menjadi pribadi yang lebih baik. Pada undang-undang No. 19 tahun 2005 tentang Standart Nasional pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan itu terdiri dari dua jenis yakni: Pendidikan yang dilakukan secara formal merupakan bentuk pendidikan yang terstruktur serta berjenjang, dimana didalamnya meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan menengah keatas, serta pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan non formal merupakan bentuk jalur pendidikan yang pelaksanaannya secara tidak terstruktur dan berjenjang. Jadi apapun pilihan pendidikan formal maupun nonformal, pendidikan menjadi salah satu faktor yang memiliki peran yang sangat penting untuk kemajuan manusia dan bangsa.

Kurikulum di Indonesia yang diterapkan saat ini ialah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan jenis kurikulum yang dalam penggunaannya guru menjadi fasilitator yang mampu memberikan arahan kepada siswa dalam menggali informasi, fakta, maupun prinsip. Pada kurikulum 2013 sudah tidak lagi pembelajaran berpusat kepada guru tetapi pembelajaran lebih dipusatkan kepada peserta didik agar lebih responsif dalam proses pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran didalam kelas, tingkat pemahaman yang dimiliki oleh setiap siswa tentunya berbeda-beda. Setiap siswa pasti memiliki kemampuan yang dimiliki dan kekuatan masing-masing dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Untuk memberikan semangat atau dorongan dalam pembelajaran guru juga dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi, dengan diterapkannya media pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan semangat siswa dalam proses

pembelajaran sehingga tidak adanya rasa bosan saat menerima materi.

Tujuan dari pemberian media dalam proses pembelajaran disekolah yaitu menumbuhkan semangat dalam belajar yang agar proses belajar berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media yang nantinya akan dipakai harus dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran akan membentuk komunikasi serta interaksi yang lebih menarik secara inovatif, sehingga dari hal tersebut guru mampu memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih mendalami dan menemukan informasi yang baru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan Studi pendahuluan dan hasil wawancara yang diperoleh dari siswa kelas XI SMA negeri 20 Surabaya, bahwa saat pembelajaran ekonomi berlangsung media yang digunakan adalah media power point. Dimana power point tersebut dirasa kurang mampu memuat semua materi. Sehingga siswa menjadi sedikit kurang faham. Selain itu juga fasilitas yang ada kadang memiliki sedikit kendala seperti terbatasnya LCD maupun proyektor.

Selain menggunakan LCD guru menggunakan media papan tulis dengan dibantu metode ceramah metode untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dalam materi yang memiliki banyak teori siswa cenderung bosan, hal ini membuat siswa hanya mengingat-ingat saja tanpa memahami teori tersebut dan hasilnya akan membuat siswa cenderung ingat pada saat materi dijelaskan oleh guru dan setelah selesai pembelajaran siswa mudah lupa. Maka diperlukannya sebuah media yang mempermudah peserta didik menerima pelajaran. Media sendiri merupakan sarana yang digunakan guru dalam penyampaian materi, agar materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran ekonomi kelas XI KD 3.8 adalah materi perdagangan internasional, didalam materi perdagangan internasional terdapat submateri diantaranya teori perdagangan internasional dan kebijakan perdagangan internasional. Dalam menyampaikan submateri teori perdagangan internasional dan kebijakan perdagangan internasional terkadang guru memerlukan cara penyampaian materi yang mampu membuat siswa tertarik dikarenakan materi pada teori perdagangan internasional dan kebijakan perdagangan internasional memiliki banyak istilah, sehingga siswa sulit untuk memahami kembali setelah materi disampaikan, serta pada submateri tersebut siswa memerlukan pemahaman yang lebih. Tetapi sering kali guru menggunakan media pembelajaran berupa power point, media papan tulis, ataupun membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan mempresentasikan materi tentang perdagangan internasional. Media power

point yang digunakan berupa power teks dan masih belum bervariasi, lebih sering menggunakan menggunakan metode ceramah berbantu papan tulis. Sehingga komponen dalam kurikulum 2013 kurang berjalan dengan baik. Sehingga perlu media bantu dalam proses pembelajaran.

Salah satu kriteria media pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah media yang digunakan dapat menyampaikan materi dan dapat dipahami oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dilihat dari permasalahan yang sudah dijelaskan bahwa media yang digunakan masih kurang memenuhi kriteria, perlu digunakannya media yang dapat memunculkan minat dalam belajar siswa yaitu dengan menggunakan media kartu pintar. Media kartu pintar ini nantinya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Kartu pintar merupakan media pembelajaran yang berbentuk inovatif serta kreatif, dimana dapat digunakan sebagai alat permainan yang dapat menjadikan siswa lebih responsive. Sehingga media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Keunggulan dari Kartu Pintar sendiri selain meningkatkan minat belajar, soal yang terdapat pada media tersebut dikaitkan dengan kejadian yang terjadi pada kehidupan sehari-hari siswa, dan juga media kartu pintar mampu meningkatkan cara berfikir siswa dengan menyelesaikan masalah yang bedapat pada Kartu Pintar itu sendiri. Media kartu Pintar juga digunakan untuk mengasah kemampuan siswa untuk berfikir secara cepat dan tepat secara individu. Dengan adanya pengembangan media Kartu Pintar diharapkan dapat dijadikan media bantu yang digunakan guru pada saat melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya media Kartu Pintar diharapkan proses belajar yang disampaikan membuat siswa menjadi lebih aktif dan siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan mudah.

Media merupakan suatu alat bantu atau suatu bagian yang memiliki hubungan dalam proses pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan pendidikan baik secara umum maupun khusus (Arsyad, 2016). Menurut Robert Heinich,dkk (dalam Musfiqon, 2012) media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Menurut Arsyad (2016) menyatakan bahwa apabila sebuah media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2012), media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media yang digunakan untuk

menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Sedangkan menurut Winanti (2009) kartu pintar merupakan alat permainan inovatif kreatif yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain, yang dapat mengaktifkan siswa, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi kartu pintar ini terbuat dari kertas *artpaper* yang didalam kartu ini terdapat soal, gambar, dan juga kolom jawaban.

Menurut Nurkanca (1992) hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk menentukan nilai keberhasilan belajar seseorang setelah menjalani proses pembelajaran selama satu periode tertentu. Anitah (2009) berpendapat bahwa hasil belajar mampu menunjukkan sesuatu perubahan tngkah laku pada siswa dan perubahan tersebut bersifat menetap, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

Menurut Walgito (2002) respon adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain sehingga terdapat adanya hubungan saling timbal balik antara individu satu dengan individu yang lain. Walgito (1980) dalam Maharani (2016) respon siswa adalah suatu rangsangan yang diperoleh dari hasil akhir dengan adanya simulasi. Menurut Sadiman (2014: 11) Adapun jenis-jenis dalam kegiatan respon siswa sebagai berikut :a)*Discussion Activities* yakni aktifitas bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi, b)*Listening Activities* yakni aktifitas mendengar pendapat dari peserta didik, c)*Writing Activites* yakni mencatat, menulis penjelasan yang sudah dijelaskan oleh pendidik, d)*Mental activitie* yakni memberi tanggapan atau sanggahan, menjawab soal, menganalisis, dan mengambil kesimpulan. Dari keempat jenis indikator respon siswa tersebut disini peneliti menggunakan *Mental Activitie* karena pada uji coba yang dilakukan nanti menggunakan media kartu pintar yang berisikan soal yang harus dijawab oleh siswa.

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan kelayakan media kartu pintar pada materi perdagangan internasional siswa kelas XI IIS SMA Negeri 20 Surabaya. 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa media kartu pintar pada materi perdagangan internasional siswa kelas XI IIS SMA Negeri 20 Surabaya. 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media kartu pintar pada materi perdagangan internasional siswa kelas XI IIS SMA Negeri 20 Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yakni menggunakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk (1974). Model dari pengembangan ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop*

(Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran), akan tetapi tahap *Desseminate* tidak dilakukan. Subyek penelitian dari pengembangan kartu pintar ini adalah siswa kelas XI IIS SMA Negeri 20 Surabaya dengan jumlah 20 siswa. Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Dimana dalam uji coba terbatas jumlah yang dapat mewakili populasi target yakni 10-20 siswa. Prosedur pengembangan penelitian ini peneliti mengembangkan media kartu pintar menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D. Model pembelajaran ini yang diadaptasi dari pengembangan yang dikembangkan oleh Thaigarajan, dkk (1974). Model dari pengembangan ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran).

Akan tetapi tahap *Desseminate* tidak dilakukan. Karena terkendala oleh keterbatasan waktu. Dan tahap penyebaran merupakan tahap dalam skala yang lebih luas. Dan peneliti dalam praktek hanya akan melaksanakan hingga tahap pengembangan (*develop*).

Instrument penelitian meliputi angket terbuka berupa angket telaah materi dan telaah media, angket tertutup meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media, respon siswa, instrument hasil belajar berupa *pretest* dan *posttes*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan angket. Penelitian ini teknik analisis data meliputi analisis hasil validasi media kartu pintar, analisis hasil belajar, analisis respon peserta didik.

Untuk mengetahui hasil validasi materi, media dan hasil respon siswa dapat menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kevalidan (\%)} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Media dapat dinyatakan layak apabila memperoleh hasil mencapai  $\geq 82\%$ .

Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan kartu pintar dapat menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sumber: (Depdiknas, 2003 : 21)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kelayakan Materi dan Media Kartu Pintar

Pada tahap yang pertama yakni tahap pendefinisian dimana (1) Analisis ujung depan memperoleh hasil penelitian menunjukkan adanya siswa

yang kurang faham mengenai perhitungan dalam materi perdagangan internasional dikarenakan untuk penyampaian materi tersebut guru masih menjelaskan dengan metode ceramah. (2) Tahap analisis siswa dimana nantinya digunakan sebagai subyek penelitian sebanyak 20 siswa. pemelihan siswa dilakukan oleh guru ekonomi yang telah mengetahui kemampuan setiap siswa. Siwa kelas XI ini telah memenuhi kriteria dalam melakukan penelitian karena siswa mampu berfikir logis. (3) Analisis tugas yang akan diberikan kepada siswa dengan membentuk kelompok berdiskusi sebanyak 4 kelompok pada setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Mengerjakan soal yang terdapat pada media kartu pintar, sebelum mengerjakan soal pada media kartu pintar siswa terlebih dahulu mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu terdiri dari 5 soal berupa soal pilihan ganda. (4) Ananlisis Konsep akan diterapkan pada gambar berikut:



Sumber : data diolah peneliti, 2018

Kedua tahap perencanaan (*design*), tahap pertama yakni merumuskan tujuan pembelajaran, pemilihan soal harus seuai dengan kompetensi dasar pedagangan internasionalasional, bentuk kartu pintar, Menentukan bahan penyerta (buku petunjuk penggunaan). Media kartu pintar terbuat dari kertas art paper. Desain awal media :Kartu Pintar ini menjelaskan materi tentang Perdagangan internasional. Media Kartu Pintar memiliki ukuran sebesar 14cm x 10,5cm. Pada kartu ini terdapat 4 sisi, sisi depan merupakan cover, pada bagian tengah berisi pertanyaan dan gambar, sisi belakang kolom jawaban.

Gambar 2. Desain Media Kartu Pintar



Sumber : data diolah oleh peneliti, 2018

Ketiga tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan media kartu pintar pada materi perdagangan internasional. Berikut merupakan hasil rekapitulasi saran dan kritik dari ahli media dan ahli materi yang dijadikan dalam satu tabel.

Tabel 1. Hasil Telaah Ahli Materi Dan Media

No	Saran dan komentar
1	Bahan yang digunakan untuk media perlu diperhatikan. Kemasan dari media itu sendiri menggunakan kertas yang lebih tebal sehingga media lebih awet dan tidak mudah rusak.
2	Dalam bahan penyerta (petunjuk penggunaan) perlu ditambahkan cara merawat media. Setelah semua sudah diperbaiki bahan penyerta dijilid agar terlihat lebih rapi.

Sumber : data diolah oleh peneliti, 2018

Setelah melewati tahap telaah oleh para ahli materi dan media kemudian dilakukannya proses validasi. Dari hasil validasi nantinya akan dijadikan acuan kelayakan media kartu pintar pada materi perdagangan internasional. Berikut merupakan hasil rekapitulasi validasi materi dan media

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Komponen yang dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1.	Kualitas isi dan tujuan	87,14%	Sangat Layak
2.	Kualitas instruksional	90%	Sangat Layak
3.	Kualitas teknis	90%	Sangat Layak
Jumlah		267,14	
Rata-rata Presentase		89,04%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2018

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No.	Komponen yang dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1.	Kualitas Isi dan tujuan	80%	Layak
2.	Kualitas Instruksional	80%	Layak
3.	Kualitas Teknis	65%	Cukup Layak
Jumlah		225	
Rata-rata Presentase		75%	Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2018

Berdasarkan hasil pada 3 rata-rata kevalidan diperoleh dari ahli materi rata-rata 89,04%, ahli media rata-rata 75%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan disimpulkan bahwa media kartu pintar pada

materi perdagangan internasional dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI SMA Negeri 20 Surabaya siap untuk diuji cobakan.

### Hasil Belajar Media Kartu Pintar

Setelah dilakukannya validasi para ahli materi dan media, selanjutnya media kartu pintar diujicobakan pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 20 Surabaya dengan jumlah 20 orang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu pintar. Dan hasilnya sebelum mendapatkan media ketuntasan klasikalnya hanya memperoleh 5%. Dan setelah mendapat perlakuan atau treatment berupa penjelasan kepada siswa, hasil belajar siswa meningkat dan memperoleh ketuntasan klasikal 100%. Dimana minimal ketuntasan klasikal dari hasil belajar lebih dari 80%. Sesuai dengan teori yang sudah dijelaskan menurut Arifin (2014: 299) hasil belajar merupakan sebuah gambaran berupa hasil belajar yang sudah dikerjakan oleh peserta didik yang kemudian akan diukur dengan teknik penilaian tertentu.

### Respon Siswa Media Kartu Pintar

Tahap selanjutnya yakni pengisian angket respon siswa. Pengisian angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media kartu pintar. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media kartu pintar, siswa diberi lembar angket respon siswa, berikut adalah hasil rekapitulasi respon siswa

Tabel 4. Rekapitulasi Angket Respon Siswa

No.	Komponen yang dinilai	Presentase	Kriteria kelayakan
1	Kualitas isi dan Tujuan	85%	Sangat Layak
2	Kualitas instruksional	78,33%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	91,66%	Sangat Layak
Jumlah		254,99	
Rata-rata presentase		84,99%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2018

Berdasarkan hasil lembar angket respon siswa tersebut, dengan mendapatkan rata-rata presentase sebesar 84,99%. Dengan kriteria sangat layak dan siswa memberikan respon yang baik terhadap media kartu pintar. Jadi dapat dikatakan bahwa media kartu pintar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan teori menurut Musfiqon (2012: 5) respon adalah sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara

terencana untuk mencapai sebuah pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan, sehingga muncul perubahan yang terjadi pada diri seseorang dari interaksi yang dilakukan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang sudah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa: 1)Media kartu pintar dinyatakan layak dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran. Sama halnya dengan kriteria kelayakan media kartu pintar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2)Hasil belajar siswa pada materi perdagangan internasional mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa memperoleh nilai *post-test* yang diperoleh pada kelas XI IIS 1 yakni ketuntasannya mencapai 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang mencakup keterampilan guru dan mutu teknis dalam menerapkan media pembelajaran. 3)Siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap media kartu pintar. Setelah siswa menggunakan media kartu pintar hasil belajar siswa menjadi lebih meningkan dari sebelumnya setelah melakukan *posttest* dan *pretest*. Sesuai kriteria kelayakan yang mencakup keadaan peserta didik dan ketersediaan waktu.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas memperoleh saran sebagai berikut: 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran agar lebih baik media dimodifikasi menjadi lebih baik baik dalam model bentuk dan juga pemilihan warna untuk kartu, ketepatangunaan media pembelajaran agar lebih baik maka harus diterapkan menggunakan materi yang memiliki banyak teori, keadaan peserta didik agar lebih baik maka harus dipersiapkan dan dijelaskan terlebih dahulu sebelum menerapkan media pembelajaran, ketersediaan waktu agar lebih baik maka waktu penelitian harus lebih dipersiapkan agar tidak mengganggu waktu pembelajaran disekolah, keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran agar lebih baik diberikan buku petunjuk agar penjelasan sebelum menggunakan media menjadi lebih baik, mutu teknis agar lebih baik maka kualitas media yang digunakan harus menggunakan bahan yang lebih baik dan juga tahan lama. 2) Faktor dari dalam siswa(intern) agar lebih baik maka memerlukan pendekatan khusus agar siswa dapat memahami maksud dari media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, fator dari luar (eksternal) agar agar lebih baik maka memerlukan pendekatan melibatkan lingkungan sosial agar siswa dapat memahami maksud dari media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, faktor pendekatan belajar agar lebih

baik maka strategi dan model pembelajaran harus memiliki cara yang berbeda agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Mental activities yakni memberikan tanggapan atau sanggahan, menjawab soal, menganalisis, dan mengambil kesimpulan agar lebih baik maka soal yang disajikan pada media pembelajaran harus menarik agar memperoleh respon dari siswa dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Anitah W, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Jakarta: Rosda Karya

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawaliPers

Maharani Anak .A.P, Luh Ketut Sri Widhiasih. 2016. “*Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris Di Sd Saraswati 5 Denpasar*”. Jurnal Bakti Saraswati

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. PrestasiPustakarya

Nurkancana, Wayan dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional

Prof. Dr. Bimo Walgito. 2002. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta

Sadiman. 2014. “*Media Pendidikan*”. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sanjaya, Wina.2012. “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*”. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Thiagarajan dkk. (1974). “*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*”. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Winanti, Ria. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas dengan Kartu Pintar*. Tersedia pada : (Online) <http://apik-alatpermainaninovatifkreatif.blogspot.co.id/2009/08/penelitian-tindakan-kelas-dengan-apik.html>