

VALIDITAS KARTU MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATERI PECAHAN KELAS III SD

Natasya Ambarsari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
natasya_ambarsari@yahoo.com

Supriyono

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dari banyaknya materi yang terdapat pada kelas III SD, materi pecahan merupakan salah satu materi yang masih sulit dipahami oleh siswa. Maka dari itu penanganan atas masalah yang ada pada kelas ini perlu dilakukan, pengembangan media pembelajaran adalah salah satu solusinya. Dengan media yang menarik maka pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga memungkinkan siswa akan nyaman menerima materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan kartu yang valid sebagai media dalam model pembelajaran *make a match* pada materi pecahan kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Akan tetapi tahap *Disseminate* atau penyebaran tidak dilakukan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2020. Kartu model pembelajaran *make a match* yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh nilai sebesar 3,5 (sangat valid) yang telah divalidasi oleh tiga validator ahli. Berdasarkan perolehan nilai tersebut maka kartu model pembelajaran *make a match* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid untuk pembelajaran materi pecahan kelas III SD.

Kata Kunci: Pengembangan, *Make a Match*, Pecahan.

Abstract

From the amount of material contained in third grade elementary school, fraction material is one of the materials that is still difficult for students to understand. Therefore, the handling of problems that exist in this class needs to be done, the development of instructional media is one solution. With interesting media, learning will be more fun, allowing students to be comfortable receiving material delivered by the teacher. The purpose of this research was to produce a valid card as a media in the *make a match* learning model in fractions material of third grade elementary school. This type of research is the development using a 4-D model that includes the *Define, Design, Develop,* and *Disseminate* stages. However, the *Disseminate* stage was not carried out in this research. The research was conducted in May 2020. The *make a match* learning model card developed in this research received a value of 3.5 (highly valid) that had been validated by three expert validators. Based on the acquisition of this value, the *make a match* learning model card that has been developed in this research is very valid for learning fractions material of third grade elementary school.

Keywords: Development, *Make a Match*, Fraction.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan senjata yang tepat untuk memajukan suatu bangsa dan negara, termasuk Indonesia. Dengan mengedepankan pendidikan, maka bangsa Indonesia akan terhindar dari pembodohan yang bisa berdampak buruk untuk negara Indonesia. Maka dari itu, segala sesuatu yang menyangkut pendidikan, sebisa mungkin harus diperbaiki segala kekurangannya. Baik itu hal kecil maupun besar. Contohnya dalam kegiatan pembelajaran disuatu sekolah, terutama pada sekolah

dasar. Banyak faktor yang masih perlu dibenahi di dalamnya.

Ada beberapa komponen yang terdapat dalam suatu kegiatan belajar mengajar, beberapa diantaranya adalah model pembelajaran dan materi pembelajaran. Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:39) pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar tidak hanya sekedar menghafal konsep atau fakta, tetapi perlu menghubungkan

konsep yang didapat untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang didapat tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, pembelajaran yang baik adalah jika peserta didik dapat mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengikutsertakan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan pendidik (guru) menjelaskan materi.

Salah satu teknik untuk menciptakan proses pembelajaran yang aman dan menyenangkan adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru inilah yang menjadi salah satu penentu pembelajaran bisa bermakna atau tidak terutama bagi peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar untuk siswa sekolah dasar kelas awal, guru harus pintar memilih metode, model dan media pembelajaran yang interaktif karena pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting dilakukan dengan mengutamakan keadaan kelas yang mendukung agar bisa melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Ada banyak jenis model pembelajaran yang mendukung berjalannya kegiatan belajar mengajar yang interaktif, dimana suatu pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi siswa juga mampu mengambil peran utama dalam pembelajaran tersebut.

Namun selain model pembelajaran, ada materi pembelajaran yang juga termasuk dalam komponen pembelajaran. Menurut Kurniasih dan Sani (2014:10) materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan salah satu guru kelas III di SD Negeri Sambikerep II/480 Surabaya, dari banyaknya materi yang telah disampaikan pada siswa, ada beberapa materi yang belum dapat dipahami siswa dengan maksimal, salah satunya materi pecahan. Hal tersebut membuat masih banyak siswa di kelas beliau yang tidak tertarik dalam memperhatikan materi pecahan yang disampaikan sehingga tidak dapat menangkap materi tersebut dengan baik. Selain melakukan wawancara dengan guru kelas, peneliti juga telah melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas III SD yang mengaku bahwa materi pecahan masih sulit untuk mereka pahami. Faktor tersebut yang membuat peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media utama dalam model pembelajaran *make a match*, yaitu kartu.

Pecahan merupakan salah satu materi pada kelas III SD. Pada hakekatnya, materi ini mengajarkan bagaimana siswa dapat menyederhanakan pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut menjadi bentuk paling sederhana. Pada Kurikulum 2013, materi pecahan kelas III SD ini ada pada KD 3.3 yaitu, memahami konsep pecahan

sederhana menggunakan benda-benda yang konkrit/gambar, serta menentukan nilai terkecil dan terbesar.

Maka dari itu, penanganan atas penguasaan materi yang masih rendah oleh peserta didik ini harus tepat supaya peserta didik dapat menguasai materi pecahan dengan baik. Salah satu dari beberapa model pembelajaran yang interaktif untuk jenjang sekolah dasar adalah model pembelajaran *make a match*, yang mana teknik dari model ini adalah mencari pasangan soal dan jawaban dengan bantuan kartu. Memilih model pembelajaran *make a match* dan mengembangkan kartu sebagai media utamanya adalah salah satu cara agar peserta didik mampu menerima materi yang dianggap masih sulit, bisa menjadi salah satu penanganan dari permasalahan di atas. Jika kartu lebih berinovasi dan lebih menarik, maka peserta didik juga akan lebih merasa menyenangkan dalam kegiatan belajarnya.

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang mengutamakan kemampuan bekerjasama dalam melatih berpikir cepat dalam bentuk permainan yang dibantu oleh kartu. Model pembelajaran ini merupakan salah satu teknik dari model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang luas dari semua jenis kerja kelompok, dimana pembelajaran ini semua arahan berasal dari guru namun siswa yang harus menjalankannya.

Menurut Huda (2018:253) adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut; suasana kegiatan belajar mengajar terasa menyenangkan, menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa, siswa dapat memahami suatu konsep dengan cara yang menyenangkan, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara pengetahuan ataupun aksinya, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif, dan melatih kedisiplinan siswa dalam waktu. Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *make a match* juga memiliki kekurangan, yaitu siswa sulit untuk berkonsentrasi, dibutuhkan alat dan bahan yang memadai, membutuhkan waktu yang tidak sedikit, dan pemilihan sistem *punishment* yang tidak mudah agar siswa merasa tidak malu.

Mengacu pada teori Lorna Curran, model ini didesain untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain sehingga mampu membuat siswa berperan lebih aktif karena siswa diharuskan mencari jawaban yang tepat untuk soal yang diterimanya, begitu juga sebaliknya. Jika siswa mendapatkan sebuah jawaban, maka siswa tersebut harus mencari soal yang tepat untuk jawaban yang dimilikinya. Oleh karena itu, validitas kartu sebagai media utama dalam model pembelajaran ini, harus valid dan *reliable* sehingga dapat mendukung penyampaian materi

yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Dengan kondisi seperti ini, maka pembelajaran akan berjalan dengan sangat efektif dan menyenangkan karena peserta didik tidak akan merasa bosan dengan metode pembelajaran yang terlalu monoton dan konvensional. Kegiatan belajar mengajar akan lebih berkesan bagi siswa dan semua materi yang diterima dapat menjadi ingatan jangka panjang bagi siswa.

Sesuai tujuan dari penelitian ini, yaitu menghasilkan kartu yang valid sebagai media dalam model pembelajaran *make a match* pada materi pecahan kelas III SD. Maka perlu dilakukan pengembangan kartu model pembelajaran *make a match* supaya kartu yang digunakan dalam pembelajaran valid sebagai salah satu media pada materi pecahan kelas III SD. Pengembangan kartu ini dapat menjadi salah satu motivasi siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti memilih jenis penelitian pengembangan dengan model 4-D yang dimulai dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), akan tetapi tahap *disseminate* tidak dilakukan.

Sasaran penelitian ini adalah kartu, yang mana kartu tersebut berperan sebagai media dalam materi pecahan kelas III SD. Pengembangan kartu ini dilakukan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar validasi media kartu pada materi pecahan, dan teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik validasi yang dilakukan oleh validator ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa kartu model pembelajaran *make a match* pada materi pecahan kelas III SD. Berikut adalah gambar kartu yang dikembangkan sebelum mendapatkan revisi dari para validator ahli:



Gambar 1. Kartu Soal



Gambar 2. Kartu Jawaban

Dari kartu seperti pada gambar tersebut, ada 9 keseluruhan aspek yang perlu divalidasi oleh para validator, diantaranya kualitas gambar, kualitas warna, kejelasan tulisan, kualitas bahan, desain dan ukuran kartu,

bahasa, kalimat, isi kartu, dan materi yang terdapat pada kartu.

Pada penelitian ini diperoleh data validitas berupa hasil validasi kartu *make a match* yang telah dilakukan oleh tiga validator, yaitu dosen ahli pendidikan dan dosen ahli materi dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya, dan guru kelas III SD Negeri Sambikerep II/480 Surabaya. Data keseluruhan hasil validitas kartu *make a match* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Kartu *Make a Match* Oleh Validator Ahli Pendidikan

No.	Aspek yang Dinilai	Pernyataan		Skor
		Ya	Tidak	
PENYAJIAN				
Visual				
1.	Kualitas Gambar			4
	Gambar yang dicantumkan jelas	√		
	Gambar sesuai dengan materi	√		
2.	Kualitas Warna			4
	Warna kartu menarik	√		
	Kombinasi warna sesuai	√		
3.	Kejelasan Tulisan			4
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	√		
	Jenis huruf yang digunakan jelas	√		
Format				
1.	Kualitas Bahan			4
	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak	√		
	Bahan yang digunakan cocok untuk pembuatan kartu	√		
2.	Desain dan Ukuran Kartu			4
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		
ISI				
1.	Bahasa			3
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	√		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		√	
2.	Desain dan Ukuran Kartu			3
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		

	besar maupun kecil)			
Isi Kartu				
3.	Isi kartu sesuai dengan materi	√		4
	Isi pada kartu saling memiliki pasangan yang cocok	√		
	Materi pada kartu sesuai dengan tingkat dan perkembangan kemampuan siswa	√		
Materi				
4.	Konsep yang dicantumkan mengacu pada teori yang sudah pasti	√		3
	Konsep yang disampaikan tidak menimbulkan miskonsepsi		√	
	Konsep yang disampaikan merupakan konsep terkini dan valid	√		

Keterangan skor:

4 = semua aspek terpenuhi

3 = hanya dua aspek yang terpenuhi

2 = hanya satu aspek yang terpenuhi

1 = tidak ada aspek yang terpenuhi

Tabel 2. Hasil Validasi Kartu *Make a Match* Oleh Validator Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Pernyataan		Skor
		Ya	Tidak	
PENYAJIAN				
Visual				
1.	Kualitas Gambar			4
	Gambar yang dicantumkan jelas	√		
	Gambar sesuai dengan materi	√		
2.	Kualitas Warna			4
	Warna kartu menarik	√		
	Kombinasi warna sesuai	√		
3.	Kejelasan Tulisan			4
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	√		
	Jenis huruf yang digunakan jelas	√		
Format				
1.	Kualitas Bahan			3
	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak	√		
	Bahan yang digunakan cocok untuk pembuatan kartu	√		
2.	Desain dan Ukuran Kartu			4
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		
ISI				
1.	Bahasa			3
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	√		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		√	
2.	Desain dan Ukuran Kartu			4
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		

1.	Bahasa			3
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	√		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		√	
2.	Desain dan Ukuran Kartu			3
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		
3.	Isi Kartu			4
	Isi kartu sesuai dengan materi	√		
	Isi pada kartu saling memiliki pasangan yang cocok	√		
4.	Materi			2
	Materi pada kartu sesuai dengan tingkat dan perkembangan kemampuan siswa	√		
	Konsep yang dicantumkan mengacu pada teori yang sudah pasti	√		
4.	Materi			2
	Konsep yang disampaikan tidak menimbulkan miskonsepsi		√	
	Konsep yang disampaikan merupakan konsep terkini dan valid		√	

Keterangan skor:

4 = semua aspek terpenuhi

3 = hanya dua aspek yang terpenuhi

2 = hanya satu aspek yang terpenuhi

1 = tidak ada aspek yang terpenuhi

Tabel 3. Hasil Validasi Kartu Make a Match Oleh Guru Kelas

2.	pembuatan kartu			3
	Bahan pembuatan kartu menggunakan tinta yang tidak mudah pudar	√		
	Desain dan Ukuran Kartu			
2.	Desain dan Ukuran Kartu			3
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		
2.	Ukuran kartu tepat (tidak terlalu besar maupun kecil)			3
			√	
			√	
ISI				
1.	Bahasa			4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	√		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	√		
1.	Bahasa			4
	Bahasa yang digunakan sederhana dan jelas	√		
	Desain dan Ukuran Kartu			
2.	Desain dan Ukuran Kartu			4
	Desain kartu menarik	√		
	Desain kartu dapat memotivasi siswa	√		
2.	Ukuran kartu tepat (tidak terlalu besar maupun kecil)			4
		√		
		√		
3.	Isi Kartu			4
	Isi kartu sesuai dengan materi	√		
	Isi pada kartu saling memiliki pasangan yang cocok	√		
3.	Isi Kartu			4
	Materi pada kartu sesuai dengan tingkat dan perkembangan kemampuan siswa	√		
	Materi			
4.	Materi			3
	Konsep yang dicantumkan mengacu pada teori yang sudah pasti	√		
	Konsep yang disampaikan tidak menimbulkan miskonsepsi		√	
4.	Materi			3
	Konsep yang disampaikan merupakan konsep terkini dan valid	√		
		√		

Keterangan skor:

4 = semua aspek terpenuhi

3 = hanya dua aspek yang terpenuhi

2 = hanya satu aspek yang terpenuhi

1 = tidak ada aspek yang terpenuhi

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Validasi Kartu Make a Match

No.	Aspek yang Dinilai	Pernyataan		Skor
		Ya	Tidak	
PENYAJIAN				
Visual				
1.	Kualitas Gambar			3
	Gambar yang dicantumkan jelas	√		
	Gambar sesuai dengan materi		√	
2.	Kualitas Warna			3
	Gambar pada kartu sesuai dengan isi kartu pasangannya		√	
	Warna kartu menarik	√		
2.	Kualitas Warna			3
	Kombinasi warna sesuai		√	
	Kontras warna pada kartu sesuai		√	
3.	Kejelasan Tulisan			4
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	√		
	Jenis huruf yang digunakan jelas	√		
3.	Kejelasan Tulisan			4
	Ukuran huruf tepat (tidak terlalu besar maupun kecil)	√		
	Format			
1.	Kualitas Bahan			4
	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak	√		
	Bahan yang digunakan cocok untuk	√		

No.	Aspek	Skor			Rata-Rata	Kategori
		V1	V2	V3		
1.	Kualitas Gambar	4	4	3	3,7	Sangat valid
2.	Kualitas Warna	4	4	2	3,3	Sangat valid
3.	Kejelasan Tulisan	4	4	4	4	Sangat valid
4.	Kualitas Bahan	4	3	4	3,7	Sangat valid
5.	Desain dan Ukuran Kartu	4	4	3	3,7	Sangat valid

6.	Bahasa	3	3	4	3,3	Sangat valid
7.	Kalimat	3	3	4	3,3	Sangat valid
8.	Isi Kartu	4	4	4	4	Sangat valid
9.	Materi	3	2	3	2,7	Valid
Rata-Rata		3,7	3,4	3,4	3,5	Sangat valid

Keterangan:

V1 = validator 1

V2 = validator 2

V3 = validator 3

Skor rata-rata:

1,00 – 1,75 = kurang valid

1,76 – 2,50 = cukup valid

2,51 – 3,25 = valid

3,26 – 4,00 = sangat valid

(Riduwan, 2012)

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa kartu *make a match* mendapatkan skor rata-rata 3,5 dari segala aspek yang dinilai, dan nilai ini termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga kartu ini dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi pecahan kelas III SD.

DePorter dan Hernacki (2014) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* bahwa kita harus membawa dunia anak kepada kita dan juga kita mengantarkan dunia kita kepada anak. Yang mana maksudnya adalah, jika dunia peserta didik masih cenderung senang bermain-main, maka guru harus menyesuaikan hal tersebut. Dan jika peserta didik sudah nyaman dengan kehadiran guru di dalam dunianya, sebaliknya guru juga dapat menyampaikan materi sebagai dunianya kepada peserta didik dengan baik sehingga peserta didik dapat menerimanya dengan cara yang menyenangkan. Seperti yang telah dijelaskan pada bab pendahuluan, pembelajaran model *make a match* ini termasuk dalam salah satu model pembelajaran yang menyenangkan karena melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam menemukan jawaban sendiri.

Berdasarkan hasil dan analisis data yang telah didapat dari penilaian oleh para ahli di atas, pengembangan kartu model pembelajaran *make a match* ini telah berhasil karena skor yang didapat dari rata-rata keseluruhan aspek adalah 3,5 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, segala aspek dalam kartu *make a match* tersebut dapat dijelaskan secara rinci dalam pembahasan berikut.

Hal yang perlu diperhatikan pertama-tama dalam pengembangan kartu ini adalah dari segi penyajiannya. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2002:15) pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu segi penyajian adalah hal pertama yang perlu diperhatikan dalam penelitian pengembangan media ini.

Untuk penyajian, dapat dinilai dari segi *visual* atau tampilan dan juga dari segi format kartunya. Dalam segi *visual* atau tampilan terdapat tiga aspek, yaitu yang pertama aspek kualitas gambar. Dalam aspek kualitas gambar, gambar yang dicantumkan dalam kartu harus jelas. Validator ahli pendidikan dan validator ahli materi memberi pernyataan bahwa gambar yang dicantumkan sudah cukup jelas. Namun, bagi guru kelas gambar yang terdapat pada kartu belum cukup jelas karena terlalu kecil bagi jarak pandang siswa.



Gambar 3. Gambar pada Kartu

Selanjutnya, gambar yang dicantumkan harus sesuai dengan materi. Dalam hal ini, ketiga validator menyatakan bahwa gambar yang dicantumkan sudah sesuai dengan materi pecahan pada siswa kelas III SD. Selain gambar pada kartu harus jelas dan sesuai dengan materi, gambar pada kartu soal harus cocok dengan kartu pasangannya atau kartu jawaban. Dalam hal ini ketiga validator juga menyatakan bahwa gambar pada kartu soal sesuai dengan isi kartu pasangannya. Total skor yang didapat dari aspek pertama adalah 11 dari 12 sehingga mendapatkan skor rata-rata 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Aspek kedua yaitu kualitas warna, warna kartu yang disajikan harus menarik. Dalam hal ini, ketiga validator ahli menyatakan bahwa warna pada kartu *make a match* ini sudah cukup menarik. Selanjutnya, kombinasi warna yang digunakan harus sesuai agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Dalam hal ini, validator ahli pendidikan dan validator ahli materi telah menyatakan bahwa kombinasi warna yang digunakan pada kartu sudah sesuai. Namun, bagi guru kelas kombinasi warna yang digunakan belum sesuai. Selain warna kartu yang menarik dan kombinasi warna yang sesuai, kontras warna pada kartu juga harus sesuai. Dalam hal ini validator ahli pendidikan dan validator ahli materi menyatakan bahwa kontras warna pada kartu sudah sesuai. Namun, guru kelas menyatakan bahwa kontras warna pada kartu masih belum sesuai. Total skor yang didapat pada aspek kedua yaitu 10 dari 12, sehingga skor rata-rata yang didapat adalah 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Aspek ketiga yaitu kejelasan tulisan pada kartu. Dalam aspek kejelasan tulisan perlu memperhatikan kejelasan tulisan sehingga dapat dibaca dengan baik. Dalam hal ini ketiga validator ahli menyatakan bahwa tulisan dalam kartu dapat dibaca dengan jelas. Selanjutnya, jenis huruf yang digunakan juga harus jelas agar perintah dalam kartu dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa. Dalam hal ini ketiga validator ahli menyatakan bahwa jenis huruf yang digunakan sudah cukup jelas karena peneliti menggunakan *font* tulisan *Rockwell Extra Bold* yang terdapat pada Ms. Word. Selain tulisan dapat dibaca dengan jelas dan jenis huruf yang digunakan jelas, ukuran pada huruf juga harus tepat, tidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil. Dalam hal ini ketiga validator ahli juga menyatakan bahwa ukuran huruf pada kartu sudah tepat, karena peneliti menggunakan ukuran tulisan sebesar 14pt. Total skor yang didapat dari aspek ketiga ini adalah 12 dari 12 sehingga mendapatkan skor rata-rata tertinggi yaitu 4 yang termasuk dalam kategori sangat valid.



Gambar 4. Tulisan pada Kartu

Kemudian dari segi format terdapat dua aspek, yaitu kualitas bahan, dan desain & ukuran kartu. Dalam aspek kualitas bahan perlu memperhatikan bahan yang digunakan agar tidak mudah rusak. Dalam hal ini, ketiga validator ahli menyatakan bahwa bahan yang digunakan tidak mudah rusak. Selanjutnya kecocokan bahan untuk membuat kartu. Dalam hal ini ketiga validator ahli juga menyatakan bahwa bahan yang digunakan cocok untuk pembuatan kartu, karena peneliti menggunakan kertas HVS yang dilaminating. Selain bahan yang digunakan tidak mudah rusak dan cocok untuk pembuatan kartu, tinta yang digunakan sebagai pembuatan kartu juga harus tidak mudah pudar. Dalam hal ini validator ahli pendidikan dan guru kelas menyatakan bahwa tinta yang digunakan untuk pembuatan kartu *make a match* tidak mudah pudar. Namun, validator ahli materi menyatakan bahwa tinta yang digunakan untuk pembuatan kartu *make a match* ini masih bisa pudar. Total skor pada aspek ini yaitu 11 dari 12 sehingga mendapatkan skor rata-rata 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Lalu aspek kedua dalam segi format yaitu desain & ukuran kartu. Dalam aspek ini perlu memperhatikan kemenarikan desain kartu. Dalam hal ini ketiga validator ahli menyatakan bahwa desain dalam kartu sudah cukup menarik. Selanjutnya desain kartu yang mampu memotivasi siswa. Dalam hal ini ketiga validator ahli juga menyatakan bahwa desain kartu sudah mampu memotivasi kegiatan belajar siswa. Selain desain kartu yang menarik dan mampu memotivasi belajar siswa, ketepatan ukuran kartu juga harus diperhatikan agar tidak

terlalu besar maupun kecil. Dalam hal ini validator ahli pendidikan dan validator ahli materi menyatakan bahwa ukuran kartu sudah tepat, tidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil. Namun, guru kelas menyatakan bahwa ukuran kartu masih belum tepat dan dirasa masih terlalu kecil karena ukuran kartu ini menyerupai kartu remi pada umumnya, yang kurang lebih berukuran 9 cm x 6 cm. Total skor yang diperoleh pada aspek ini yaitu 11 dari 12 sehingga memperoleh skor rata-rata 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat valid.

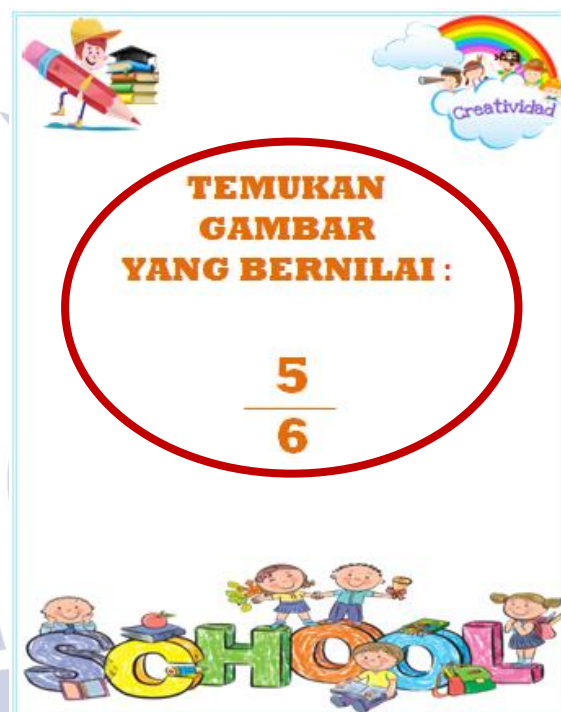


Gambar 5. Kartu Make a Match yang Sudah Dilaminasi

Selain perlu memperhatikan segi penyajian, isi yang terdapat dalam kartu juga termasuk bagian yang sangat penting dan menjadi bagian inti dari pengembangan kartu *make a match* ini. Menurut Depdiknas (2008) bahan ajar yang baik memiliki struktur kalimat yang jelas dan dapat dimengerti, kalimat yang menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Oleh karena itu, isi kartu *make a match* ini sangat penting agar siswa tidak mengalami miskonsepsi ketika guru mencoba menyampaikan materi melalui media kartu tersebut.

Dari segi isi, dapat dinilai empat aspek berikut, yaitu bahasa, kalimat, isi kartu, dan materi. Aspek pertama yaitu bahasa, perlu memperhatikan bahasa yang digunakan agar mudah dipahami siswa. Dalam hal ini ketiga validator ahli menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam kartu sudah cukup bisa dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, bahasa harus sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Dalam hal ini guru kelas menyatakan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III SD. Namun, validator ahli pendidikan dan validator ahli materi menyatakan bahwa bahasa yang digunakan belum bisa dinyatakan sesuai tingkat berpikir

siswa kelas III SD karena masih perlu diperbaiki tatanan kalimatnya. Selain bahasa harus mudah dipahami siswa dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III SD, bahasa yang digunakan dalam kalimat yang ada pada kartu juga harus sederhana serta jelas. Dalam hal ini ketiga validator ahli menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam kartu *make a match* sudah sederhana dan jelas. Total skor yang didapat pada aspek ini adalah 10 dari 12, sehingga mendapatkan skor rata-rata 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat valid.



Gambar 6. Bahasa dalam Kartu

Lalu aspek kedua yaitu kalimat, perlu memperhatikan kalimat yang mudah dipahami siswa. Dalam hal ini ketiga validator ahli menyatakan bahwa kalimat yang digunakan mudah dipahami. Selanjutnya, tanda baca yang digunakan dalam kalimat pada kartu harus sesuai. Dalam hal ini ketiga validator ahli juga menyatakan bahwa tanda baca yang digunakan sudah sesuai. Selain kalimat yang mudah dipahami dan kesesuaian tanda baca pada kalimat, rumusan kalimat yang digunakan juga harus tidak menimbulkan penafsiran ganda. Dalam hal ini guru kelas menyatakan bahwa rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda. Namun, validator ahli pendidikan dan validator ahli materi menyatakan bahwa rumusan kalimat dapat menimbulkan penafsiran ganda. Total skor pada aspek ini yaitu 10 dari 12, sehingga mendapatkan skor rata-rata 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat valid.



Gambar 7. Tanda Baca Kalimat dalam Kartu

Kemudian aspek ketiga, yaitu isi kartu perlu memperhatikan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini ketiga validator menyatakan bahwa isi kartu sudah sesuai dengan materi pembelajaran yaitu tentang materi pecahan kelas III SD. Selanjutnya, kecocokan isi kartu soal dan jawaban. Dalam hal ini ketiga validator juga menyatakan bahwa isi kartu soal dengan kartu jawaban sudah sesuai karena tidak ada kartu pengecoh. Selain kesesuaian isi kartu dengan materi pembelajaran dan kecocokan isi kartu soal dan jawaban, kesesuaian materi pada kartu dengan tingkat dan perkembangan kemampuan siswa juga harus diperhatikan. Dalam hal ini ketiga validator juga menyatakan bahwa materi pecahan yang ada pada kartu sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan siswa kelas III SD. Total skor yang didapat pada aspek ini adalah 12 dari 12, sehingga mendapatkan skor rata-rata tertinggi yaitu 4 yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Terakhir, aspek materi. Dalam aspek ini perlu memperhatikan konsep yang dicantumkan agar mengacu pada teori yang sudah pasti. Dalam hal ini ketiga validator menyatakan bahwa konsep yang dicantumkan mengacu pada teori yang sudah pasti. Selanjutnya, konsep tidak boleh menimbulkan miskonsepsi. Dalam hal ini ketiga validator menyatakan bahwa konsep yang diberikan masih dapat menimbulkan miskonsepsi. Selain konsep harus mengacu pada teori yang sudah pasti dan tidak menimbulkan miskonsepsi pada siswa, konsep yang

diberikan juga harus terkini dan valid. Dalam hal ini validator ahli pendidikan dan guru kelas menyatakan bahwa konsep yang terdapat pada kartu terkini dan valid. Namun, validator ahli materi menyatakan bahwa konsep tidak terkini dan tidak valid. Total skor pada aspek ini adalah 8 dari 12, sehingga mendapatkan skor rata-rata terendah yaitu 2,7 namun masih termasuk dalam kategori valid.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan kartu model pembelajaran *make a match* pada materi pecahan kelas III SD, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai tujuannya, yaitu menghasilkan kartu yang valid sebagai media dalam model pembelajaran *make a match* pada materi pecahan kelas III SD. Kartu model pembelajaran *make a match* yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh tiga validator ahli ini dikatakan sangat valid karena mendapatkan skor rata-rata 3,5 dari skor maksimal yaitu 4,00. Berdasarkan hasil tersebut maka kartu model pembelajaran *make a match* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid untuk pembelajaran materi pecahan kelas III SD.

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah ketika melakukan uji coba dengan model pembelajaran *make a match*, guru harus semaksimal mungkin dalam mengkondisikan suasana kelas. Karena model pembelajaran ini cenderung banyak permainan dalam pelaksanaannya, sehingga dapat menyebabkan konsentrasi siswa terkecoh dengan keseruan dalam belajar sambil bermain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Drs. Supriyono, M.M., selaku dosen pembimbing skripsi. Kepada Ibu Ika Rahmawati, S.Si., M.Pd. dan Bapak Julianto, S.Pd., M.Pd., dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya selaku validator ahli materi dan ahli pendidikan, dan juga kepada Ibu Zuhrotul Maulidiyah, S.Pd., selaku guru kelas III SD Negeri Sambikerep II/480 Surabaya yang juga menjadi salah satu validator dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2014. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Huda, Miftahul. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013. Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thiagarajan, S., dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

