

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CARD PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA

Shavira Mutmainnah

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: achmadshavira@gmail.com

Jamilah

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: jamilah@uin-alauddin.ac.id

Syahrhani

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: syahrhani.rahman@uin-alauddin.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) memiliki tujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran *magic card*, 2) mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *magic card*, 3) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *magic card*, 4) mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *magic card*. Penelitian ini memiliki jenis penelitian yang mengacu pada model 4-D, dimana model ini memiliki beberapa tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek uji penelitian adalah peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 2 Camba Maros. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, dimana untuk mendapatkan data kevalidan suatu produk maka instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, selanjutnya untuk mendapatkan data praktis digunakan angket respon, sedangkan untuk mendapatkan data keefektifan digunakan tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan layak digunakan. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh data dari 1) hasil yang didapatkan pada penilaian dua validator untuk tingkat kevalidan *magic card* dengan nilai rata-rata yaitu 3,42. 2) data kepraktisan dari hasil penilaian respon yang diberikan peserta didik dan guru didapatkan nilai rata-rata 3,1. 3) hasil tes peserta didik media pembelajaran *magic card* dikategorikan efektif karena mencapai 88,23%.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *magic card*.

Abstract

This research aimed 1) to develop learning media of magic card, 2) to know the level of validity and learning media of magic card, 3) to know the practicality of learning media of magic card, and 4) to know the level of media effectiveness learning media of magic card. This research and development referred to the Four-D development model that included four stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. This study used XI MIA SMA Negeri 2 Camba students as the research subjects. This study instruments were validation sheets, questionnaires, and student learning outcomes tests. Based on the results of the assessment, the validity level of the magic card was valid with an average value of 3.42. The level of practicality of learning media was in a positive

category with an average value of 3.1. Student learning outcomes test was categorized as effective because it reached 88.23%.

Keywords: *development, learning media, magic card.*

PENDAHULUAN

Suatu kehidupan berbangsa dan bernegara aspek yang sangat penting untuk menjamin kehidupan adalah pendidikan, dimana pendidikan merupakan suatu tempat seseorang untuk menambah atau meningkatkan pengetahuannya. Salah satu hal yang menjadi penghambat dalam kemajuan Indonesia dikarenakan pendidikan di Indonesia masih mendapatkan masalah yang sangat besar, dimana tingkat motivasi, minat serta kreatifitas peserta didik kurang sehingga tingkat pembelajaran menurun. Pendidikan sangat berperan dan berdampak pada kehidupan masyarakat dimana pendidikan tersebut sebagai penunjang kualitas suatu negara (Mulyasa, 2004).

Pendidikan memiliki tujuan dasar oleh pemerintah dalam menetapkan pembelajaran kurikulum 2013 yang menjadi harapan untuk menciptakan pribadi yang kreatif, inovatif dan produktif, dimana hal tersebut dikarenakan kurikulum 2013 yang dibuat pemerintah berbasis pada karakter dan kompetensi. Di samping itu pendidikan memiliki kualitas yang sangat berpengaruh, dimana suatu proses pembelajaran sangat penting terjadinya interaksi antar guru dan peserta didik. Melalui proses pembelajaran fungsi dan tujuan pendidikan dapat dicapai, sehingga dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas.

Hamalik (2013) menyatakan bahwa proses belajar mengajar didalam suatu lingkup kelas yang bertujuan untuk menciptakan suasana kelas lebih aktif sehingga guru dan siswa dapat bertukar pendapat saat proses pembelajaran berlangsung disebut pembelajaran. Pengajaran pada dasarnya merupakan kegiatan seorang guru untuk memberikan suatu materi pembelajaran pada peserta didik. Astuti (2016) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran peserta didik yaitu faktor dalam atau psikologi dan faktor luar atau fisiologi, dimana fisiologi dan psikologis peserta didik harus terkontrol oleh guru sehingga peserta didik mudah menerima pembelajaran, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan nonsosial, dimana dapat mempengaruhi karakter dan watak peserta didik. Faktor yang dianggap lebih penting dalam mempengaruhi kualitas dan kuantitas seorang pendidik untuk peserta didiknya adalah tingkat pengetahuan, bakat serta motivasi.

Motivasi merupakan suatu usaha seorang pengajar untuk menciptakan suasana kelas tidak monoton. Salah satu upaya tersebut adalah membuat sebuah media atau perangkat pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan. Media pembelajaran dapat membantu pendidik saat proses pembelajaran berlangsung, dimana media tersebut berperan sebagai alat bantu yang memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang akan dibawakan. Dimana media tersebut meliputi buku atau permainan, maupun dengan media modern yang menggunakan laptop, handphone atau aplikasi aplikasi yang dapat membantu dalam menjelaskan pembelajaran (Astuti, 2016).

Media pembelajaran *magic card* adalah media kartu dengan desain yang unik, menarik, berisi rangkuman pelajaran dari materi tertentu yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal pembelajaran. Pada penelitian ini *magic card* berisi pelajaran dari materi sistem gerak pada manusia yang terdiri dari nama tulang, nama latin, dan jumlah tulangnya. Dimana jumlah tulang yang ada pada sistem gerak manusia sebanyak 206 sedangkan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya mengambil 24 bagian tulang karena untuk bagian garis besarnya. Media pembelajaran *magic card* ini tentu diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal pembelajaran, media ini juga diharapkan efektif, dan praktis bagi guru dan siswa dan bisa digunakan sebagai pengganti buku pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media *magic card* yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi alat pembelajaran yang mudah digunakan serta layak untuk diaplikasikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Developmen (R&D)*. Dimana model penelitian yang digunakan yaitu 4D (*Define, Design, Develop dan Desseminate*).

Lokasi penelitian adalah SMAN 2 Camba Kabupaten Maros, dengan subjek uji coba adalah kelas XI MIA sebanyak 34 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu pada tahap kevalidan menggunakan lembar validasi, tahap kepraktisan menggunakan observasi keterlaksanaan, angket

respon guru dan angket respon peserta didik, sedangkan pada tahap keefektifan menggunakan tes hasil belajar.

Pengelolaan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan oleh validator, selanjutnya data yang telah terkumpul dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan telah memenuhi sifat valid, praktis, dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dimana penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran *magic card* pada materi sistem gerak manusia di SMAN 2 Camba Maros. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi syarat valid, praktis dan efektif. Untuk memenuhi syarat tersebut maka peneliti memilih menggunakan model 4-D. Model 4-D ini bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian dimana model ini memiliki tahapan-tahapan yang telah terstruktur dengan baik dan sistematis, selain itu model 4-D ini dinilai sangat dibutuhkan karena sesuai dengan media yang akan dikembangkan.

Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card*

Pendefinisian (define)

Pada tahap ini digunakan untuk memberi batasan dan menentukan kebutuhan yang akan digunakan untuk membuat suatu produk pengembangan. Pendefinisian bertujuan untuk menguraikan apa pokok materi serta bagian-bagian media yang akan digunakan saat tahap perancangan.

Perancangan (design)

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang media yang akan dikembangkan berpatokan dengan pengembangan media terdahulu, dimana perancangan yang dibuat yaitu desain media berupa konsep *background* dan isi media, selanjutnya merancang instrument penelitian berupa angket respon guru, dan tes hasil belajar. Dari rancangan yang telah dibuat selanjutnya diberikan kepada dua validator untuk dinilai kevalidannya sehingga didapatkan *prototype I*.

Tahap Pengembangan (develop)

Pada tahap ini hasil dari *prototype I* yaitu rancangan media pembelajaran dan instrumen yang telah dinilai dan dikoreksi oleh validator di revisi oleh peneliti, dari

hasil revisi *prototype I* dilakukan penilaian oleh kedua validator yakni sehingga didapatkan hasil *prototype II* yang siap di uji cobakan dilapangan.

Desain tampilan cover atau sampul *magic card* menggunakan gambar dari tulang-tulang manusia. Berukuran A4 (lebar 21cm x panjang 29,7cm), lingkaran merah (16,722cm x 16,722cm), lingkaran tengkorak (14,26cm x 14,26cm), dan bahan akrilik berukuran A3 (lebar 29,7cm x panjang 42cm), lingkaran merah (23,424cm x 23,424cm), lingkaran tengkorak (19,95cm x 19,95cm).

Desain isi *magic card full colour*, tulisan warna hitam dan putih, ukuran font tulisan 11 pt dengan tema tulisan Arial, sedangkan tulisan pada belakang media 24 pt dengan tema tulisan Arial. Desain isi *magic card* terdiri dari gambar tulang secara menyeluruh, gambar tulang yang spesifik, nama tulang latin, nama tulang dan jumlah tulang.

Isi dari materi *magic card* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan bahasa yang komunikatif dan interaktif. Isi *magic card* berasal dari buku-buku yang relevan.

Tahap Penyebaran (disseminate)

Pada tahap ini tidak dilakukan penyebaran produk media pembelajaran *magic card* diberbagai sekolah, hanya saja dilakukan uji coba di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Camba Maros sebanyak 34 siswa.

Tingkat Kevalidan *Magic Card*

Rancangan dari produk *magic card* yang telah disusun, direvisi oleh kedua validator yaitu validator ahli media dan materi yang menghasilkan saran, masukan untuk memperbaiki rancangan awal yang disebut *prototype I*, kemudian rancangan awal tersebut menjadi acuan untuk mendapatkan hasil perbaikan yang lebih baik sehingga didapatkan *prototype II*.

Adapun perbandingan hasil antara *prototype I* dan *prototype II* yang dibuat sesuai dengan saran-saran dan masukan dari validator I dan validator II dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan hasil *Prototype I* dan *Prototype II*

Perbandingan Hasil

Prototype I (Sebelum Validasi)

Prototype II (Setelah Validasi)

Tampilan cover depan dan belakang *magic card*



Tampilan isi *magic card*



Berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh dua orang validator, kemudian *prototype I* diperbaiki dengan mengacu pada saran perbaikan yang diberikan dan menghasilkan *prototype II*. Perubahan dari *prototype I* menjadi *prototype II*. Setelah dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terdapat pada *prototype I* sesuai dengan saran dari para validator, *prototype II* yang dihasilkan kemudian dimulai oleh validator. Hasil penilaian dapat dilihat dengan rangkuman sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Penilaian Validator

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
Format media pembelajaran <i>magic card</i>	3,6	Sangat Valid
Isi media pembelajaran <i>magic card</i>	3,15	Valid
Bahasa	3,5	Sangat Valid
Rata-rata	3,41	Valid

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata penilaian kedua validator media dan validator ahli terhadap media yang dikembangkan yaitu 3,41 yang berada pada kategori valid.

Tingkat Kepraktisan Magic Card

Tingkat kepraktisan media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil penilaian guru dan peserta didik yang telah mengisi instrument penilaian yang telah divalidasi oleh kedua validator.

Tabel 3. Keseluruhan penilaian guru dan siswa

Jenis penilaian	Rata-rata
Respon Guru	3,27
Respon Siswa	3,08
Lembar observasi keterlaksanaan	3,48
Rata-rata Total	3,27
Kriteria Penilaian	Positif

Berdasarkan tabel 3, penilaian dari guru dan peserta didik terhadap angket instrumen *magic card* yang dikembangkan adalah positif . Kriteria kepraktisan *magic card* dapat dikatakan tercapai dan praktis digunakan pada proses pembelajaran.

Tingkat Keefektifan Magic Card

Tingkat keefektifan *magic card* dilihat dari hasil setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dan dari tes yang diberikan saat peneliti melakukan penelitian. Penggunaan media melalui games yang dilakukan peserta didik setelah *magic card* diuji cobakan di dalam kelas. Games yang diberikan yaitu menggunakan metode pembelajaran *Snowball*, dimana game ini diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik untuk menerima pembelajaran :

Tabel. 4 Ketuntasan Tes Hasil Belajar

Kategori	Frekuensi	KKM
Peserta didik yang tuntas	30 orang	
Peserta didik yang tidak tuntas	4 orang	75
Persentase ketuntasan peserta didik	88,23%	

Berdasarkan tabel 4 d dapat dilihat bahwa presentase ketuntasan peserta didik dari tes hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 88,23% dari KKM yaitu 75 yang menandakan bahwa keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori tinggi dan layak digunakan.

PEMBAHASAN

Tahap-Tahap Pengembangan *Magic Card*

Tahap pertama pada proses pengembangan media pembelajaran *magic card* yaitu pendefinisian, dimana pada tahap ini media yang akan dikembangkan dilakukan proses analisis awal-akhir, analisis media dan analisis materi. Tahap kedua yaitu perancangan dimana dari hasil tahap satu yaitu pendefinisian selanjutnya dilakukan perancangan berupa rancangan materi, pemilihan format dan pemilihan media. Tahap ketiga yaitu pengembangan media. Tahap ini pengembangan media pembelajaran *magic card* pada materi sistem gerak, dimana rancangan awal yang telah dinilai oleh validator sehingga terdapat saran dan koreksi dari media, kemudian hasil koreksi kedua validator di revisi dan kembali diperiksa oleh validator hingga menghasilkan media yang dapat dan layak di uji cobakan pada skala terbatas di lapangan. Tahap keempat yaitu tahap penyebaran. Pada tahap ini tidak dilakukan penyebaran produk media pembelajaran *magic card* diberbagai sekolah, hanya saja dilakukan uji coba di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Camba Maros sebanyak 34 siswa.

Kevalidan Media Pembelajaran *Magic Card*

Magic card pada materi sistem gerak yang dibuat dan dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan dengan sedikit revisi karena komponen atau aspek-aspek pada teori tersebut yang dimuat dalam lembar validasi yang telah diisi oleh validator menunjukkan bahwa *magic card* berada pada kategori valid dengan nilai rata-rata validasi total yaitu 3,416 yang berada pada interval valid yaitu $2,5 \leq V < 3,5$. Hal tersebut didukung oleh penelitian Desmiwati (2017) yang menyatakan bahwa produk dikatakan valid apabila mencakup beberapa komponen yaitu (1) komponen kelayakan isi, jika SK dan KD sesuai, bermanfaat, mengandung substansi kebenaran, bernilai moral dan juga sosial. (2) Komponen penyajian, harus menjelaskan tujuan pembelajaran, mengurutkan penyajiannya, memberi motivasi, memiliki daya tarik dan memiliki informasi yang lengkap. (3) Komponen kebahasaan, memiliki bahasa yang baik, jelas dan sesuai dengan penggunaan bahasa Indonesia, yang kemudian semua komponen tersebut akan dinilai oleh validator pada lembar validasi untuk menentukan tingkat kevalidan produk berdasarkan kriteria kevalidan. Karena semua aspek penilaian berada pada kategori valid, *magic card* dapat digunakan pada uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas untuk mengukur kepraktisan dan keefektifannya.

Kepraktisan media pembelajaran *Magic Card*

Berdasarkan rata-rata hasil penilaian guru terhadap kepraktisan *Magic card* yang dikembangkan menggunakan angket respon guru adalah 3,27. Rata-rata hasil penilaian siswa menggunakan angket respon peserta didik adalah 3,083. Rata-rata total hasil respon keseluruhan adalah 3,176. Sedangkan angket observasi keterlaksanaan diberikan kepada guru setelah *magic card* telah diimplementasikan. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, hasil penilaian guru terhadap kepraktisan *magic card* yang dikembangkan menggunakan angket observasi keterlaksanaan adalah 3,486. Sehingga berdasarkan dari nilai rata-rata akhir yang diperoleh, kriteria kepraktisan media pembelajaran *magic card* dapat dikategorikan dalam kategori praktis, karena hasil rata-rata akhir yang diperoleh yaitu 3,176 berada pada interval $2,6 \leq X_i \leq 3,5$ dengan kriteria penilaian yaitu positif. Hasil kepraktisan pengembangan media pembelajaran *magic card* dari penelitian terdahulu oleh Fajar (2016) diperoleh hasil kepraktisan 3,1 dengan kategori positif, sedangkan hasil kepraktisan media pada penelitian ini diperoleh 3,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil kepraktisan peneliti dengan hasil kepraktisan penelitian terdahulu terdapat peningkatan.

Keefektifan Media Pembelajaran *Magic Card*

Tes hasil belajar diberikan kepada peserta didik setelah *magic card* telah diimplementasikan. Adapun tes hasil belajar terdiri dari 30 butir soal dalam bentuk soal pilihan ganda dan esai, dimana materi yang dimuat sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 88,23% yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut diperoleh dari 34 orang peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Camba Maros dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah sebanyak 30 orang dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Berdasarkan jumlah persentase ketuntasan belajar, maka dapat dikatakan bahwa keberadaan media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan dapat memberi pengaruh positif pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan nilai persentase dari hasil ketuntasan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *magic card* dikategorikan efektif karena ketuntasan belajar yang diperoleh berada di atas 85%. Hal tersebut didukung oleh teori Widyoko (2014) yang menyatakan bahwa keberhasilan siswa (tuntas) diukur dari nilai KKM. Siswa dikatakan tuntas jika

memperoleh nilai yang lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Kelas dikatakan berhasil jika minimal terdapat 80% siswa yang tuntas.

KESIMPULAN

Cara mengembangkan media pembelajaran *magic card* yang mengacu pada model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*desseminate*). Kevalidan media *magic card* dengan revisi sebanyak 2 kali, memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata 3,42. Kepraktisan media pembelajaran *magic card* berada pada kategori positif dengan skor rata-rata 3,176. Keefektifan media pembelajaran *magic card* berada pada kategori positif dengan skor rata-rata 3,486.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Widi Nani. 2016. *Pengembangan Media Cerpen Biologi untuk SMA/MA Kelas X Semester Gasal Materi Pokok Virus*, Vol.1.
- Desmiwati, dkk. 2017. *Validitas LKPD Fisika SMA Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Teknologi Digital*, Vol.1.
- E, Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fajar. 2016. *Penggunaan Media Magic Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk Di Lingkungan Sekitar Di Kelas IV SDN Margapala Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang*. Sumedang : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- R Ibrahim dan Nana Syaodih S. 2014. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi aksara.
- Widyoko Putro Eko, 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.