

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU NUSANTARA BERBASIS JIGSAW UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V

Nora Febriana<sup>1</sup>, M Iqbal Baihaqi<sup>2</sup>, Ida Putriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Islam Balitar, Blitar

\* Corresponding Email : [noranoraa665@gmail.com](mailto:noranoraa665@gmail.com)

### ABSTRAK

Proses pembelajaran tematik dari hasil observasi banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi. Dari temuan tersebut diketahui siswa kurang minat dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan siswa kurang ikut serta dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini mengembangkan media kartu nusantara berbasis Jigsaw dalam pembelajaran tematik kelas V. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development*. Jenis data yang diambil adalah data kuantitatif dan kualitatif. Model pengembangan yang dilakukan adalah model Borg and Gall. Adapun prosedur dalam penelitian ini terdapat tujuh tahapan. Tahap pengumpulan data, perencanaan, pengembangan format produk awal, produksi awal media kartu nusantara, validasi, uji coba keterbacaan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase penilaian ahli materi sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 89%, dan ahli media sebesar 85%. Hasil rata-rata dari validasi materi, bahasa dan media diperoleh persentase sejumlah 89%. Hasil ini termasuk ke dalam rentang 75% hingga 89%. Hasil dari kelayakan media kartu nusantara ini dapat dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket keterbacaan siswa sebesar 86% dan keterbacaan guru sebesar 94%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media kartu nusantara berbasis jigsaw layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran tematik dikelas V.

**Kata Kunci:** pengembangan, media kartu nusantara, jigsaw, tematik.

### ABSTRACT

The thematic learning process from observations uses many lecture and discussion methods. From these findings it is known that students lack interest in learning. This shows that students are less involved in the learning process. The aim of this research is to develop Jigsaw-based Indonesian card media in class V thematic learning. This research uses *Research and Development* research. The type of data taken is quantitative and qualitative data. The development model used is the Borg and Gall model. The procedure in this research has seven stages. Stages of data collection, planning, initial product format development, initial production of Indonesian card media, validation, readability testing, and evaluation. The results of the research show that the percentage of assessment by material experts is 96%, language experts are 89%, and media experts are 85%. The average results from material, language and media validation obtained a percentage of 89%. These results fall into the 75% to 89% range. The results of the feasibility of this Indonesian card media can be categorized as suitable for use in learning. The results of the student readability questionnaire were 86% and the teacher's readability was 94%. Based on the research results, it can be concluded that the jigsaw-based Indonesian card media is feasible and can be used for thematic learning in class V.

**Keywords:** Development, Indonesian Card Media, Jigsaw, Thematic.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang sebagai filterisasi budaya asing yang masuk. Menurut Hari Suderajat (2005:8) Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia, dengan mengaktualisasikan seluruh potensi manusia menjadi kemampuan yang dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan erat kaitannya dengan kurikulum, mulai dari kurikulum KTSP hingga sekarang yaitu kurikulum 2013. Sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 pembelajaran di kelas juga diubah, yang semula pembelajaran tiap mata pelajaran sekarang menjadi pembelajaran tematik.

Penerapan pembelajaran tematik sangat perlu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk semua mata pelajaran yang ada dalam satu tema. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran tematik guru harus mempertimbangkan model pembelajaran apa yang cocok untuk setiap proses pembelajaran. Tidak hanya model pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran tetapi juga harus mempertimbangkan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan.

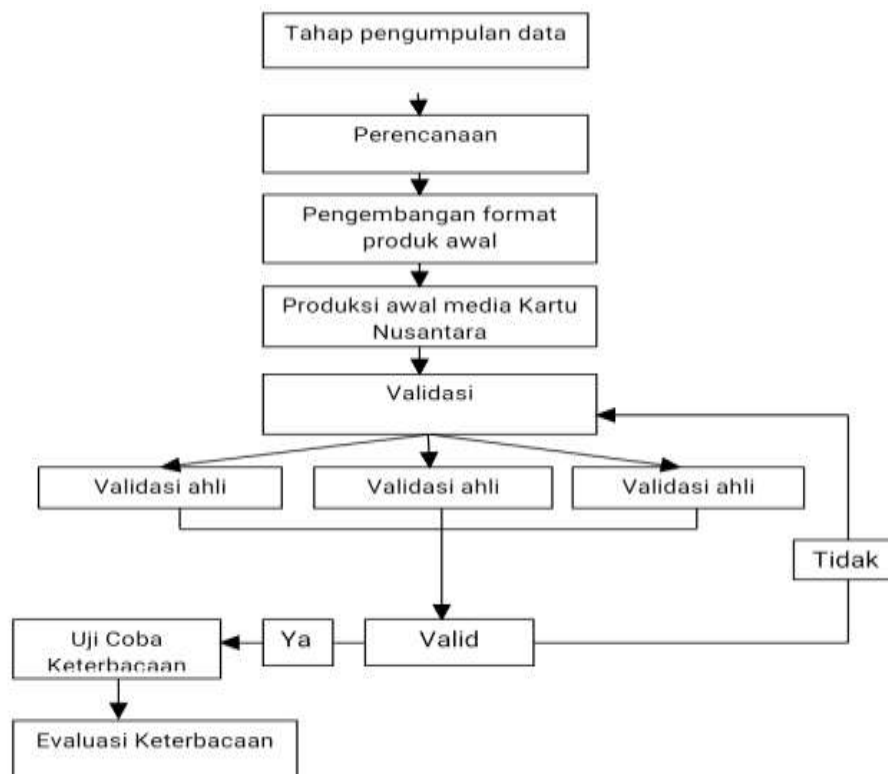
Berdasarkan hasil observasi di tiga sekolah dasar yaitu SD Negeri Panggungrejo 05, SD Negeri Panggungrejo 01, dan SD Negeri Gogo Desa 02 yang berada di kabupaten Blitar pada kelas yang sama yaitu kelas V. Sekitar 55 siswa dari ketiga sekolah tersebut 40 diantaranya tidak memperhatikan penjelasan dari guru, bermain dan bergurau dengan teman satu bangku, jarang menjawab pertanyaan dari guru terutama pada saat pembelajaran tematik. Kejadian tersebut sering terjadi disetiap pertemuan dan hampir setiap hari. Berdasarkan hasil wawancara pada guru di 3 sekolah siswa hanya fokus terhadap penjelasan guru hanya 10 sampai 15 menit pertama. Ada yang bermain dan bergurau dengan teman satu bangku. Selain itu media yang digunakan hanya media yang ada di lingkungan sekitar berupa papan tulis dan gambar. Oleh sebab itu siswa tidak memperhatikan saat guru memberikan penjelasan. Padahal media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, sangat diperlukannya media dan model pembelajaran yang menunjang pembelajaran tematik. Oleh sebab itu pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran Kartu Nusantara dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Menurut Rusman (dalam Shoimin, 2014:90) dalam model pembelajaran jigsaw banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat serta dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggungjawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. Diharapkan dengan adanya media kartu Nusantara berbasis model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat membuat siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu nusantara. Media kartu nusantara merupakan media dua dimensi yang terdapat gambar-gambar kekayaan budaya Indonesia berupa rumah adat, pakaian adat dan lain sebagainya. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model Borg And Gall. Berdasarkan model pengembangan Borg And Gall penelitian ini menggunakan tujuh tahapan dikarenakan mengingat waktu, tenaga, dan biaya yang terbatas. Adapun ketujuh tahapan tersebut adalah sebagai berikut:



### 2.1 Kerangka Kerja

#### 1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran kartu nusantara adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dengan melakukan observasi awal dalam kegiatan pembelajaran, melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas V SD pada bulan November 2018. Pada tahap observasi ini dilakukan di tiga sekolah dasar di Blitar yaitu SDN Panggungrejo 05, SDN Panggungrejo 01 dan SDN Gogo Desa 02.

#### 2. Perencanaan penelitian

Menyusun rencana penelitian, meliputi analisis materi, analisis media dan analisis Kompetensi Dasar. Analisis ini bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat

dalam mengembangkan media kartu nusantara yang akan diujicobakan agar sesuai tujuan yang ingin dicapai.

### 3. Pengembangan format produksi awal

Tahap ini peneliti mulai membuat rancangan desain media kartu nusantara. Peneliti membuat rancangan desain dengan semenarik mungkin. Hal tersebut bertujuan agar siswa tertarik untuk membacanya. Bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan media yaitu berupa kertas buffalo tebal.

### 4. Produksi awal media Kartu Nusantara

Tahap ini peneliti mulai mendesain media Kartu Nusantara. Langkah pertama yaitu menyiapkan aplikasi *Adobe Photoshop*. Langkah kedua menyiapkan materi. Langkah ketiga mulai mendesain media Kartu Nusantara. Langkah keempat mencetak media Kartu Nusantara.

### 5. Validasi

Tahap ini setelah peneliti selesai memproduksi media Kartu Nusantara, selanjutnya peneliti melakukan validasi. Validasi yang dilakukan terdiri dari 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli media untuk mengetahui kesesuaian materi dengan KD yang digunakan peneliti dalam media. Validasi ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan penggunaan bahasa dalam penyampaian materi pada media. Validasi ahli media untuk mengetahui kevalidan media Kartu Nusantara.

### 6. Uji coba keterbacaan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba keterbacaan terhadap media Kartu Nusantara. Uji coba dilakukan di dua sekolah yang melibatkan 2 guru kelas V dan 20 siswa kelas V UPT SD Negeri Panggungrejo 05.

### 7. Evaluasi keterbacaan

Evaluasi hasil keterbacaan pada tahap ini, peneliti mempertimbangkan masukan, saran, dan komentar dari pengguna media Kartu Nusantara yaitu guru dan siswa. Saran, masukan dan komentar tersebut dijadikan acuan perbaikan produk media Kartu Nusantara. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

## Subjek Penelitian

Subjek siswa-siswi kelas V UPT SD Negeri Panggungrejo 05 yang berjumlah 20 siswa. Mengingat jumlah siswa tidak banyak, maka keseluruhan siswa diambil sebagai sampel penelitian.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket validasi dan angket keterbacaan. Angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan. Adapun beberapa ahli dari angket validasi tersebut yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Sedangkan angket keterbacaan digunakan untuk menguji kelayakan media kartu Nusantara. Adapun beberapa angket keterbacaan yang digunakan yaitu angket keterbacaan siswa dan angket keterbacaan guru.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menganalisis hasil penyebaran angket, baik angket validasi maupun angket keterbacaan. Angket validasi berupa angket validasi ahli materi, Bahasa, dan media. Angket keterbacaan meliputi angket keterbacaan siswa dan guru. Salah satu cara yang digunakan untuk mengukur kualitas media kartu Nusantara yaitu dengan menggunakan angket yang dapat meniali kevalidan media yang dikembangkan. pernyataan dari angket validasi ahli dan keterbacaan ini menggunakan skala Likert yang terdiri dari 5 skor.

**Tabel 2.1 Skor penilaian angket validasi ahli dan keterbacaan**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2	Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
3	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4	Skor 2	Tidak setuju/ hamper tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak
5	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang menarik/ sangat tidak layak

Sugiyono(2012)

Setelah hasil angket validasi ahli dan keterbacaan dijumlahkan, selanjutnya membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal lalu dikalikan 100 untuk mendapatkan prosentase kevalidan. Adapun kriteria rentang kevalidan yaitu:

**Tabel 2.2 kualifikasi tingkat kevalidan serta keterbacaan guru dan siswa**

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
90 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
75 – 89%	Valid	Tidak perlu revisi
65 – 74%	Cukup Valid	Direvisi
55 – 64%	Kurang Valid	Direvisi
0 – 54%	Tidak Valid	Direvisi

Suhendrianto, 2007

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan produk awal selanjutnya divalidasi oleh 9 validator, yang terbagi dalam 3 validator ahli materi, 3 validator ahli Bahasa, dan 3 validator ahli media. Selain itu juga dilakukan penilaian guru dan siswa untuk mengetahui keterbacaan media kartu Nusantara. Pada validasi materi berisikan tentang kesesuaian materi dengan KI dan KD pada pembelajaran, kemenarikan dan kesesuaian media dengan materi, kelengkapan materi pada media, kejelasan penyampaian meteri, kemudahan memahami materi, kesesuaian materi dengan usia siswa dan materi yang disampaikan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Peneliti akhirnya mengembangkan 7 soal pertanyaan dan didapat penilaian oleh validator pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Hasil validasi ahli materi**

Angket Validasi	Angket Validasi							Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
Validator 1	4	5	5	5	5	5	5	34
Validator 2	5	5	4	4	4	5	5	32
Validator 3	5	5	5	5	5	5	5	35
Rata-rata	4,6	5	4,6	4,6	4,6	5	5	33,4
Skor Keseluruhan	101							
Skor Maksimal	105							
Presentase	96%							

Berdasarkan tabel 3.1 hasil analisis angket validasi ahli materi terdapat 7 pernyataan. Pernyataan tersebut masing-masing mendapat nilai berbeda. Berikut adalah hasil nilai dari setiap pernyataan yang diberikan oleh 3 validator. Pernyataan 1 yaitu materi yang dikemas dalam kartu nusantara sesuai dengan KI dan KD pada pembelajaran mendapat nilai 93%. Pernyataan 2 yaitu materi menarik dan sesuai dengan media kartu nusantara mendapat nilai 100%. Pernyataan 3 media memiliki materi yang lengkap dalam setiap pembelajaran mendapat nilai 93%. Pernyataan 4 poin dari materi yang disampaikan dalam media jelas mendapat nilai 93%. Pernyataan 5 materi mudah untuk dipahami siswa mendapat nilai 93%. Pernyataan 6 materi yang digunakan pada media sesuai dengan usia siswa mendapat nilai 100%. Pernyataan 7 materi yang disampaikan pada media sesuai untuk menumbuhkan minat belajar siswa mendapat nilai 93%. Dari hasil analisis angket validasi dari 3 validator rata-rata mendapat respon yang sangat baik dan sangat valid.

Pada angket validasi bahasa kali ini akan dibahas mengenai penggunaan kaidah bahasa, peristilahan, penggunaan struktur kalimat yang sesuai EYD, penggunaan bahasa yang lugas, kesederhanaan dan keefektifan bahasa yang digunakan dalam media. Berikut aspek yang dikembangkan peneliti menjadi 7 poin pernyataan dan didapat skor hasil penilaian bahasa pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 hasil validasi ahli bahasa**

Angket Validasi	Angket Validasi							Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
Validator 1	4	5	5	4	5	5	5	33
Validator 2	4	5	5	4	5	5	5	33
Validator 3	4	4	4	4	4	4	4	28
Rata-rata	4	4,3	4,6	4	4,3	4,6	4,3	30,4
Skor Keseluruhan	94							
Skor Maksimal	105							
Presentase	89%							

Berdasarkan tabel 3.2 hasil analisis angket validasi ahli bahasa terdapat 7 pernyataan. Pernyataan tersebut masing-masing mendapat nilai yang berbeda. Berikut adalah hasil nilai dari setiap pernyataan yang diberikan oleh 3 validator. Pernyataan 1 media menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar mendapat nilai 80%. Pernyataan 2 media menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan mendapat nilai 93%. Pernyataan 3 bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami mendapat nilai 93%. Pernyataan 4 kalimat yang digunakan pada kartu nusantara sesuai dengan struktur kalimat dan EYD mendapat nilai 80%. Pernyataan 5 kalimat yang digunakan dalam buku panduan sesuai dengan struktur kalimat dan EYD mendapat nilai 93%. Pernyataan 6 bahasa yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran mendapat nilai 93%. Pernyataan 7 bahasa yang digunakan dalam media secara keseluruhan menggunakan kalimat efektif mendapat nilai 93%. Dari hasil analisis angket validasi dari 3 validator rata-rata mendapat respon yang sangat baik dan sangat valid.

Pada angket validasi ahli media kali ini akan dibahas mengenai kesesuaian materi dengan KI dan KD, kemudahan penggunaan media, bahan yang digunakan dalam pembuatan media. Berikut aspek yang dikembangkan peneliti dalam 10 pernyataan dan didapat skor hasil penilaian pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Hasil angket validasi ahli media**

Angket Validasi	Angket Validasi										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Validator 1	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	35
Validator 2	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46
Validator 3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	47
Rata-rata	4,3	4,6	4,3	4	4	4	4,6	3,6	4,3	4,6	42,3
Skor keseluruhan	128										
Skor Maksimal	150										
Presentase	85%										

Berdasarkan tabel 3.3 hasil analisis validasi ahli media terdapat 10 pernyataan. Pernyataan tersebut masing-masing mendapatkan nilai yang berbeda. Berikut adalah hasil nilai dari setiap pernyataan yang diberikan 3 validator. Pernyataan 1 media kartu nusantara memuat materi yang sesuai dengan KI dan KD pada pembelajaran mendapat nilai 86%. Pernyataan 2 media memuat materi yang sesuai dengan pembelajaran mendapat nilai 93%. Pernyataan 3 media mudah digunakan dalam pembelajaran mendapat nilai 86%. Pernyataan 4 media memiliki ukuran yang efektif untuk digunakan, pernyataan 5 media memiliki bahan yang awet untuk jangka panjang, dan pernyataan 6 media memiliki desain yang menarik untuk digunakan siswa sama-sama mendapat nilai 80%. Pernyataan 7 media memudahkan siswa untuk memahami materi mendapat nilai 93%. Pernyataan 8 media memiliki isi dan desain yang menarik digunakan siswa mendapat nilai 73%. Pernyataan 9 media memiliki aturan permainan yang mudah dipahami saat pembelajaran mendapat nilai 86%. Pernyataan 10 bahan yang digunakan

dalam media aman untuk siswa mendapat nilai 92%. Dari hasil analisis angket validasi dari 3 validator rata-rata mendapat respon yang baik dan sangat valid.

Setelah tahap validasi selesai dan media kartu Nusantara dinyatakan valid oleh seluruh validator, selanjutnya peneliti melakukan uji coba keterbacaan. Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya dilakukan pemberian angket berupa angket keterbacaan kepada siswa. Pemberian angket ini dilakukan untuk mengetahui keterbacaan siswa terhadap media Kartu Nusantara digunakan dalam pembelajaran. Berikut hasil analisis angket keterbacaan siswa pada tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Hasil analisis angket keterbacaan siswa**

Angket Keterbacaan Siswa	Siswa																			Jumlah Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	87
2	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	84
3	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	86
4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	88
5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	91
6	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	85
7	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	87
<b>Total Skor</b>																				608	
<b>Skor Maksimal</b>																				700	
<b>Presentase</b>																				86%	

Berdasarkan tabel 3.4 hasil analisis angket keterbacaan siswa sejumlah 20 siswa yang masing-masing merespon 7 pernyataan. Pernyataan 1 materi dari Kartu Nusantara mudah terbaca mendapat nilai 87%. Pernyataan 2 materi dalam Kartu Nusantara mudah untuk dipahami mendapat nilai 84%. Pernyataan 3 buku petunjuk Kartu Nusantara mudah diikuti mendapat nilai 86%. Pernyataan 4 tampilan Kartu Nusantara jelas menarik mendapat nilai 88%. Pernyataan 5 tulisan Kartu Nusantara terbaca dengan jelas mendapat nilai 91%. Pernyataan 6 Kartu Nusantara mudah digunakan mendapat nilai 85%. Pernyataan 7 Kartu Nusantara memudahkan untuk memahami materi mendapat nilai 87%. Secara keseluruhan hasil analisis angket keterbacaan siswa mendapat nilai 86%. Selain hasil perhitungan angket tersebut juga didukung dengan komentar para siswa. Menurut para siswa media Kartu Nusantara sangat menarik, warna yang berbeda-beda dan desain yang bagus membuat mereka ingin belajar menggunakan media Kartu Nusantara. Selain itu tulisan pada Kartu Nusantara rapi dan gambarnya pun juga menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Kartu Nusantara dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V.

Setelah melakukan pemberian angket keterbacaan siswa peneliti juga memberikan angket keterbacaan kepada guru. Pemberian angket ini dilakukan untuk mengetahui



keterbacaan guru terhadap media Kartu Nusantara. Berikut adalah hasil dari angket keterbacaan guru.

**Table 3.5 Hasil analisis angket keterbacaan guru**

Angket keterbacaan Guru	Angket Keterbacaan Guru							Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
1	5	5	5	4	5	5	5	34
2	5	4	5	4	4	5	5	32
<b>Rata-rata</b>	5	4,5	5	4	4,5	5	5	33
<b>Skor Keseluruhan</b>	66							
<b>Kriteria Skor</b>	70							
<b>Presentase</b>	94%							

Berdasarkan tabel 3.5 hasil analisis angket keterbacaan guru terhadap media Kartu Nusantara dari 7 pernyataan. Dari pernyataan tersebut 4 diantaranya mendapatkan nilai yang sangat baik dan 3 diantaranya mendapat nilai yang baik. Adapun pernyataan yang mendapat respon sangat baik yaitu tampilan desain kartu nusantara menarik untuk dipelajari anak, media Kartu Nusantara memiliki tampilan yang rapi dan sistematis, materi dalam media Kartu Nusantara disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, kartu Nusantara memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Sedangkan pernyataan yang mendapat nilai baik yaitu media Kartu Nusantara mudah dioperasikan, buku petunjuk Kartu Nusantara mudah diikuti, tulisan pada Kartu Nusantara terbaca dengan jelas. Berdasarkan hasil analisis angket keterbacaan guru mendapat nilai 94%. Hasil tersebut juga didukung dengan komentar guru. Menurut para guru warna dandesain Kartu Nusantara menarik, tulisan pada kartu juga terbaca dengan jelas, penambahan informasi seputar nusantara yang berkaitan dengan KD juga sangat bagus karena bisa menambah pengetahuan siswa. Selain itu penggunaan metode pembelajaran jigsaw sangat bagus untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengutarakan apa yang sudah mereka pahami kepada temannya yang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu nusantara dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik kelas V.

## B. Pembahasan

Media yang dikembangkan berupa media kartu nusantara. Media telah melewati uji validasi. Terdapat 3 uji validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Dari hasil validasi ahli materi dengan nilai 96%. Dari hasil validasi materi tersebut diketahui materi yang dikemas dalam kartu nusantara sesuai dengan KI dan KD pada pembelajaran, materi menarik dan sesuai dengan media kartu nusantara, materi yang digunakan pada media sesuai dengan usia siswa. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomer 32 Tahun 2013 menyatakan bahwa "Dalam hal pengadaan buku teks sebagai sumber belajar utama dan pembelajaran telah ditelaah dan/atau dinilai oleh BSNP atau dengan tim yang sudah dibentuk oleh menteri".

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa dengan nilai 89%. Dari hasil validasi bahasa tersebut diketahui media menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan, kalimat yang digunakan pada kartu nusantara sesuai dengan struktur

kalimat dan EYD, kalimat yang digunakan dalam buku panduan sesuai dengan struktur kalimat dan EYD, dan bahasa yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran. Hal ini sesuai dengan kriteria kalimat efektif oleh Arifin (1989) kalimat efektif adalah kalimat yang memenuhi kriteria jelas, sesuai dengan kaidah, ringkas, dan enak dibaca.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dengan nilai 85%. Dari hasil validasi media tersebut diketahui media memudahkan siswa untuk memahami materi, media mudah digunakan dalam pembelajaran, dan media memuat materi yang sesuai dengan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria media menurut Sudjana (Dadan Djuanda, 2006: 103) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan mudah dipahami siswa, media mudah digunakan, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Berdasarkan hasil uji keterbacaan siswa terhadap media kartu nusantara dengan nilai 86%. Dari hasil uji keterbacaan siswa tersebut diketahui materi dari Kartu Nusantara mudah terbaca, materi dalam Kartu Nusantara mudah untuk dipahami, buku petunjuk Kartu Nusantara mudah diikuti, tampilan Kartu Nusantara jelas menarik, tulisan Kartu Nusantara terbaca dengan jelas, kartu nusantara mudah digunakan, kartu nusantara memudahkan untuk memahami materi. Hal ini sesuai dengan kriteria media menurut Sudjana (Dadan Djuanda, 2006: 103) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan mudah dipahami siswa, media mudah digunakan, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Berdasarkan hasil angket keterbacaan guru terhadap media kartu nusantara dengan nilai 94%. Dari hasil angket tersebut diketahui tampilan desain media menarik untuk dipelajari anak, media Kartu Nusantara memiliki tampilan yang rapi dan sistematis, materi dalam media Kartu Nusantara disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, kartu Nusantara memudahkan guru untuk menyampaikan materi, media Kartu Nusantara mudah dioperasikan, buku petunjuk Kartu Nusantara mudah diikuti, tulisan pada Kartu Nusantara terbaca dengan jelas. Hal ini sesuai dengan kriteria media menurut Sudjana (Dadan Djuanda, 2006: 103) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan mudah dipahami siswa, media mudah digunakan, media yang digunakan sederhana, mudah diperoleh, keterampilan guru dalam menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Nusantara berbasis jigsaw yang dibuat oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran, hasil validasi ahli materi mendapat nilai 96%, validasi ahli bahasa mendapat nilai 89% dan validasi ahli media mendapat nilai 85%. Dengan hal tersebut media Kartu Nusantara dapat digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan agar siswa tidak belajar dengan satu sumber belajar saja. Selain itu agar bertambahnya pengetahuan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan nusantara. Sedangkan hasil angket keterbacaan siswa sebesar 86% dan angket keterbacaan guru sebesar 94%. Dengan hasil

tersebut menyatakan media Kartu Nusantara dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (1986). Pengertian kalimat efektif menurut para ahli, syarat, ciri-ciri, unsur dan contohnya. Diakses pada tanggal 22 Juni 2022. <https://www.bola.com>
- Peraturan Pemerintah Nomer 32 Tahun 2013
- Rusman dalam Shoimin, A. .(2006). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suderajat, H.(2005). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah-Peningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Implementasi KBK*. Bandung:Cipta Cekas Grafika.
- Sujdana.(2006). Pengertian Media Pembelajaran, kriteria dan Jenisnya. Diakses pada tanggal 22 Juni 2022. <https://www.bola.com>
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND)*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, N. & Agung, S. dalam Suryani dkk.(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Sutirjo; Mamik. (2005). *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Malang: Bayu Media. Dalam jurnal Musdiana; dkk. *Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pada Lingkungan Siswa Kelas 1 SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara*. Universitas Tadulako.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Tim Pengembangan PGSD. 1996/1997. *Pembelajaran Terpadu D2 PGSD dan S2 Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Dalam jurnal Musdiana; dkk. *Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pada Lingkungan Siswa Kelas 1 SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara*. Universitas Tadulako.
- Trianto. (2010). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka. Dalam jurnal Hermin; dkk. *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. Universitas Negeri Malang.
- Wardani, A dalam Khairunnisak. 2015 *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Pemula*. Ibtidaiyah Negri Rukoh: Banda Aceh.