

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PLAYING CARDS* DAN *HANDOUT* DALAM MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK MELATIH KEAKTIFAN SISWA

Fauriza Choirun Nisa, Mustika Wati, dan Sri Hartini
Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Unlam Banjarmasin
choirunnisa954@gmail.com

ABSTRACT: *Low activity of students during the learning is caused by lack of instructional media. It is necessary to develop an insctructional media which is fun to make students active and motivated. The purpose of this research is to produce playing cards and handout which are proper for learning model type make a match to train students activity during the learning. This study is a research and development that used ADDIE (analysis, design, develop, implement, evaluate) as a development model. The subject of this research are students at seventh grade of SMPN 24 Banjarmasin. Instrument of collecting datas are sheet of validity media, activity assesment instrument and questionnaire responses. The result of this research shows that (1) the playing cards developed is valid used as instructional media for learning model type make a match by a little revision, (2) handout which is developed is valid used as instructional media by a little revision, (3) the average of students activity in every meeting include visual, verbal, motor and emotional aspect give activity level of very active, (4) students give excellent response to the quality aspects of media, the influences of media and studying activity and also a good respons to the material.*

Keywords: *playing cards, handout, make a match, activity, development, heat*

PENDAHULUAN

Paradigma mengajar pada pendidikan saat ini haruslah bersifat *student-centred* yang menyenangkan. Hal tersebut telah diamanatkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) dan PP (Peraturan Pemerintah) No.19 tentang standar pendidikan nasional. Undang-undang No. 20 pasal 40 ayat 2 berbunyi “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. PP No.19 Tahun 2005 pasal

19 ayat 1 yang menekankan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik.

Menurut Gagne dkk. (1992:3) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. *Instruction is set of events*

that effect learners in such a way that learning is facilitated. Miarso (2004:545) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain”. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan (Rusmono, 2012).

Media dalam pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut Puspitasari dkk. (2013:539) “perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak, waktu dan lain-lain dapat dibantu dan diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan”. Namun pada kenyataannya saat ini masih jarang sekali guru yang mengajar menggunakan media.

Pemanfaatan media pembelajaran salah satunya diperlukan dalam mengajar mata pelajaran fisika. Fisika merupakan pelajaran yang sering dianggap sulit dan hal ini seringkali

menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran ini apalagi jika pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah oleh guru saja maka keaktifan siswa dapat sangat rendah.

Kurangnya keaktifan siswa ini jika dibiarkan akan dapat membawa dampak buruk pada prestasi dan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dijelaskan oleh Ekwil dan Shanker dalam Ginnis (2008) yang menyatakan bahwa orang umumnya dapat mengingat 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengarkan, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan, 70% dari apa yang mereka ucapkan dan 90% dari apa yang mereka ucapkan dan lakukan bersama-sama.

Salah satu materi fisika yang perlu dijelaskan menggunakan media adalah materi Kalor, cakupan materi ini cukup luas sehingga perlu perhatian khusus dari guru. Materi ini merupakan salah satu materi yang ada pada standar kelulusan ujian akhir nasional (UAN). Materi kalor memiliki banyak aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, aplikasi kalor tersebut dapat dengan mudah ditunjukkan dengan menggunakan media terlebih jika media itu merupakan media yang digunakan dengan cara dimainkan, siswa akan tertarik berpartisipasi ikut dalam permainan dan

pembelajaran pun tidak tegang dan membosankan apalagi pembelajaran kalor merupakan pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP dimana mereka masih dalam kondisi senang bermain.

Pembelajaran yang berupa permainan membuat siswa tertarik berpartisipasi ikut dalam permainan dan pembelajaran pun tidak tegang dan membosankan sebagaimana dinyatakan Sadiman dkk. (2011:78) “permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur”. Menurut Sadiman dkk. (2011:78) “permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar”. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak terlalu kelihatan, tetapi interaksi antar siswa atau warga belajar menjadi lebih menonjol. Disini setiap siswa/warga belajar menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang siswa hadapi siswa pecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila siswa tidak bisa baru menanyakannya kepada guru/tutor.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan dalam pembelajaran fisika

yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif adalah *playing cards* (kartu permainan) dilengkapi *handout*. *Playing cards* merupakan media kartu yang digunakan dengan cara dimainkan. Adapun *handout* digunakan untuk membantu siswa selama bermain, walaupun demikian *handout* disini dapat digunakan tanpa menggunakan *playing cards*. *Playing cards* dapat membuat siswa terlibat aktif selama pembelajaran. *Playing cards* dalam pembelajaran diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Djumiati dalam Febriana (2011) pembelajaran *make a match* akan menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian Febriana (2011) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* pada SDN Kalibanteng Kidul dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

Media *playing cards* dan *handout* digunakan dalam bentuk permainan yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat sekaligus menghibur siswa, serta menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Jadi selain bermain, siswa juga memperoleh pengetahuan serta kemampuan berkomunikasi dengan temannya akan meningkat, dengan bermain pula dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang

biasanya hanya disampaikan dengan ceramah hal ini akan memberikan dampak baik bagi kecerdasan siswa seperti yang dinyatakan Jensen (2008:39) bahwa suasana yang berat dan membosankan, yang kurang keceriaan atau kurang eksplorasi dan kesenangan dalam belajar dapat menurunkan kecerdasan seorang anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pengembangan media *playing cards* dan *handout* dalam pembelajaran dengan model *make a match* pada materi ajar kalor diyakini dapat melatih keaktifan siswa kelas VII SMPN 24 Banjarmasin selama pembelajaran berlangsung dan dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah secara umum “Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *playing cards* dan *handout* pada model pembelajaran tipe *make a match* untuk melatih keaktifan siswa?”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *playing cards* dan *handout* yang layak pada model pembelajaran tipe *make a match* yang dapat melatih keaktifan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian pengembangan sehingga penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Adapun media yang dikembangkan adalah *playing cards* dan *handout*. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, develop, implement, evaluate*).

Subyek penelitian adalah siswa kelas VIIIE SMPN 24 Banjarmasin. Tempat penelitian adalah di SMP Negeri 24 Banjarmasin yang beralamat di Jalan Sultan adam Komplek Madani No.05 RT.31 Banjarmasin Kalimantan Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan September 2013 sampai dengan Januari 2014.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan *Playing Cards*

Media *playing cards* digunakan secara berkelompok. Media ini terdiri dari 3 jenis yaitu *playing cards* untuk materi Kalor dapat mengubah suhu benda, Kalor dapat mengubah wujud zat dan perpindahan serta manfaat kalor. Media ini dikembangkan dengan mengacu pada *handout* yang telah dibuat. Satu kotak *playing cards* terdiri dari 50 kartu berisi pertanyaan–

pertanyaan dan jawaban-jawabannya dimana disajikan berupa gambar, kata-kata dan juga grafik. Selain itu cara permainan juga telah dijelaskan secara tertulis pada selembar kertas yang dimasukkan kedalam kotak bersama dengan kartu.

Handout

Bagian-bagian handout meliputi: *cover handout*, kata pengantar, daftar isi, advance organizer, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, istilah penting, peta konsep, materi kalor, tokoh penting, kegiatan percobaan, contoh soal, latihan soal, coba sendiri, glosarium, rangkuman, uji kompetensi dan daftar pustaka. *Handout* selain digunakan untuk menjelaskan materi sebelum permainan juga

digunakan untuk membantu siswa selama permainan dengan menggunakan *playing cards*, jadi selama bermain siswa diperkenankan untuk membuka *handout*.

Hasil Validasi

Setelah media *playing cards* dan *handout* dikembangkan, maka dilakukan validasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media dan untuk memperoleh saran-perbaikan media. Media *playing cards* dan *handout* divalidasi oleh 3 validator yang terdiri dari 2 pakar dan 1 praktisi, sebagai pakarnya adalah dosen pendidikan fisika FKIP UNLAM Banjarmasin, sedangkan yang menjadi praktisi adalah guru fisika di SMPN 24 Banjarmasin.

Tabel 1 Hasil validasi *playing cards*

Aspek penilaian	Reliabilitas	Kriteria validitas	Tingkat validitas
Isi	90%	83,33%	Valid dengan revisi kecil
Tampilan	88,2%	85,00%	Valid dengan revisi kecil
Penyajian Pembelajaran	90,9%	81,67%	Valid dengan revisi kecil
Penggunaan Istilah dan Simbol/ Lambang	85,7	83,33%	Valid dengan revisi kecil

Tabel 2 Hasil validasi *handout*

Aspek penilaian	Reliabilitas	Kriteria validitas	Tingkat validitas
Kualitas isi dan tujuan	85,7%	83,33%	Valid dengan revisi kecil
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	90%	80,56%	Valid dengan revisi kecil
Kebahasaan	88,9%	81,25%	Valid dengan revisi kecil

Lanjutan Tabel 2

Format	85,7%	83,33%	Valid dengan revisi kecil
Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	85,7%	83,33%	Valid dengan revisi kecil
Evaluasi	92,3%	79,16%	Valid dengan revisi kecil
Daya Tarik	88,9%	83,33%	Valid dengan revisi kecil
Pendukung	85,7%	83,33%	Valid dengan revisi kecil

Tabel 3 Keaktifan siswa

Aspek yang diamati	Rata – rata /kategori								
	Pertemuan ke-1			Pertemuan ke-2			Pertemuan ke-3		
	Rata – rata	Kriteria	Reliabilitas	Rata – rata	Kriteria	Reliabilitas	Rata – rata	Kriteria	Reliabilitas
Kegiatan Visual	0,9	Sangat Aktif	97,8%	0,98	Sangat Aktif	100%	1	Sangat Aktif	100%
Kegiatan Oral	0,42	Cukup Aktif	65,2%	0,41	Cukup Aktif	73,5%	0,98	Sangat Aktif	98,5%
Kegiatan Motorik	1	Sangat Aktif	100%	1	Sangat Aktif	100%	1	Sangat Aktif	100%
Kegiatan emosional	0,95	Sangat Aktif	100%	0,95	Sangat Aktif	100%	0,98	Sangat Aktif	100%
Rata-rata per pertemuan	0,82	Sangat Aktif	90,75%	0,84	Sangat Aktif	93,37%	0,99	Sangat Aktif	99,62%

Tab 4 Respon Siswa

Respon terhadap	Rata-rata	Kriteria
Materi	2,99	Baik
Kualitas Media	3,56	Sangat Baik
Pengaruh Media	3,51	Sangat Baik
KBM	3,70	Sangat Baik
Rata-rata	3,44	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan dari para observer, rata-rata keaktifan siswa tiap pertemuan memperoleh kategori sangat aktif dan mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa melaksanakan kegiatan visual, oral/lisan, motorik dan emosional

selama pembelajaran berlangsung. Tingginya keaktifan siswa ini disebabkan karena media *playing cards* dan *handout* tersebut digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk permainan, hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman dkk (2011:78) bahwa “permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif

dari siswa untuk belajar”. Reliabilitas antar kedua pengamat memberikan hasil reliabel karena reliabilitasnya >75%.

Respon rata-rata siswa menunjukkan respon sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang menyukai pembelajaran dan penggunaan media *playing cards* dan *handout*. Sebagian besar siswa juga merasa bahwa media tersebut telah memberikan motivasi, semangat dan membuat siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Tingginya respon siswa disebabkan karena media *playing cards* dan *handout* tersebut digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk permainan, hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman dkk (2011:78) bahwa permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.

SIMPULAN

Playing cards dan *handout* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *make a match* karena memiliki tingkat validitas valid dengan revisi kecil serta menghasilkan respon

yang sangat baik dari siswa dan dapat melatih keaktifan siswa selama pembelajaran fisika pada materi ajar kalor.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriana, A. (2011). Application of Cooperative Learning Model Type *Make A Match* to Enhance Quality of Learning Social Studies in Elementary School Students in Grades V Kalibanteng Kidul 01 Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*. 1:151-161.
- Ginnis, P. (2008). *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Jensen, Eric. (2008). *Memperkaya Otak*. Jakarta: Indeks.
- Puspitasari, A., dan L. Rakhmawati. (2013). Pengembangan e-Book Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2:537-543.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman., Rahardjo., H. Anung dan Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.