

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATAR (KARTU PINTAR) PADA MATERI TEMBANG MACAPAT UNTUK SISWA KELAS V SD

Kristina Maisaroh^{1*}, Nikmah Fitria Surya², Mutma'innah Nurizzah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

kristinamaisaroh14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Katar (Kartu Pintar) ini sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V SDN Panglungan 1 yang telah divalidasi dan kemudian diujicobakan Katar (Kartu Pintar) merupakan media atau alat peraga berupa kartu yang dibuat dengan tampilan yang menarik. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan media pengembangan Katar (Kartu Pintar). Jenis penelitian ini merupakan penelitian serta pengembangan. Peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu data kualitatif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangannya Addie. Adapun tahapan yang digunakan yaitu 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan kuisioner. Subjek dari penelitian adalah siswa kelas V SDN Panglungan 1. Hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran roda putar mendapatkan presentase kevalidan 86% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan uji kepraktisan 85% dari ahli pembelajaran. Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan bahwa terjadinya peningkatan diatas KKM yaitu sejumlah 13 siswa dari 18 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM 86,65. Maka, dapat disimpulkan bahwa media Katar (Kartu Pintar) layak dan efektifitas untuk digunakan.

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran, media kartu pintar.

ABSTRACT

Katar (Smart Card) research is a learning medium for fifth-grade students at SDN Panglungan 1 which has been validated and then tested. Katar (Smart Card) is a media or visual aid in the form of a card made with an attractive appearance. The purpose of this research is to develop Katar (Smart Card) development media. This type of research is research and development. Researchers use this type of research, namely qualitative data. The development model used in this research is Addie's development model. The stages used are 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Data collection techniques used are questionnaires and questionnaires. The subjects of the study were fifth-grade students at SDN Panglungan 1. The results obtained were that the rotary wheel learning media obtained a validity percentage of 86% from material experts, 86% from media experts, and 85% practicality test from learning experts. Based on the product effectiveness test conducted, it was found that there was an increase above the KKM, namely 13 students out of 18 students scored above the KKM 86.65. So, it can be concluded that Katar media (Smart Cards) is feasible and effective to use.

Keywords: development, learning media, smart card media

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman udaya dan suku yang dimiliki. Koentjaraningrat menyatakan (dalam Chairunnisa, 2018) bahwa bahasa merupakan bagian dari kebudayaan. Hubungan antara bahasa dengan kebudayaan memiliki hubungan yang subordinatif, suatu bahasa yang berada di bawah lingkup kebudayaan.

Selain itu pendapat lain mengatakan bahwa bahasa dan kebudayaan merupakan hubungan yang koordinatif, yaitu hubungan yang sederajat yang memiliki kedudukan yang sama tinggi. Budaya salah satu hal yang memiliki peran penting untuk dipertahankan dalam masa sekarang atau biasa disebut abad ke 21. Dalam abad 21 kemajuan teknologi sangat pesat yang dapat

berpengaruh pada dunia pendidikan yang mengakibatkan tradisi-tradisi dan kebudayaan semakin melemah jika tidak dipertahankan. Usaha dalam mempertahankan salah satunya di bidang pendidikan yaitu pada mata pelajaran bahasa Jawa yang dimana pada masa sekarang diharuskan menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang masuk dalam kajian lokal di jenjang Sekolah Dasar yang harus diajarkan kepada siswa. Guru diwajibkan untuk membuat siswa memahami makna dari setiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Jawa. Muatan Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar memuat salah satunya materi Tembang Macapat. Tembang Macapat (dalam Gumilang, 2017: 63), merupakan tembang klasik asli Jawa dan pertama kali muncul pada awal zaman para Wali Songo, yang digunakan pada saat berdakwah dan mengenalkan Islam melalui budaya diantaranya dengan Tembang Macapat. Selain itu, Zahra (2018:3) mengatakan bahwa tembang macapat adalah puisi tradisional Jawa dari warisan leluhur yang memiliki makna. Tembang macapat menggambarkan kehidupan manusia dari sejak kandungan hingga meninggal dunia yang memiliki pesan-pesan indah dan nasihat yang berharga. Sebagai suatu karya Jawa tembang macapat memiliki ciri-ciri yaitu terdapat guru gatra (jumlah lirik tiap baris), guru wilangan (jumlah suku kata dalam lirik), dan guru lagu (bunyi suku kata pada akhir lirik).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Panglungan 1 Kecamatan Wonosalam menemukan permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Macapat. Permasalahan muncul pada saat proses pembelajaran banyak siswa yang merasa bosan karena guru hanya menjelaskan secara teori, dan tidak menggunakan media sehingga siswa belum memahami materi pada Tembang Macapat. Selain itu,

guru hanya menggunakan metode ceramah, jadi siswa dalam pembelajaran kurang tertarik untuk mempelajari Tembang Macapat. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 5 dari 18 siswa di kelas V. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik salah satu media yang dapat merangsang motivasi belajar agar lebih aktif dalam memahami materi dengan baik dan secara cepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Katar (Kartu Pintar).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan (Rafi'uddin dan Julianto, 2021) menyatakan bahwa dalam pengembangan media kartu pintar materi perubahan wujud benda pada kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan ketika menggunakan media Kartu Pintar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan Alyshia dan Asih, (2020) menyatakan bahwa Kartu Pintar sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena efektif serta dirasa menarik oleh para siswa. Sehingga berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut media pembelajaran kartu pintar memiliki kelayakan untuk dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu dalam penelitian ini, mengambil media pembelajaran kartu pintar sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Daerah.

Karakteristik siswa sekolah dasar (SD) pada umumnya berumur 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 atau 13 tahun berada pada tahap operasional konkret (Heruman, 2013:1). Pada tahap ini muncul kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat pada objek-objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Piaget dalam Susanto (2015:77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan

kognitif pada anak, mempunyai karakteristik berbeda. Secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah; 2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak 3) mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif; 4) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret; 5) Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif siswa pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Pembelajaran bahasa daerah merupakan salah satu pelajaran muatan lokal yang di dalamnya mengandung nilai kearifan lokal dan nilai-nilai budi pekerti. "Pembelajaran muatan lokal bahasa daerah diarahkan supaya siswa memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar, secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya daerah" (Firmansyah, 2015). Bahasa Daerah memiliki peran dan fungsi sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat sekaligus sebagai sebuah identitas daerah. Bahasa, sastra, seni dan budaya perlu dilestarikan dan

dikembangkan melalui pendidikan formal. Pembelajaran bahasa daerah (Jawa dan Madura) menggunakan model utama pedagogi genre. Model pedagogi genre memiliki empat tahapan yang digunakan dalam pembelajaran meliputi penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*).

Pada kurikulum Merdeka di kelas V termasuk dalam Fase C. Fase C diharapkan memiliki kemampuan berbahasa daerah dalam memahami, mengolah, menginterpretasi berbagai jenis teks informatif, fiksi dan tembang macapat (Pucung, Gambuh, Kinanthi). Fase C yang berdasarkan pada elemen berbicara dan mempresentasikan terdapat capaian pembelajaran yaitu siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan menyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif konotatif dan kiasan. Pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya menjamin informasi dengan fasih dan santun (menggunakan bahasa krama/engghi bhunten). Siswa menyampaikan perasaan berdasarkan fakta imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Siswa mempresentasikan gagasan, pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif dan kritis. Mempresentasikan imajinasi secara kreatif. Siswa mampu melakukan tembang macapat (*Pucung, gambuh, dan Kinanthi*) dan tembang madhura. Tetapi pada penelitian ini hanya berfokus pada materi tembang macapat.

Media berasal dari kata *latin medius* yang berarti "tengah", perantara atau "presentasi". Menurut Muinah

(2019), media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga dapat merangsang minat belajar siswa. Sementara itu, Fitriana (2018), media pembelajaran adalah alat atau pendukung yang dapat digunakan seorang guru untuk menyampaikan informasi dengan baik. Susanto (2014: 315) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar mempermudah komunikasi siswa dan guru sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan berhasil dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran membutuhkan media untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran

Permainan merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk permainan yang terkenal adalah permainan kartu. Menurut Silberman (2012: 250), permainan kartu merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran". Kartu Pintar (KATAR) merupakan media Kartu pintar adalah media pembelajaran visual dua dimensi yang di dalamnya berisi mengenai tembang macapat. Menurut Anatri Desstya (2012), menggunakan kartu siswa dapat memvisualisasi sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit hal ini juga sama untuk kartu pintar karena merupakan modifikasi dari media kartu. Melalui kartu pintar, siswa akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi

ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pasangan dari setiap tembang macapat.

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa daerah, media mempunyai peran yang penting. Siswa akan mudah memahami materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih aktif dan semangat dalam belajar. Guru juga dapat lebih mudah dalam menyampaikannya jika menggunakan media pembelajaran, sehingga materi akan tersampaikan dengan jelas dan lebih menarik. Dari uraian yang dijabarkan diatas, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Katar (Kartu Pintar) Pada Materi Tembang Macapat Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Panglungan 1 Kecamatan Wonosalam". Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu Pintar ini adalah untuk 1) Mengetahui validitas media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1. 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kartu Pintar pada materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1. 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kartu Pintar pada materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian serta pengembangan ataupun dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). Menurut Saputro (2017:8) penelitian pengembangan atau biasa disebut penelitian *research and development* (R&D) adalah penelitian yang menghasilkan produk yang bisa memberikan suatu efektivitas dalam

penggunaannya. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE. Adapun tahapan ADDIE yaitu 1) tahap Analysis; 2) tahap Perencanaan; 3) tahap Pengembangan; 4) tahap validasi dan 5) tahap evaluasi. Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan lekayakan ujicoba. Setelah revisi validasi terakhir, produk dinyatakan layak ujicoba. Selanjutnya, dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba terhadap siswa.

Peneliti menggunakan dua jenis penelitian yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari presentase skor hasil validasi. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil analisis dari angket kebutuhan dari para validator dari masing masing angket kepraktisan produk. Agar bisa menentukan kualitas dari media yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan tersebut terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi. Sedangkan kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari guru dan siswa. Penelitian dilakukan pada subjek yang digunakan yaitu pada kelas V SD Negeri Panglungan 1.

Data diperoleh dari penelitian yang berasal dari siswa kelas V SD Negeri Panglungan 1. Sampel data skala kecil yaitu 7 siswa kelas V. Sedangkan skala besar seluruh kelas V yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa kelas V SD Negeri Panglungan 1 yang berjumlah 18 siswa. Soal pre test dan post test terdiri atas 10 soal. Sedangkan kuisioner didapatkan menggunakan instrumen pengambilan data (1) lembar instrumen validasi ahli materi, (2) lembar instrumen validasi ahli media, (3) lembar instrumen kepraktisan ahli pembelajaran.

Pemberian skor untuk mengetahui hasil validasi menggunakan kategori (4) sangat sesuai, (3) sesuai, (2) kurang sesuai, (1) tidak sesuai, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100\%$$

Keterangan:

TS = total skor

TSM = total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61-80	Baik	Tidak revisi/valid
41-60	Cukup	Tidak revisi/valid
21-40	Kurang	Revisi/tidak valid
0-20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

Hasil data yang diperoleh peneliti untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas dan presentase nilai yang lebih tinggi atas KKM menggunakan operasi penjumlahan, setiap skor dibagi dengan jumlah siswa yang memiliki skor 100 dan dikalikan dengan 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu melalui tahapan ADDIE. Tahapan awal yaitu analisis (*analysis*). Tahap analisis mencakup empat hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan yang ditemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh guru kelas V yaitu guru belum menggunakan media pada materi tembang macapat dan metode yang digunakan guru metode ceramah. Selanjutnya berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan guru kelas V dengan mengembangkan media kartu pintar (KATAR) pada mata pelajaran Bahasa Daerah. Analisis Kurikulum yang

dilakukan yaitu mengetui Capaian Pembelajaran. Kemudian analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka tahap ini yaitu tahap pembuatan produk dan perencanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan produk yang dilakukan yaitu membuat design yang terdapat pada kartu pintar (KATAR) dengan aplikasi microsoft word 2013. Setiap komponen design yang dibuat sesuai dengan media kartu pintar (KATAR) yang dikembangkan. Berikut hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan produk; 1) Desain tempat kartu pintar (KATAR); 2) Desain media kartu pintar (KATAR); 3) Desain petunjuk penggunaan media kartu pintar (KATAR).

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap ini yaitu tahap pengembangan dari desain-desain komponen yang sudah dibuat. Pembuatan produk menggunakan *microsoft word 2013*. Tampilan depan pada tempat kartu terdiri dari judul dan gambar media pembelajaran kartu pintar (KATAR). Sedangkan tampilan belakang berisi dari fase, CP dan TP. Langkah selanjutnya adalah validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap keempat yaitu pelaksanaan (*implementation*) merupakan tahap revisi produk sebelum diujicobakan pada siswa di kelas V SD Negeri Panglungan 1 dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli. Setelah produk direvisi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, amak langkah selanjutnya melakukan ujicoba produk dengan subjek kelas V SD Negeri Panglungan 1.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*), tahap ini merupakan tahap terakhir dari pengembangan produk. Evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk

mengetahui kualitas media kartu pintar (KATAR) pada mata pelajaran bahasa jawa materi tembang macapat pada kelas V SD Negeri Panglungan 1. Kualitas berasal dari validasi media, ahli materi, guru dan siswa. Selain itu, dilakukan evaluasi mulai dari pengmebangan produk hingga media kartu pintar (KATAR) dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Hasil pengembangan media disebut dengan media kartu pintar (KATAR) pada materi tembang macapat untuk kelas V SD Negeri Panglungan 1

1. Identitas media

Ciri-ciri : Produk dikembangkan berbahan dasar menggunakan kertas glosy atau kertas foto dengan ukuran 8 cm x 13 cm yang dibentuk persegi Ditujukan untuk kelas V SD Negeri Panglungan 1

2. Komponen

Media kartu Pintar (KATAR) memiliki beberapa komponen yaitu

a) Tempat menyimpan Kartu Pintar (KATAR)

Tempat menyimpan kartu pintar (KATAR) berbentuk box persegi dengan tampilan depan terdiri dari judul media dan tampilan belakang berisi fase, CP dan TP untuk kelas V.



Gambar 1. Tempat menyimpan kartu pintar

b) Penggunaan Kartu Pintar



Hasil Kevalidan Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan antara lain kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang berasal dari media Kartu Pintar (KATAR) pada materi tembang macapat yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Panglungan 1 Kecamatan Wonosalam. Hasil yang diperoleh dicantumkan pada tabel di bawah ini:

Gambar 2. Penggunaan kartu pintar

Tabel 2. Hasil Penilaian media Oleh Ahli Media

Aspek Yang Divalidasi	Jumlah Deskriptor	Aspek Penilaian		RS (%)	Kualifikasi
		S	SS		
Penyajian	3	2	1	19,2	SB
Tampilan	6	4	2	38,4	SB
Kompatibilitas	4	1	3	28,8	SB
Total Skor	52	21	24	86%	SB

Tabel 3. Hasil Penilaian media Oleh Ahli Materi

Aspek Yang Divalidasi	Jumlah Deskriptor	Aspek Penilaian		RS (%)	Kualifikasi
		S	SS		
Kelengkapan materi	1		1	11,1	SB
Keluasan materi	2		2	22,2	SB
Kedalaman materi	2		1	11,1	SB
Akurasi informasi	1		1	11,1	SB
Akurasi soal	1	1		8,3	SB
Keterkaitan antar konsep	1		1	11,1	SB
Pengayaan	1		1	11,1	SB
Total Skor	36	3	32	86%	SB

Hasil Validasi Kepraktisan Produk

Tabel 4. Hasil Penilaian media Oleh Ahli Pembelajaran

Aspek Yang Divalidasi	Jumlah Deskriptor	Aspek Penilaian		RS (%)	Kualifikasi
		S	SS		
Efektif	3	2	1	25	SB
Efisien	5	3	2	42,5	SB
Kreatif	2	1	1	17,5	SB
Total Skor	40	6	4	85 %	SB

Dalam kevalidan kriteria dalam media pembelajaran yang sudah dilakukan, jika dalam hasil presentase menunjukkan skor 81%-100%, maka sudah dapat diujicobakan atau layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi/sudah valid.

Berdasarkan tersebut pada perolehan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan perolehan skor 86%, sehingga dari presentase tersebut media sudah bisa untuk digunakan. Adapun komentar dari ahli media tersebut, berupa

pada media kurang dilengkapi gambar dan informasinya. Kemudian pada validasi ahli materi memperoleh skor 86%, maka materi tersebut sudah dapat digunakan dan tidak ada revisi.

Hasil dari kepraktisan media yang di validasi oleh guru kelas V SD Negeri Panglungan 1 yang sudah dilakukan, jika dalam hasil presentase menunjukkan skor 81%-100%, maka sudah dapat diujicobakan atau layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi/sudah valid. Berdasarkan Tabel.3 menunjukkan bahwa presentase 86%, artinya produk Kartu Pintar (KATAR) sudah layak untuk digunakan pada materi Tembang Macapat Untuk Kelas V di Panglungan 1. Dalam ujicoba skala kecil ataupun skala besar siswa dari kelas V antusias untuk melakukan pembelajaran disebabkan karena adanya media pembelajaran Kartu Pintar (KATAR) yang tidak membuat bosan.

Tabel 5. Nilai Post Test Siswa Dalam Keefektifan Media

Nilai Skor	Banyak Siswa	RS (%)
20	0	0
30	0	0
40	1	5,55
50	1	5,55
60	1	5,55
70	2	11,11
80	5	33,33
90	4	26,66
100	4	26,66
Jumlah	18	100%
Rata Rata		84,44
Nilai diatas KKM		86,65

Berdasarkan Tabel 5, Pada uji keefektifan media pembelajaran kartu pintar menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai diatas KKM yaitu sejumlah 13 siswa dari 18 siswa yang melakukan post test. Sehingga anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM sejumlah 5 siswa dari 18 siswa. Data menunjukkan dengan presentase siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM

86,65% dengan rata rata keseluruhan 84,44%. Dari data tersebut media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi. Sedangkan untuk 5 anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM jika presentase 27,76 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri Panglungan 1 serta melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, ahli kepraktisan pembelajaran dan keefektifan produk, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Pintar (KATAR) pada materi tembang macapat dinyatakan bahwa layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi, serta siswa dapat memahami dengan mudah dan dapat untuk tidak membuat jenuh pada siswa. Dapat dilihat dari data validasi ahli yang telah dilakukan menyatakan 86% validasi dari ahli media dengan kriteria sangat baik, 86% dari ahli materi dengan kategori sangat baik, 85% dari ahli kepraktisan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Selain itu, Untuk hasil keefektifan media siswa banyak yang mendapatkan nilai yang meningkat diatas KKM yaitu sejumlah dengan rata rata nilai presentasi 84,44% dengan jumlah siswa yang nilai diatas KKM 13 siswa dari 18 siswa. Jadi media pembelajaran Kartu Pintar layak untuk digunakan dengan kriteria valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, C. (2018). Bahasa Dan Kebudayaan. *Unes Journal of Education Scienties*, 2(1), 48-61.
- Desstya, A. (2012). Pembelajaran Kimia dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasidan Kartu Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. Thesis. Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta

- Firmansyah, M. D. (2015). *Pelaksanaan Pemanfaatan Media Tolling G'drum (Botol Beling Dan Gong Drum) Dalam Pembelajaran Tembang Dolanan Siswa Kelas 4 SDN Lowokwaru 1 Kota Malang* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Gumilang, G. S. (2017). Internalization of Philosophical Value "Tembang Macapat" In Guidance and Counseling. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling* (Vol. 1, No. 1, pp. 62-77).
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Saputro, Budiyono. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Salatiga: Aswaja Pressindo.
- Silberman, Mel. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta : Permata Puri Media.
- Susanto, Ahmad (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Zahra, H. (2018). *Macapat: tembang Jawa indah dan kaya makna*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.