



PENGEMBANGAN MEDIA CAMAC (CARD MATCH CIRCLE) BERBASIS KEARIFAN LOKAL GRESIK UNTUK SISWA KELAS IV

Oleh:

Adik Elya Larasati^{1*}, Arya Setya Nugroho²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gresik

*Email: adikelyalarasati@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.1606

Article history:

Submitted: 29 Juli 2023

Accepted: 01 Agustus 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Latar belakang dari permasalahan penelitian pengembangan ini adalah kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan. Guru telah menggunakan metode pembelajaran berupa diskusi dan ceramah namun metode pembelajaran saja belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa, perlu adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media CAMAC (*Card Match Circle*). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media CAMAC (*Card Match Circle*), untuk mengetahui kevalidan media CAMAC (*Card Match Circle*) serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media CAMAC (*Card Match Circle*). Metode penelitian yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yakni Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) akan tetapi peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu hanya pada sampai tahap pengembangan (*develop*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil validasi media pembelajaran dan analisis hasil angket respon peserta didik. Hasil akhir rata-rata dari validasi ahli media mendapatkan skor 85,41% dan ahli materi sama-sama mendapatkan skor sebesar 91,66% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari angket respon peserta didik sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulannya media *Smart Book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media CAMAC (*Card Match Circle*), Model 4-D

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan yang tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3, yakni pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 masih sulit dikarenakan kurangnya fasilitas dan alat yang mendukung dalam proses pembelajaran (Asrohah, 2013). Kendala yang dialami setiap sekolah berbeda-beda dan yang dimaksud fasilitas pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (1) Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik. Salah satu cara guru dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. media pembelajaran adalah alat yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga memudahkan proses belajar (Suryani et. al, 2018), Lebih lanjut (Tofanao, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menunjang kualitas pembelajaran dan proses pembelajaran serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menarik.



Pembelajaran tentang kearifan lokal belum di terapkan secara optimal, meskipun sudah menerapkan pembelajaran tematik dalam penggunaan media pembelajaran dalam pembelajarannya harus memuat kearifan lokal, khususnya di sekolah dasar. Kearifan lokal memiliki nilai pedagogis dalam mengatur prilaku-prilaku yang bersifat kemaslahatan bersama masyarakat, dan secara khusus dapat membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan dan semangat daerahnya, memungkinkan mereka untuk memelihara dan memanfaatkan kearifan lokal (Pingge, 2017).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu, di SD ini masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dan masih minim dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. ada juga beberapa kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa peserta didik yang kurang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, diantaranya yaitu beberapa peserta didik yang masih belum bisa membaca. Sebagian besar peserta didik masih kurang mampu dalam memberikan contoh kongkrit yang melibatkan kehidupan sehari-hari. Menurut (Tafonau, 2018) Dengan media yang menarik akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa aktif dan tertarik untuk belajar. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi dalam kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi dalam kelas, peneliti dapat melihat dan menyimpulkan bahwa saat proses belajar mengajar peserta didik cenderung pasif dan mudah jenuh karena guru lebih sering menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah. Dalam kegiatan mengajar di kelas guru hanya sekedar memberikan pengetahuan tanpa melibatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran. (Supardi dkk., 2012) Dalam hal tersebut dapat memberikan dampak kurang baik bagi peserta didik, diantaranya yaitu peserta didik hanya menguasai materi tanpa berlatih memecahkan masalah pada materi yang dipelajarinya dan kurangnya interaksi antar siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran di kelas dapat membantu penyampaian materi, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar. Adanya media pembelajaran materi yang tersampaikan lebih mudah di aplikasikan, dianalogikan serta penyelesaian permasalahan lebih nyata dan bermakna (Nugroho & Wahyuni, 2021). Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan interaktif. Salah satu cara yang paling efektif untuk memfasilitasi atau menyampaikan materi selama pembelajaran IPS di SD adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam materi IPS. Menurut (Alfiansyah, 2021) Sebagai seorang pendidik yang profesional yakni pendidik yang mampu menyesuaikan dirinya, menyelesaikan segala jenis permasalahannya dalam pembelajaran dan dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media selama proses pembelajaran adalah satu-satunya cara paling efektif untuk memberikan pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna.

Materi jenis-jenis pekerjaan merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran IPS kelas IV tema 4. Penulis mengembangkan media CAMAC pada materi jenis-jenis pekerjaan berbasis kearifan lokal dikarenakan agar peserta didik mampu memahami budaya gresik dan mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang berkaitan dengan kearifan lokal Gresik. Pada materi "jenis-jenis pekerjaan" jarang ditemui media yang dikembangkan dalam bentuk permainan yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Media ini sangat sesuai dengan kepribadian dan tingkat perkembangan siswa SD kelas IV yang masih senang bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh Serli Utami, Sumardi, dan Rosarina Giyartini (2021) dengan judul Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. Hasil uji coba tahap 1 memperoleh rata-rata persentase 98,4% dan uji coba tahap 2 memperoleh rata-rata persentase 99,4%, dimana hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1% sehingga kesimpulannya media puzzle berbasis make a match pada materi negara asean dalam pembelajaran IPS ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VI SD. Akan tetapi, media puzzle berbasis Make A Match ini hanya dapat digunakan pada materi ASEAN saja dan guru harus mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan tepat dan media ini kurang efektif apabila digunakan secara berkelompok besar karena ukuran papan media puzzle cukup kecil.



Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul ‘Pengembangan Media CAMAC (Card Match Circle) pada Materi Jenia-jenis Pekerjaan Kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu’.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan. Menurut Borg and Gall (dalam Saputro, 2017:8) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang dilakukan peneliti adalah model 4-D tetapi pada tahap akhir peneliti tidak menerapkan dalam penelitian. Alasan peneliti tidak menerapkan tahap akhir pada model penelitian 4-D karena keterbatasan waktu yang digunakan. Menurut (Thiagarajan, 1974) ada tiga tahap model pengembangan 4-D tersebut meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

a. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap ini, peneliti melakukan analisis dan wawancara terhadap guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu. Wawancara dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada materi Jenia-jenis Pekerjaan.

b. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap ini, peneliti membuat rancangan terhadap desain pengembangan media CAMAC (Card Match Circle) yang akan di kembangkan dengan 2 cara. Pertama, menyusun dan merancang media CAMAC (*Card Match Circle*) sesuai dengan materi. Kedua, menyusun dan merancang media CAMAC (*Card Match Circle*) di aplikasi canva.

c. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap ini, peneliti melakukan proses pengembangan untuk menciptakan desain pengembangan media CAMAC (*Card Match Circle*) yang sesuai dengan kebutuhan yang mendukung untuk proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah membentuk pengembangan media pembelajaran CAMAC (*Card Match Circle*). Kemudian dilakukan validasi oleh validator mengenai media pembelajaran yang telah di buat dan isi media CAMAC (*Card Match Circle*). Validator yang bertugas untuk memvalidasi ialah 2 dosen PGSD dan 2 guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Sidayu dengan jumlah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 25 siswa dan 4 validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil validasi media pembelajaran dan analisis hasil angket respon peserta didik.

a) Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Validitas (v)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi media pembelajaran yang telah diketahui persentasinya kemudian dicocokkan pada kriteria dibawah ini.

Tabel 1 Tabel Presentase Hasil Validasi

No	N	Skor	Kriteria Validitas
1	85,01 – 100,00%	–	Sangat Valid
2	70,01 – 85,00%		Cukup Valid
3	50,01 – 70,00%		Kurang Valid
4	01,00 – 50,00%		Tidak Valid



--	--	--

Sumber: Akbar (dalam Mufarikha, 2021)

b) Respon Peserta Didik

Menurut Arikunto (dalam Putri, 2021) analisis data menggunakan angket ada lima tingkat setiap alternatif diberi arti sebagai berikut.

- 1) SS = Sangat Setuju, diberi nilai 5
- 2) S = Setuju, diberi nilai 4
- 3) KS = Kurang Setuju, diberi nilai 3
- 4) TS = Tidak Setuju, diberi nilai 2
- 5) STS = Sangat Tidak Setuju, diberi nilai 1

$$\text{Presentase Peserta Didik} = \frac{(5xSS)+(4xS)+(3xKS)+(2xTS)+(1xSTS)}{(5x\sum n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Ketentuan dalam pemberian arti menggunakan kriteria tingkat ketercapaian sebagai berikut.

Tabel 2 Tabel Presentase Respon Peserta Didik

o	Skor	Kriteria
.	81% – 100%	Sangat Baik
.	61% – 80%	Baik
.	41% – 60%	Cukup Baik
.	21% – 40%	Kurang Baik
.	0% – 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto (dalam Putri, 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini peneliti melakukan beberapa tahap analisis sebagai berikut.

1. Analisis Ujung Depan

Analisis awal dalam penelitian digunakan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi guru dalam pembelajaran. pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu berupa analisis kurikulum dan analisis media pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran. Pada tahap ini ditemukan masalah pada peserta didik kelas IV yang mengalami kejenuhan pada pembelajaran sehingga peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah dan diskusi dan masih minim dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

2. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Tahap ini dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara terlebih dahulu dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu. Hasil wawancara yang didapatkan dari guru kelas IV tersebut adalah peserta didik mudah jenuh dalam proses pembelajaran dan pasif dalam mengikuti pembelajaran sehingga ketika proses pembelajaran peserta didik lebih sering bersikap acuh ketika guru memberi penjelasan mengenai materi pembelajaran, Sehingga peneliti



memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik dapat tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Setelah melakukan wawancara peneliti melakukan observasi secara langsung. Ketika observasi peneliti melihat secara langsung bagaimana karakteristik peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Terlihat sebagian peserta didik ada yang bersikap acuh ketika guru memberikan penjelasan materi dan kurang semangat menerima materi yang diajarkan oleh guru.

3. Analisis Materi

Tahap ini dilakukan peneliti dengan menganalisis materi yang akan digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Muatan yang digunakan peneliti adalah IPS dengan materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah materi jenis-jenis pekerjaan. Analisis materi disesuaikan peneliti dengan kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah Sidayu. Selain itu juga disesuaikan dengan KD pada materi jenis-jenis pekerjaan yang ada di tema 4. Kompetensi dasar diambil dari muatan IPS yakni pada KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi.

Melihat dari KD, seperti yang sudah dijelaskan bahwa peneliti mengambil pada pembelajaran 1 pada muatan IPS, sehingga materi jenis-jenis pekerjaan disesuaikan dengan subtema 1 pembelajaran 1. Materi jenis-jenis pekerjaan pada pembelajaran 1 berisi mengenai macam-macam jenis pekerjaan di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan kearifan lokal Gresik.

4. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan peneliti dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan KI, KD dan indikator yang dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut : a) Memahami jenis-jenis pekerjaan dengan benar b) Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang sesuai dengan lingkungan mereka.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada penelitian ini, pemilihan media didasarkan pada analisis peserta didik, analisis materi dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan adalah media CAMAC (Card Match Circle). Media ini dipilih berdasarkan kriteria berikut : 1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif secara langsung dalam media pembelajaran CAMAC yang mana media tersebut dapat menambah wawasan dan memotivasi siswa untuk semangat belajar. 2. Memahami pengalaman visual kepada peserta didik dalam memahami konsep materi jenis-jenis pekerjaan.

2. Pemilihan Format

Pemilihan format digunakan untuk mempermudah mendesain atau merancang isi media pembelajaran. Media CAMAC berbasis kearifan lokal Gresik ini menggunakan karpet circle sebagai alas permainan yang di buat dengan menggunakan banner agar alas karpet tersebut awet dan tidak mudah rusak. Tampilan desain karpet circle disesuaikan dengan materi jenis-jenis pekerjaan berbasis kearifan lokal Gresik dan tampilan karpet dibuat menarik agar peserta didik bersemangat dalam memainkan permainan tersebut. Untuk menjalankan permainan tersebut dijalankan menggunakan spin yang dibuat dari bahan dasar kayu atau triplek. Untuk kartu pertanyaan, jawaban, dan tantangan dibuat menggunakan kartar art paper dan desain kartu disesuaikan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

3. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan desain media pembelajaran berupa CAMAC (Card Match Circle). Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mendesain media CAMAC berbasis kearifan lokal Gresik yaitu :



- a) Menentukan komponen apa saja yang akan digunakan. Komponen yang akan digunakan peneliti adalah karpet circle, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan petunjuk penggunaan media CAMAC.
- b) Menentukan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan komponen media CAMAC.
- c) Merancang desain karpet circle dengan menggunakan aplikasi canva. Setelah itu karpet circle dicetak pada banner ukuran 3 meter x 2 meter dan terdapat 20 kotak. Gambar yang terdapat pada media disesuaikan dengan materi jenis-jenis pekerjaan berbasis kearifan lokal Gresik.
- d) Merancang kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan dengan menggunakan aplikasi canva. Setelah merancang desain, kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan di cetak di kertas art paper dengan ukuran 12 cm x 8 cm. Ada 20 kartu pertanyaan, 20 kartu jawaban dan 10 kartu tantangan yang di cetak peneliti.
- e) Merancang desain spin. Spin terbuat dari kayu atau triplek yang memiliki diameter 35 cm.

c. Tahap Pengembangan (*Defelop*)

1. Validasi

Produk media yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi untuk mengetahui kevalidan media tersebut. Validator ahli media berasal dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validator ahli materi berasal dari guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu. Hasil validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

o.	Validai	Jumla	Present	Katego
.	ahli	h Skor	asi	ri
.	Validasi Media 1	18	75,00 %	Cukup Valid
.	Validasi Media 2	23	95,83 %	Sangat Valid
.	Validasi Materi 1	11	91,66 %	Sangat Valid
.	Validasi Materi 2	11	91,66 %	Sangat Valid

Menurut hasil validasi oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi dapat diperoleh nilai akhir rata-rata hasil validasi dengan menjumlahkan hasil validasi dari validator I dan II kemudian dibagi dengan banyaknya validator ahli masing-masing ahli. Nilai akhir rata-rata hasil validasi media adalah sebesar 85,41% dan termasuk dalam kriteria sangat valid. Nilai akhir rata-rata hasil validasi materi adalah sebesar 91,66% dan termasuk dalam kriteria sangat valid.

2. Revisi

Tahap ini peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran CAMAC yang sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli media dan validator ahli materi, sehingga media pembelajaran jauh lebih baik.

Tabel 4 Revisi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Komentar dan saran
Validator I Ahli Media	Soal-soal dalam kartu pertanyaan masih kurang fokus.
Validator I Ahli Materi	Penggunaan ejaan dan tanda baca dalam kartu pertanyaan perlu disempurnakan.



Vaidator II Ahli Materi

Bahasa dan penulisan pertanyaan pada kartu masih ada beberapa yang perlu diperbaiki dan disesuaikan EYD.

3. Uji Coba

Tahap ini dilakukan peneliti dengan melakukan uji coba terhadap siswa dan menerapkan media CAMAC (Card Match Circle) dan mengetahui respon peserta didik pada situasi yang nyata, yaitu di kelas IV. Uji coba dilakukan melalui proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar berlangsung dengan menyenangkan dan peserta didik sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari respon siswa yang antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media CAMAC (Card Match Circle) ini. Proses belajar mengajar menggunakan media CAMAC (Card Match Circle) dapat membuat siswa menjadi semangat belajar. Hal itu dapat dilihat dari angket respon peserta didik yang diisi oleh siswa. Salah satu pernyataan dalam angket respon peserta didik adalah media yang digunakan membuat semangat belajar. Seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah setuju dengan pernyataan tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media CAMAC (Card Match Circle) ini dapat membuat siswa semangat belajar.

Lembar angket peserta didik diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran. Hasil akhir dari perhitungan angket respon peserta didik adalah sebesar 96%. Hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap. Proses pengembangan media CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal Gresik menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang kemudian dimodifikasi hanya sampai 3 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Data diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas, hasil validasi dan angket respon peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sidayu. Pengembangan ini menghasilkan produk media CAMAC (*Card Match Circle*) pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SD. Dengan menerapkan media CAMAC (*Card Match Circle*) dapat menambahkan pengetahuan terkait materi jenis-jenis pekerjaan, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, menambah wawasan baru bagi peserta didik dan menambah semangat belajar peserta didik.

Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, media CAMAC (*Card Match Circle*) divalidasi oleh validator ahli media dan materi. Validasi media digunakan untuk mengetahui apakah media tersebut dapat dikatakan valid atau tidak. Hasil validasi I ahli media mendapatkan skor sebesar 75,00 % dan hasil validasi II ahli media mendapatkan skor sebesar 95,83 %. Hasil rata-rata validasi I dan II ahli materi mendapatkan skor sebesar 91,66 % Berdasarkan perolehan skor dari 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi maka media *Smart Book* termasuk dalam kriteria sangat valid (Akbar dalam Mufarikha, 2021), artinya media *Smart Book* layak untuk diujicobakan.

Hasil angket respon peserta didik yang disebar pada tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kualitas media pembelajaran. Perhitungan hasil angket respon peserta didik mencapai skor 96% dan termasuk dalam kriteria sangat baik (Arikunto dalam Putri, 2021) .

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan media CAMAC (*Card Match Circle*) diperoleh hasil akhir dari validasi ahli media sebesar 85, 41% dan ahli materi sebesar 91,66% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor 96% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". media pembelajaran CAMAC (*Card Match Circle*) telah memenuhi kriteria kevalidan media dan materi sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Alfiansyah, I. (2021). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID-*



- 19 Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, V(1), 153–164.
- Arikunto. (2007). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD Pendahuluan kurikulum Kurikulum integrasi , dimana dalam kurikulum ini yang berbasis merupakan tematik tidak pelajaran . Artinya beberapa mata pemisahan antarmata pelaja*. 6(2), 179–194.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4261>
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF dan PENGEMBANGANNYA* (Pipih Latifah (ed.); 2nd ed.). April 2018.
- rahmadayanti dewi, hartoyo agung. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).