

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU GAMBAR  
DENGAN TEKNIK MAKE A MATCH UNTUK KELAS I SD**

Asih Mardati <sup>1)</sup>, Muhammad Nur Wangid <sup>2)</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan <sup>1)</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta <sup>2)</sup>  
asihmardati@gmail.com <sup>1)</sup>, nurwangid2003@yahoo.com <sup>2)</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* yang layak bagi peserta didik dan mengetahui efektifitas media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif dengan teknik *make a match* untuk peserta didik kelas 1 SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pengembangan dilakukan mengacu pada model pengembangan Dick dan Carey. Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas 1 SD N Percobaan 3 Pakem tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri atas 9 orang peserta didik kelas IB pada uji coba kelompok kecil dan 29 orang peserta didik kelas 1A pada uji coba kelompok besar. Hasil penilaian ahli menunjukkan menunjukkan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif layak digunakan dengan kriteria “Sangat Baik”. Uji coba kelompok kecil hasilnya adalah mendapat respon yang positif dengan kriteria “Baik”. Uji coba kelompok besar digunakan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan penggunaan produk. Keefektifan ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai sigifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh persentase 95% dan hasil observasi peserta didik diperoleh 88,75% dengan masing-masing kriteria kepraktisan sama yaitu “Sangat Praktis”.

**Kata Kunci:** media permainan kartu gambar, *make a match*, tematik-integratif.

**DEVELOPING PICTURE CARD GAME MEDIA  
WITH MAKE A MATCH TECHNIQUE FOR FIRST GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

**Abstract**

*The aims of this research are to determine picture card media with make a match techniques suitable to students and determine the effectiveness of picture card game media to the thematic-integrative learning with make a match technique for students class 1 Primary School. Type of this research is the research and development. Development is done referring to Dick and Carey model of development through 9 stages. Subjects research trial was students class 1 Primary School Percobaan 3 Pakem 2013/2014 school year consisting of 9 students from class 1B on a small group test and 29 students in the class 1A on a large group test. The results of experts, assessment showed picture card game media with make a match on techniques of make thematic-integrative learning fit for use with “excellent category”. Small group trial get positive respond as “good criteria”. Big group trial tested effectiveness and product-used practicality. Effectiveness in terms result of student study showed different mean 81.41 become 85.12. Any increased result of student study showed significance value 0,001 with taraf significance 0,005. Practicality of media-used showed from teacher observation results obtained percentage of 95% and the observation of the students obtained 88.75%, respectively with the same practicality criteria, namely “Highly Practical”.*

**Keywords:** picture card game media, *make a match*, thematic-integrative learning.

## Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan yang menyeluruh seperti yang tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3, yakni pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut maka muncul kurikulum 2013 yang dinilai memiliki muatan dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan-tantangan di masa depan melalui pengetahuan, keterampilan, sikap dan keahlian untuk beradaptasi serta bisa bertahan hidup dalam lingkungan yang senantiasa berubah. Salah satu aspek yang mengalami perubahan pada kurikulum 2013 dengan sebelumnya adalah pendekatan pembelajaran tematik-integratif.

Pendekatan pembelajaran tematik-integratif ini secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran tematik-integratif dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitarnya dengan pandangan yang utuh. Pendekatan pembelajaran tematik menurut Hajar (2013, p.21) diartikan sebagai konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Terkait dengan pernyataan tentang kurikulum integratif, Liu & Wang (2010) juga menyatakan bahwa: *Based on the definition of curriculum integration, the content of learning should be well-organized so as to achieve better learning effects.*

Kondisi di lapangan diketahui bahwa kesiapan guru dalam melaksanakan kurikulum 2013 belum maksimal terutama terkait pembuatan perangkat pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Hasan kepada Radar Jogja Senin 22 Juli 2013 bahwa guru-guru mengalami kesulitan pada saat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), karena setiap hari rubrik dan tema-tema yang diberikan kepada peserta didik harus disiapkan, sedangkan contoh yang diberikan hanya sebagian. Walaupun guru-guru telah memperoleh pelatihan tentang

gambaran pelaksanaan kurikulum 2013, namun masih dirasa kurang dalam mempersiapkan segala sesuatu terkait pembuatan perangkat pembelajaran. Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah media pembelajaran yang tidak semuanya tersedia di lingkungan sekolah, terutama untuk peserta didik kelas rendah yang harus mengetahui secara jelas dan nyata konsep maupun benda terkait tema-tema yang dibahas. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi.

Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih berkompoten dalam memfasilitasi peserta didik. Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat mengalami langsung adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sudjana & Rivai (2010, p.2) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik secara umum dari peserta didik. Anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget (Santrock, 2009, 55) bahwa pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi, sehingga mereka masih memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan kartu gambar yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata, karena peserta didik di usia sekolah dasar awal merupakan peralihan dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. Dengan menggunakan gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan. Sejalan dengan perkembangan kognitif seseorang menurut Bruner (Liao, 2012, p.185) terjadi melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Penggunaan media gambar termasuk pada tahap ikonik yaitu tahap anak-anak telah tumbuh, dapat menggunakan imajinasi, gambar, atau ikon untuk memahami dunia dan menggunakannya untuk membantu mereka berpikir.

Pada dasarnya anak usia SD kelas rendah terutama kelas I masih senang bermain. Guru seharusnya merancang pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di

dalamnya. Dengan memasukkan unsur permainan peserta didik dapat terikat secara langsung dalam proses pembelajaran. Permainan ini didesain untuk menyenangkan peserta didik ketika digunakan dalam kegiatan belajar. Seperti yang dianjurkan Naylor (Zemliansky & Wilcox, 2010, p.3) penggunaan permainan dalam matematika dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dengan berbagai kemampuan. Senada dengan Naylor, Lainema & Saarinen (Piu & Fregola, 2011, p.17) mengungkapkan bahwa permainan merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan pendidikan diruang kelas tradisional. Menggunakan pendekatan permainan untuk proses pembelajaran, memungkinkan interaktivitas, kolaborasi dengan rekan belajar serta mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan membuat pembelajaran semakin menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar dan yang paling penting permainan mampu membuat peserta didik menikmati pembelajaran. Lepper, Greene & Nisbett (Chin-Sheng, 2007, p.180) yang menyatakan bahwa "*when people play the games, they can obtain extrinsic motivators such as praise from other, money, or gift, fame*". Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa. Motivasi ekstrinsik dapat berupa penghargaan dari orang lain, uang hadiah, popularitas. Selain dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik, permainan juga dipengaruhi oleh motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari diri siswa. Motivasi intrinsik bisa berupa rasa keingintahuan, penjelajahan, keinginan untuk berpartisipasi, kemampuan, tujuan dan rencana. Hal ini diungkapkan oleh Deci et al & deCharms (Chin-Sheng, 2007, p.180) yang menyatakan bahwa "*they can also experience intrinsic motivators such as curiosity and exploration, a sense of belonging, autonomy, competence, and goals and plans*".

Oleh karena itu, teknik yang dapat digunakan dalam penggunaan media permainan kartu gambar yaitu *make a match* (mencari pasangan). Teknik ini menggunakan kartu, dimana setiap kartu akan diselipkan gambar maupun teks sebagai penjelasan dari suatu konsep materi yang dipaparkan dan setiap kartu memiliki pasangan yang sesuai dengan gambar maupun teks (Rusman, 2011, p.223). Dengan menerapkan teknik *make a match*, peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari sesuatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang

menyenangkan. Setiap kartu pertanyaan dan kartu jawaban memiliki hubungan yang sesuai dari bacaan maupun materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori *Question-Answer Relationship* (QAR) yang dikembangkan oleh Raphael dan Pearson (Dell'Olio & Donk, 2007, p.214). Teknik ini untuk membantu peserta didik menemukan hubungan antara pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawabannya serta untuk membuktikan bahasa yang digunakan untuk medeskripsikan hubungan pertanyaan dan jawaban tersebut. QAR menunjukkan kerangka dasar dalam mengkonstruksi pertanyaan dan mengawasi kemampuan bertanya dan menjawab peserta didik.

Peserta didik kelas satu SD N Percobaan 3 Pakem kebanyakan berasal dari daerah perumahan, dan daerah dengan pemukiman ramai seperti lingkungan perkotaan sehingga tidak semua peserta didik mengenali benda, hewan dan tanaman di daerah pedesaan seperti hewan kambing, sapi perah dan benda maupun jenis tanaman yang berada di lingkungan pedesaan. Oleh karena itu, dengan media permainan kartu gambar tentang benda-benda di lingkungan sekitar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal benda, hewan dan tanaman, serta meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik ketika berdiskusi baik dengan sesama anggota kelompok, maupun dengan guru sehingga terjalin interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan pemikiran Bruner (Buto, 2010, pp.61-62) terhadap perkembangan kognitif seseorang yang terjadi melalui tiga tahap untuk melihat kondisi lingkungan. Bruner juga mengungkapkan bahwa belajar dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh pembelajar dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi pembelajaran khususnya bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian tentang pengembangan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif dengan teknik *make a match* untuk kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Percobaan 3 Pakem. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran terkait kurikulum 2013 yang membantu peserta didik mengetahui dan memahami materi yang disampaikan terutama kelas rendah sehingga peserta didik dapat mengalami dan memperoleh pengetahuannya sendiri.

Penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada dua permasalahan, yaitu: bagaimana media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif dengan menggunakan teknik *make a match* untuk kelas I SD yang layak dan keefektifan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif menggunakan teknik *make a match* untuk peserta didik kelas I SD. Selaras dengan rumusan masalah tersebut, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif menggunakan teknik *make a match* untuk kelas I SD yang layak. Disamping itu penelitian dan pengembangan ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif menggunakan teknik *make a match* untuk peserta didik kelas I SD. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi ilmiah terkait pengembangan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif dengan teknik *make a match* dan sebagai bahan masukan untuk pengembangan pengetahuan.

### Metode Penelitian

#### Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Pengembangan dilakukan mengacu pada model pengembangan Dick & Carey (2005).

#### Desain Uji Coba Produk

Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif dan mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan meliputi tiga tahap, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: uji coba satu-satu subjeknya satu orang ahli media yang berkompeten, satu orang ahli materi yang berkompeten, dua orang guru kelas I SD Negeri Percobaan 3 Pakem dan dua orang rekan sejawat peneliti; uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 9 peserta didik dari kelas 1B; dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 29 peserta didik kelas 1A.

#### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain wawancara, observasi, dan tes. Wawancara dilakukan di awal penelitian sebagai penelitian pendahuluan untuk mengetahui proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik, dan di akhir pelaksanaan pembelajaran untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan penggunaan media gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif kelas 1 SD N Percobaan 3 Pakem. Teknik yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur atau terbuka (*open ended*) untuk guru dan terstruktur (*structured*) untuk peserta didik. Wawancara peserta didik dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan kartu gambar. Lembar penilaian yang berupa angket *expert* bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Penilaian produk ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi (guru kelas 1) dan teman sejawat peneliti. Tujuan dilakukan observasi untuk memperoleh data atau informasi terkait dengan proses pelaksanaan penggunaan media gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif kelas 1 SD. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi dilakukan oleh dua orang observer (teman sejawat peneliti). Tes dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pedoman wawancara guru dan peserta didik, lembar penilaian kelayakan media, lembar observasi guru dan peserta didik, dan tes. Instrumen tes yang digunakan menggunakan tes dari guru sebelum dan setelah menggunakan media.

#### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui pedoman wawancara, lembar penilaian produk, lembar observasi, tes dan lembar angket dianalisis secara statistik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari: (1) hasil wawancara guru; (2) komentar dan saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan rekan sejawat;

dan (3) hasil observasi. Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan berupa: (1) skor penilaian oleh ahli media, ahli materi, praktisi/guru kelas I SD dan rekan sejawat peneliti; (2) tes hasil belajar; (3) skor hasil observasi (kegiatan guru dan kegiatan peserta didik); dan (4) skor hasil

wawancara peserta didik. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik sebagai berikut: (a) tabulasi semua data yang diperoleh, (b) menghitung skor total dan rerata skor dari setiap komponen, (c) mengubah rerata skor menjadi nilai dengan kriteria.

Menurut Widoyoko (2013, p.238) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi kriteria dengan acuan Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Konversi Interval Rerata Skor Menjadi Kriteria

No	Rentang Skor ( <i>i</i> ) Kuantitatif	Kriteria Kualitatif
1.	$X > (\bar{X}_i + 1,8 sb_i)$	Sangat baik
2.	$(\bar{X}_i + 0,6 sb_i) < X \leq (\bar{X}_i + 1,8 sb_i)$	Baik
3.	$(\bar{X}_i - 0,6 sb_i) < X \leq (\bar{X}_i + 0,6 sb_i)$	Cukup baik
4.	$(\bar{X}_i - 1,8 sb_i) < X \leq (\bar{X}_i - 0,6 sb_i)$	Kurang baik
5.	$X \leq (\bar{X}_i - 1,8 sb_i)$	Sangat kurang baik

Keterangan:

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

X = skor yang diperoleh

Hasil data observasi yang dilakukan peneliti akan dianalisis dengan mengkonversi rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria kepraktisan Soewandi (2005, p.50) dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Observasi Pembelajaran

% Keterlibatan	Kepraktisan
$0 \leq n \leq 21$	Tidak Praktis
$21 \leq n \leq 41$	Kurang praktis
$41 \leq n \leq 61$	Cukup praktis
$61 \leq n \leq 81$	Praktis
$81 \leq n \leq 100$	Sangat praktis

Keterangan:

n = proses pembelajaran dengan media

$$n = \frac{n_1}{n_2} \times 100\%$$

$n_1$  = skor yang diperoleh

$n_2$  = skor maksimal

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “B” kategori “Baik”. Dengan demikian, hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi dan rekan sejawat jika memberi hasil akhir minimal “B” atau “Baik”, maka produk pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, jika hasil analisis data yang tidak memenuhi kategori “Baik” pada penelitian ini akan dijadikan bahan

pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran sebelum diujicobakan.

Sedangkan kriteria keefektifan diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Data perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dianalisis dengan uji statistik. Uji statistik yang digunakan adalah *paired sample t test* karena analisis melibatkan dua pelakuan pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh. Kriteria penerimaan dan penolakan  $H_o$  pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan signifikansi, yaitu jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_o$  diterima dan sebaliknya signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_o$  ditolak. Skor dari observasi kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan kemudian disesuaikan dengan Tabel 2 Kriteria kepraktisan observasi pembelajaran. Produk yang dikembangkan dikatakan memiliki kepraktisan yang baik, jika minimal tingkat kepraktisan yang dicapai adalah praktis.

### Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media permainan kartu pada pembelajaran tematik-integratif dengan teknik *make a match* ini dilakukan dengan metode *research and development* (R&D). Model pengembangan diadaptasi dari model pengembangan Dick & Carey (2005, p.11) yang dilaksanakan sampai dengan tahap 9. Berikut

ini dijelaskan langkah yang dilakukan masing-masing tahapan beserta hasilnya.

**Pertama**, tahap *Identify Instructional Goals*. Pada tahap ini dilakukan penentuan serangkaian tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan beberapa guru di SD N Percobaan 3 Pakem. Hasil dari tahap ini diperoleh berbagai permasalahan untuk merumuskan tujuan yang ingin dicapai. **Kedua**, tahap *Conduct Instructional Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis tujuan pembelajaran. Pada materi tema 7 kelas 1, analisis instruksional berdasarkan pada analisis tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran secara umum dapat diklasifikasikan menurut ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil dari tahap ini berupa pemetaan tujuan yang akan dicapai. **Ketiga**, tahap *Analyze Learners and Context*, pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik dan analisis konsep materi dengan cara wawancara terhadap guru dan pengamatan terhadap peserta didik. Proses menganalisis karakteristik peserta didik merupakan pemahaman terhadap keterampilan spesifik, pengetahuan awal, gaya belajar, dan sikap peserta didik untuk siap melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Hasil dari tahap ini diketahui karakteristik peserta didik kelas 1 di SD N Percobaan 3 Pakem. **Keempat**, tahap *Write Performance Objectives*. Berdasarkan analisis pembelajaran dan pernyataan tentang tingkah laku awal peserta didik, selanjutnya akan dirumuskan tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran. Perumusan indikator pencapaian kompetensi digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan kisi-kisi tes pembelajaran. Tes hasil belajar tidak harus dengan *posttest*, namun dapat menggunakan tes atau alat ukur proses pembelajaran lainnya seperti portofolio, lembar kerja, dll. Penelitian ini difokuskan pada dua hal yaitu kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. **Kelima**, tahap *develop assessment instruments*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara guru dan peserta didik, lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik, lembar penilaian produk dan tes. Untuk tes hasil belajar menggunakan instrumen tes dari guru, sehingga peneliti tidak mengembangkan soal tes. **Keenam**, tahap *Develop Instructional Strategy*. Pada tahap ini dilakukan penentuan strategi pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan informasi yang telah

dikumpulkan, dapat ditentukan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran tematik-integratif yang menggunakan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match*. **Ketujuh**, tahap *develop and Select Instructional Materials*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk terdiri atas media permainan kartu gambar, buku petunjuk, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan Materi. Produk yang dikembangkan untuk kelas 1 ini mengacu pada draf Kurikulum 2013 pada tema tujuh yang dipilih yaitu benda, hewan dan tanaman di sekitarku. Hasilnya berupa draf awal media permainan kartu gambar, draf awal buku petunjuk, draf RPP dan draf materi. **Kedelapan**, tahap *Design and Conduct Formative Evaluation of Instructional*. Pada tahap ini dilakukan uji produk yang terdiri atas uji satu-satu, revisi hasil uji satu-satu, uji kelompok kecil, revisi hasil uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan revisi hasil uji kelompok besar. Hasil masing-masing uji coba dipaparkan pada subpoin selanjutnya **Kesembilan**, *Revise Instruction*. Revisi dilakukan terhadap produk yang dikembangkan hingga menjadi produk akhir. Data yang diperoleh dari hasil uji coba dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan produk sebagai bahan perbaikan produk akhir. Hasil yang diperoleh berupa produk akhir yang siap digunakan.

#### Hasil Uji Coba Produk

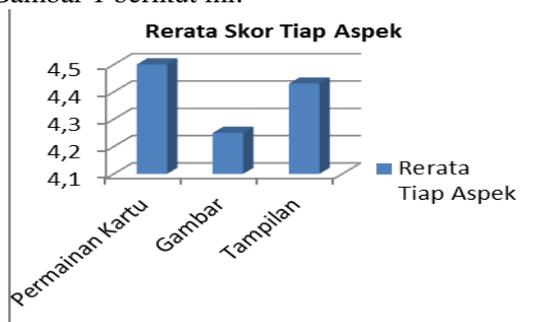
Data hasil uji coba produk terdiri atas hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data yang diperoleh dari uji satu-satu merupakan data hasil penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi dan teman sejawat. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi dan teman sejawat dapat diketahui kelayakan produk yang dikembangkan. Data hasil penilaian produk berupa rerata skor dikonversikan menjadi kriteria nilai dengan skala lima. Berikut data hasil penilaian kelayakan produk yang dikembangkan.

Hasil penilaian ahli media diperoleh skor keseluruhan 83 dan rerata keseluruhan 4,37 dengan kriteria nilai "sangat baik". Hasil analisis penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek penilaian disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Interval Skor	Kriteria Nilai
1	Permainan Kartu	18	$X \geq 16,9$	Sangat Baik
2	Gambar	34	$X \geq 33,6$	Sangat Baik
3	Tampilan	31	$X \geq 29,4$	Sangat Baik

Jika disajikan dalam bentuk diagram batang rerata skor tiap aspek tampak seperti Gambar 1 berikut ini.

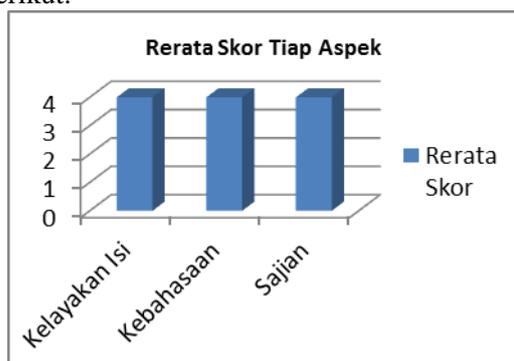


Gambar 1. Diagram Penilaian Ahli Media Tiap Aspek

Tabel 4. Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Interval Skor	Kriteria Nilai
1	Kelayakan isi	36	$29 < X \leq 37,8$	Baik
2	Kebahasaan	28	$23,8 < X \leq 29,4$	Baik
3	Sajian	28	$23,8 < X \leq 29,4$	Baik

Diagram hasil penilaian dari ahli materi tiap aspek penilaian disajikan dalam Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Penilaian Ahli Materi Tiap Aspek

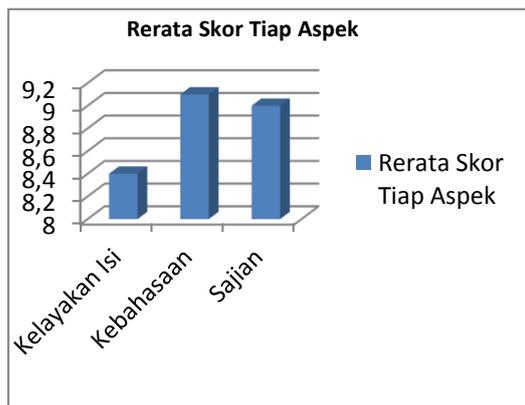
Berdasarkan penilaian ahli materi dan pembelajaran pada aspek kelayakan isi yang terdiri atas 9 indikator diperoleh skor 36, rerata 4, nilai maksimumnya 45, nilai minimumnya 9,  $\bar{X}_i = 27$ ,  $sb_i = 6$  dengan kriteria nilai “Baik”. Pada aspek kebahasaan terdiri atas 7

Berdasarkan penilaian ahli media pada aspek permainan kartu yang terdiri atas 4 indikator penilaian diperoleh skor 18, rerata 4,5, nilai maksimumnya 20, nilai minimumnya 4,  $\bar{X}_i = 12$ ,  $sb_i = 2,7$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Pada aspek gambar terdiri atas 8 indikator penilaian diperoleh skor 34, rerata 4,25, nilai maksimumnya 40, nilai minimumnya 8,  $\bar{X}_i = 24$ ,  $sb_i = 5,3$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Aspek tampilan terdiri atas 7 indikator penilaian diperoleh skor 31, rerata 4,43 nilai maksimumnya 35, nilai minimumnya 7,  $\bar{X}_i = 21$ ,  $sb_i = 4,7$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”.

Hasil penilaian ahli materi diperoleh skor keseluruhan 92 dan rerata keseluruhan 4 dengan kriteria nilai “baik”. Hasil analisis penilaian kelayakan dari ahli materi tiap aspek penilaian disajikan pada Tabel 4 berikut.

indikator diperoleh skor 28, rerata 4, nilai maksimumnya 35, nilai minimumnya 7,  $\bar{X}_i = 21$ ,  $sb_i = 4,7$  dengan kriteria nilai “Baik”. Pada aspek sajian terdiri atas 7 indikator penilaian diperoleh skor 28, rerata 4, nilai maksimumnya 35, nilai minimumnya 7,  $\bar{X}_i = 21$ ,  $sb_i = 4,7$  dengan kriteria nilai “Baik”.

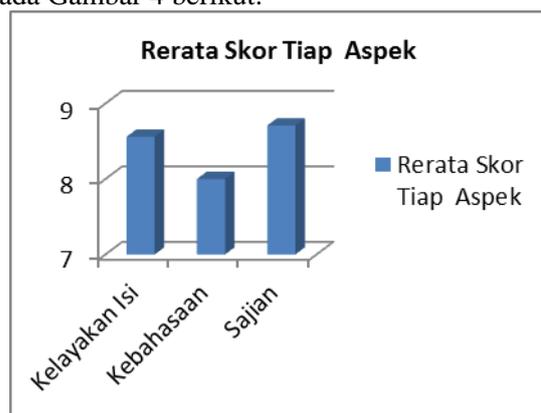
Hasil penilaian produk oleh dua orang praktisi atau guru diperoleh diperoleh skor 203, rerata skor keseluruhan 4,41 dengan kriteria nilai “Sangat Baik. Penilaian produk tersebut dilakukan oleh dua orang guru kelas 1 di SD N Percobaan 3 Pakem. Jika disajikan dalam bentuk diagram batang rerata skor tiap aspek tampak seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Penilaian Praktisi

Berdasarkan penilaian dua orang guru, pada aspek kelayakan isi diperoleh skor 79, rerata 8,4, nilai maksimum 90, nilai minimum 18,  $\bar{X}_i = 54$ ,  $sb_i = 12$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Pada aspek kebahasaan diperoleh skor 64, rerata 9,1, nilai maksimum 70, nilai minimum 14,  $\bar{X}_i = 42$ ,  $sb_i = 9,3$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Sedangkan pada aspek sajian diperoleh skor 63, rerata 9, nilai maksimum 90, nilai minimum 18,  $\bar{X}_i = 54$ ,  $sb_i = 12$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”.

Hasil penilaian dua orang teman sejawat diperoleh skor keseluruhan 194 dan rerata keseluruhan 4,22 dengan kriteria nilai “sangat baik”. Jika disajikan dalam bentuk diagram batang rerata skor tiap aspek tampak seperti pada Gambar 4 berikut.

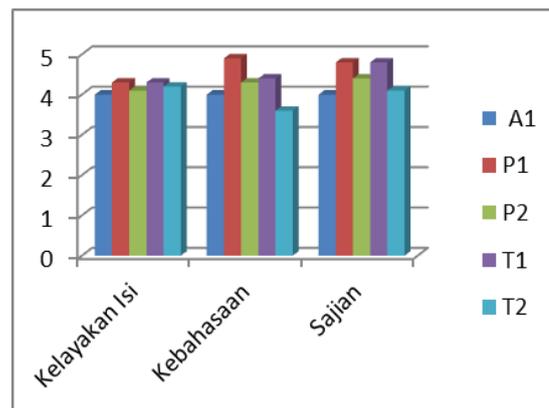


Gambar 4. Diagram Penilaian Teman Sejawat

Berdasarkan penilaian dua orang guru, pada aspek kelayakan isi diperoleh skor 77, rerata 8,56, nilai maksimum 90, nilai minimum 18,  $\bar{X}_i = 54$ ,  $sb_i = 12$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Pada aspek kebahasaan diperoleh skor 56, rerata 8, nilai maksimum 70,

nilai minimum 14,  $\bar{X}_i = 42$ ,  $sb_i = 9,3$  dengan kriteria nilai “Baik”. Sedangkan pada aspek sajian diperoleh skor 61, rerata 8,7, nilai maksimum 90, nilai minimum 18,  $\bar{X}_i = 54$ ,  $sb_i = 12$  dengan kriteria nilai “Sangat Baik”.

Secara umum kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi, praktisi dan teman sejawat pada uji satu-satu diperlihatkan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Materi, Praktisi, dan Rekan Sejawat

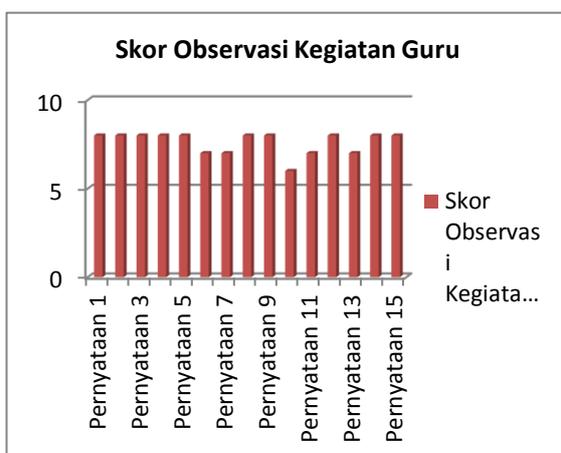
Uji coba kelompok kecil dilakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dari sudut pandang peserta didik terkait tampilan produk media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* dan tanggapan terhadap penggunaan produk tersebut untuk perbaikan. Berdasarkan hasil wawancara sembilan peserta didik diketahui bahwa tanggapan peserta didik ketika menggunakan media mendapat respon yang positif. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya jawaban “ya” oleh peserta didik terhadap pertanyaan yang diajukan terutama pada butir pertanyaan 1, 5 dan 6. Disamping itu ada beberapa butir pertanyaan yang memiliki jawaban “tidak” untuk pertanyaan, (a) kalimat pada kartu jelas tidak Dik?; (b) Semua pertanyaan pada permainan kartu bisa dijawab tidak Dik?; (c) Adik bisa mengikuti petunjuk permainan yang diberikan guru tidak?; dan (d) mudah tidak dik bermain kartu gambar seperti ini?. Pertanyaan tersebut memiliki jawaban “tidak” pada beberapa peserta didik dikarenakan peserta didik baru pertama kali menggunakan media seperti ini, dan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum lancar dalam membaca teks kalimat, sehingga dalam menemukan kartu jawaban tidak sesuai.

Hasil wawancara terstruktur pada sembilan peserta didik diperoleh skor 48 dengan kriteria nilai berada pada kategori “Baik”. Hal ini

menunjukkan bahwa beberapa peserta didik memiliki kelemahan dalam memahami kalimat dalam kartu. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami kalimat soal pada kartu yang memiliki lebih dari satu jawaban. Peserta didik beranggapan bahwa satu kartu pertanyaan hanya memiliki satu pasangan kartu jawaban. Disamping itu ukuran kartu, huruf, jenis permainan dan beberapa tampilan gambar maupun kombinasi warna kartu materi perlu adanya perbaikan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Uji coba kelompok besar dilakukan selama 4 hari pada tanggal 3-6 Juni 2014 di SD N Percobaan 3 Pakem. Data yang diperoleh pada tahap ini adalah hasil observasi guru dan peserta didik, hasil wawancara guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran dilihat dari kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match*. Untuk analisis skor tiap pernyataan pada lembar observasi kegiatan guru dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.

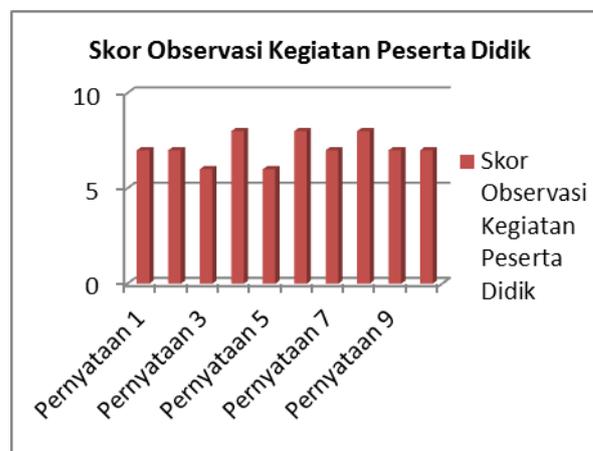


Gambar 6. Diagram Perolehan Skor Observasi Kegiatan Guru

Berdasarkan gambar 6 dapat diketahui bahwa skor terendah berada pada pernyataan 10 dengan jumlah skor 6, artinya guru masih kurang dalam memberikan penghargaan kepada peserta didik. Pada pernyataan 6 diperoleh skor 7, yang berarti ada kelompok yang homogen ketika melakukan permainan kartu gambar. Seharusnya proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu dilakukan dengan kelompok yang heterogen agar diskusi dapat berjalan dengan baik dan saling membantu anggota satu dengan lainnya. Pada pernyataan 11 juga diperoleh skor 7, karena pada pertemu-

an 1 guru tidak memberi kesempatan peserta didik menanggapi hasil presentasi, tetapi langsung mengklarifikasi jawaban yang benar atau yang sesuai. Secara keseluruhan observasi kegiatan guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu gambar diperoleh prosentase skor 95% dengan kriteria kepraktisan "Sangat Baik".

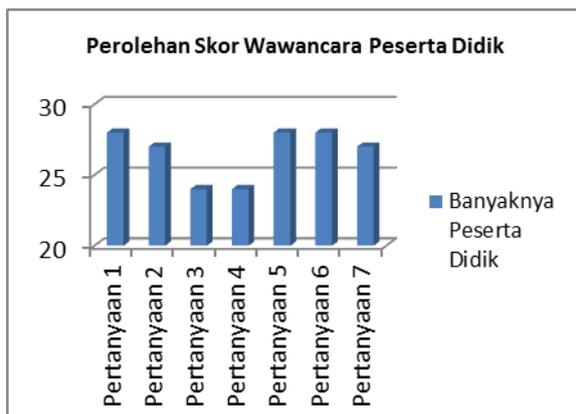
Sedangkan untuk hasil analisis data observasi kegiatan peserta didik ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu dengan teknik *make a match* dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Diagram Perolehan Skor Observasi Kegiatan Peserta Didik

Berdasarkan gambar 7 dapat diketahui skor terendah berada pada pernyataan 3 dan 6 dengan perolehan skor 6. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami kalimat yang terdapat pada kartu pertanyaan. Disamping itu, dalam melakukan diskusi masih terdapat peserta didik yang belum melakukan kegiatan diskusi secara optimal melainkan mengerjakan secara individu. Walaupun begitu untuk peserta didik kelas 1 juga sudah banyak yang bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan permainan kartu gambar. Secara keseluruhan observasi kegiatan peserta didik diperoleh prosentase skor sebesar 88,75% dengan kriteria kepraktisan "sangat baik".

Hasil analisis penskoran wawancara pada uji coba kelompok besar diperoleh skor keseluruhan 186 berada pada kriteria "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan media pada proses pembelajaran. Hasil perolehan skor tiap pertanyaan dari 29 peserta didik dapat dilihat pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8. Diagram Perolehan Skor Wawancara Peserta Didik

Berdasarkan gambar 8 dapat diketahui skor terendah berada pada pertanyaan 3 dan 4. Pertanyaan 3 menunjukkan bahwa tidak semua pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan dapat dijawab oleh peserta didik, ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami kalimat yang ditanyakan. Di samping itu, beberapa peserta didik juga masih terlihat kebingungan dalam melakukan permainan kartu gambar pada pertemuan pertama. Namun pada pertemuan selanjutnya peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti petunjuk yang disampaikan guru.

#### Hasil Belajar Peserta Didik

Perbedaan keefektifan penggunaan media yang dikembangkan dilihat dari nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media dan analisis uji t. Instrumen yang digunakan menggunakan tes dari guru baik sebelum maupun setelah menggunakan media. Karena perlakuan hanya diberikan pada subyek yang sama maka analisis uji t menggunakan *paired sample t test*. Dalam penelitian ini perhitungan *paired simple t test* menggunakan program SPSS 17.0. Untuk melakukan uji t sebelumnya diperlukan hipotesis berikut.

$H_0$ : tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media

$H_a$ : ada perbedaan yang signifikan terhadap ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

Berdasarkan hasil perhitungan *paired simple t test* dapat diketahui bahwa harga t berada pada -3,804 yang memiliki arti jika t hitung negatif maka rata-rata sebelum menggunakan media lebih rendah daripada setelah

menggunakan media. Di samping itu, signifikansi (2-tailed) berada pada tingkat signifikan 0,001 yang berarti signifikansi *2-tailed* = 0,001 <  $\alpha$  = 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media.

Sedangkan jika dilihat dari aspek ketuntasan dengan perbandingan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Percobaan 3 Pakem maka peserta didik dikatakan tuntas secara individu jika memenuhi nilai KKM 75. Hasil perolehan nilai peserta didik diketahui bahwa sebelum menggunakan media yang dikembangkan diperoleh 6 peserta didik yang belum tuntas dan prosentase ketuntasan kelas 79%. Setelah menggunakan media diperoleh prosentase ketuntasan secara klasikal 93%.

Secara statistik dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hal ini disebabkan karena konsep yang diberikan dalam media menggunakan gambar-gambar yang nyata yang sering dijumpai peserta didik serta menggunakan permainan kartu. Disamping itu dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan manfaat media yang diungkapkan Sudjana & Rivai (2010, p.2) terkait dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran lebih bermakna sehingga mudah dipahami peserta didik dan tujuan pembelajaran mudah tercapai dengan baik, (3) metode pengajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Beberapa penelitian yang dilakukan Assyauqi (2009), Wigati (2009), dan Rahmawati (2012), membuktikan terdapat pengaruh positif penggunaan media kartu gambar, serta pada proses pembelajaran menunjukkan perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran menggunakan media dengan pembelajaran tanpa penggunaan media. Di samping itu, Naylor (2004) juga mengemukakan bahwa permainan media kartu gambar matematika sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan konsep matematika. Penggunaan media juga erat kaitannya dengan

proses berpikir manusia, yaitu dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks (Sudjana & Rivai, 2010, p.3). Dengan demikian, penggunaan media sangat dianjurkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Di samping itu, penggunaan media yang sesuai dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran menggunakan alat bantu media permainan kartu gambar sebagai alternatif sumber belajar yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal konsep yang diajarkan terutama peserta didik kelas 1. Sesuai dengan proses perkembangan kognitif Bruner yang melalui tiga tahap yang meliputi tahap seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam memahami lingkungan (enaktif), tahap seseorang melihat pengetahuannya melalui gambar-gambar dari visualisasi verbal (ikonik) dan tahap gagasan-gagasan yang bastrak banyak dipengaruhi oleh bahasa dan logika (simbolik).

Gagasan tersebut sejalan dengan pemikiran Piaget (Hergenhahn & Olson, 2010, p.320) yang menyatakan peserta didik pada usia tujuh sampai dua belas tahun (operasional konkret) memiliki kemampuan untuk mempertahankan, mengelompokkan, mengurutkan, dan menguasai konsep angka. Namun, pemikiran tersebut diarahkan pada kejadian nyata yang dapat diamati peserta didik. Cara berpikir peserta didik pada tahapan ini tidak didominasi oleh persepsi, peserta didik dapat menggunakan pengalaman-pengalaman mereka sebagai acuan, sehingga mereka tidak bingung dengan konsep yang mereka pahami. Piaget juga menandai peserta didik pada tahapan operasional konkret mengalami pertumbuhan kognitif yang luar biasa, terutama bahasa dan penugasan keterampilan-keterampilan dasar peserta didik bertambah cepat secara dramatis (Schunk, 2012, p.333). Peserta didik mulai menunjukkan pemikiran yang sudah tidak egosentris dan kemampuan bahasanya semakin bersifat sosial.

Teori belajar penemuan menurut Bruner merupakan pengembangan kemampuan kognitif peserta didik. Perkembangan bahasa peserta didik besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif karena bahasa adalah alat untuk membuka cakrawala. Bruner (Buto, 2010, p.61) menyatakan perkembangan kognitif peserta didik perlu proses transformasi informasi yang benar secara bertahap, tahapan-tahapan tersebut meliputi perolehan informasi, pengolahan infor-

masi, dan *checking* atau mengadakan tes terhadap kebenaran informasi. Dengan penggunaan media permainan kartu gambar yang membantu peserta didik menemukan pengetahuannya sendiri dan memberikan perhatian yang tinggi terhadap perkembangan kemampuan peserta didik baik secara teori atau konsep yang ditemukan maupun aplikasi yang hendak dikerjakan peserta didik di kelas maupun di lingkungan sekitar.

Berdasarkan kesesuaian antara teori dan aplikasi yang terjadi dilapangan selama proses penelitian inilah menjadi dasar bahwa perkembangan kognitif peserta didik mengalami peningkatan. Salah bentuk peningkatan hasil belajar tersebut terlihat dari tes hasil belajar peserta didik yang sebagian besar mengalami ketuntasan individual. Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif dengan teknik *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam proses dengan menggunakan media permainan kartu gambar yang dikembangkan pada uji kelompok besar juga ditemukan bahwa kemampuan komunikasi peserta didik meningkat yang ditunjukkan dengan proses pembelajaran yang terjadi dua arah tidak hanya dari guru namun komunikasi terjalin antara guru dengan peserta didik atau sebaliknya, namun juga antar sesama peserta didik.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) produk yang dihasilkan berupa media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* yang terdiri atas 7 set kartu subtema 1 tentang “Benda hidup dan benda tak hidup”, 8 set kartu subtema 2 tentang “Hewan di sekitarku”, 3 set kartu subtema 3 tentang “Tumbuhan di sekitarku” dan 5 set kartu subtema 4 tentang “Bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda”; (2) produk tersebut dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran tematik-integratif untuk kelas 1 SD N Percobaan 3 Pakem. Hal ini ditunjukkan pada hasil penilaian ahli media yang diperoleh rerata nilai 4,37 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Sedangkan hasil dari penilaian ahli materi, praktisi dan teman sejawat diperoleh rerata nilai 4,25 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”; (3) berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata

nilai 81,41 dan setelah menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 85,12 dengan perolehan nilai signifikansi 0,001 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan hasil tersebut berarti ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media pada proses pembelajaran. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh prosentase 95% dengan kriteria kepraktisan "Sangat Praktis" dan hasil observasi peserta didik diperoleh prosentase 88,75% dengan kriteria kepraktisan "Sangat Baik". Sedangkan berdasarkan hasil perolehan skor wawancara peserta didik diperoleh skor keseluruhan 186 berada pada kriteria "Sangat Baik".

Adapun saran pemanfaatan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif hasil pengembangan sebagai berikut: (1) bagi peneliti lain disarankan untuk mengkaji lebih jauh tingkat keefektifan terhadap produk yang dikembangkan, mengembangkan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada tema-tema yang lain, dan mengembangkan media permainan kartu gambar dengan teknik yang lain. Bagi guru disarankan untuk menggunakan media permainan kartu gambar yang sejenis sebagai alternatif sumber belajar pada pembelajaran tematik-integratif di kelas 1 SD.

#### Daftar Pustaka

- Assyauqi. (2009). *Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan bergambar berbantuan komputer dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri Barabai kelas VIII*. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Buto, Z.A., (2010). Implikasi teori pembelajaran Jerome Bruner dalam nuansa pendidikan modern. *Millah edisi khusus Desember 2010*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2014 dari <http://journal.uui.ac.id/index.php/millah/article/view/2351/2146>
- Chin-Sheng, Wan. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence*, 42, 179-97.
- Dell'Olivo, J.M. & Donk, T. (2007). *Models of teaching*. California: Sage Publications, Inc.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. (6th ed). Boston: Pearson
- Hajar, I. (2013). *Panduan lengkap kurikulum tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press
- Hergenhahn, B.R. & Olson, M.H. (2008). *Theories of learning (Edisi ketujuh)* (Terjemahan Tri Wibowo B.S. 2010). USA: Prentice-Hall, Inc. (buku asli diterbitkan tahun 2008).
- Liao, S.Y. (2012). The application of piaget and bruner's cognitive-developmental theory in children's dance teaching. *The International Journal of Art Education*, 10 (2). 185-186.
- Liu, M.C. & Wang, J.-Y. (2010). Investigating knowledge integration in web-based thematic learning using concept mapping assessment. *Educational Technology & Society*, 13 (2), 25-39.
- Piu, A. & Fregola, C. (2011). *Simulation and gaming for mathematical education: epistemology and teaching strategies*. Hersey PA: IGI Global
- Naylor, M. (2004). Math is in the cards. *Proquest educational journals*, 3, (1), 38-39.
- Rahmawati. (2012). *Pengaruh media kartu bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar pecahan di SD Negeri Murung Sari 1 A Muntai*. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Santrock, J.W. (2009). *Psikologi pendidikan. Educational psychology (Edisi Ketiga Buku I)* (Terjemahan Diana Angelica). New York: McGraw-Hill. (Buku asli diterbitkan tahun 2008).
- Schunk, D.H. (2012). *Learning theories an educational perspective* (Edisi keenam) (Terjemahan Eva Hamidah & Rahmat Fajar). Boston: Pearson Education, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2011)
- Sudjana & Rivai. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Soewandi, S. (2005). *Perspektif pembelajaran di berbagai bidang*. Yogyakarta: USD
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Wigati, A. W. (2009). *Pengembangan media pembelajaran IPA sekolah dasar berbantuan permainan ular tangga*. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Zemliansky, P. & Wilcox, D. M., (2010). *Design and impementation of educational games: theoritical and practical perspectives*. Pennsylvania: Yurchak Printing Inc.