



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTABAR PONTA SENI TARI DI SDN WONOSARI 03

Hana Andriana<sup>□</sup>, Deasylina da Ary

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **April 2023**

Disetujui **Mei 2023**

Dipublikasikan **Juni 2023**

*Keywords:*

*Learning Outcomes,  
Kartabar pontas,  
dance art*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data observasi yang menunjukkan perolehan hasil belajar siswa pada materi pola lantai sangat rendah. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan prapenelitian adalah penggunaan media yang masih terbatas, kurang kreatif, inovatif, dan menarik perhatian siswa sehingga siswa mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media kartabar pontas untuk meningkatkan hasil belajar seni tari materi pola lantai. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Data penelitian diperoleh melalui wawancara, tes, angket, dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode snowball throwing dan model Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartabar pontas dinyatakan sangat layak digunakan media pembelajaran. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan *n-gain* mengalami peningkatan sebesar 0,38 dengan selisih rata-rata 12,3 dengan kategori sedang, uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-t diperoleh nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

### Abstract

*This research is motivated by observational data which shows the acquisition of student learning outcomes in the floor pattern material is very low. Based on the problems found in the pre-research, the use of media is still limited, less creative, innovative, and attracts students' attention so that students get bored easily in learning activities. This study aims to find out how the development, feasibility, and effectiveness of kartabar pontas media to improve learning outcomes in the art of floor pattern dance material. This research is a Research and Development (R&D) study. Research data obtained through interviews, tests, questionnaires, and documents. Data analysis techniques use product analysis, initial data analysis, and final data analysis. The method used in this study is the snowball throwing method and the Borg and Gall model. The results of this study indicate that kartabar pontas is declared very suitable for use as learning media. Pretest and posttest learning outcomes calculated using the n-gain increased by 0.38 with an average difference of 12.3 in the medium category, testing the average difference using the t test obtained a sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$  then there is a significant difference between learning outcomes in the pretest and posttest.*

<sup>□</sup> Alamat korespondensi:  
Jl.Dwarawati 9/6 Gondangmanis Bae/Kudus  
E-mail: hanaandriana@students.unnes.ac.id

## PENDAHULUAN

Dalam UUD Pasal 31 ayat 1-5 mengatur tentang kewajiban dan hak warga negara Indonesia dalam pendidikan, kewajiban pemerintah di bidang pendidikan dasar dan sistem pendidikan, dan anggaran pendidikan nasional. Berikut isi dari Pasal 31 ayat 1-5 berbunyi : (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan; (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya; (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang; (4) Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya dua puluh persen dari anggaran pendapatan dan belanja negara serta dari anggaran pendapatan dan belanja daerah untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional; (5) Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.

Anak berhak tumbuh dan berkembang, bermain, istirahat, berkreasi, dan mendapat pendidikan, sesuai dengan undang-undang perlindungan. Pendidikan merupakan hak anak dan bukan kewajiban orang tua, dan pemerintah berkewajiban memberikan bimbingan dan prasarana pendidikan kepada anak sebagai bagian dari program pembelajaran. Belajar harus menyenangkan dan kondusif bagi motivasi dan semangat anak karena itu adalah hak.

Menurut Suryadiningrat (Mulyani, 2015, hlm. 49), “seni tari adalah penataan gerak tubuh manusia agar selaras dengan irama musik dan memiliki tujuan tertentu”.

Kurangnya antusias siswa untuk menari menunjukkan ketidakmampuan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan menari; bahkan ketika guru sedang mempraktikkan, mayoritas siswa tetap mengalami kesulitan menari. Guru masih mengandalkan materi pembelajaran seperti video YouTube dan tidak mampu mempraktikkan gerakan tari secara mendalam. Siswa berdalih bahwa mereka malu berada dalam video tersebut dan kesulitan untuk menyewa kostum dan aksesoris saat mengumpulkan tugas dari guru. Ketidakmampuan siswa untuk menari dan kurangnya kreativitas dipengaruhi oleh

beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya minat siswa dalam menari dan motivasi siswa dalam menari.

Guru perlu terampil dalam memilih model atau pendekatan pembelajaran agar dapat menarik simpati siswa dan menumbuhkan minat belajarnya. Jika siswa tertarik untuk belajar, maka hasil belajar juga akan meningkat.

Hasil belajar dalam pembelajaran sangatlah penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula.

Penggunaan metode pembelajaran *snowball throwing* yang memungkinkan siswa menari dapat mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti memilih perangkat pembelajaran KARTABAR PONTA (Kartu Kata Bergambar Pola Lantai) karena menggunakan kartu bergambar dan kata. Proses pembelajaran didominasi oleh gambar gambar tersebut sehingga guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan sebelum proses pembelajaran, baik dalam bentuk kartu maupun dalam ukuran yang lebih kecil seperti kartu pada umumnya.

Penggunaan media kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran pengenalan materi dimaksudkan untuk memberikan pengenalan yang menarik kepada anak tentang berbagai pola lantai melalui penggunaan kata-kata dan gambar. Jadi, kartu kata bergambar adalah media pembelajaran yang penting untuk anak-anak saat ini.

Termasuk penggunaan media pembelajaran, guru harus mampu merancang berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Media kartu bergambar merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk belajar mupel SBdP.

Menurut Fadillah (2014) istilah media berasal dari kata jamak medium, yang memiliki arti perantara. Media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagai mestinya.

Menurut Arsyad (2017 : 115) menyimpulkan bahwa “kartu kata bergambar (flash card) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu”.

Media pembelajaran KARTABAR PONTA (Kartu Kata Bergambar Pola Lantai) pada penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan jenis-jenis pola lantai yang tergambar pada sebuah kartu dengan dilengkapi gambar dan kata yang akan menarik siswa untuk mengetahui dan menambah pengetahuan terkait jenis-jenis pola lantai pada suatu tarian.

Peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartabar Ponta Seni Tari untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Wonosari 03” dengan tujuan memberikan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Pengembangan atau RnD merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan terutama dimaksudkan menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan. Penelitian pengembangan digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).

Sugiyono (2019:396) menjelaskan bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk, proses perencanaan produk, produksi produk hingga penilaian validitas produk yang dikembangkan. Sehingga dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan pada penelitian tersebut yang mempunyai sifat analisis kebutuhan guna menguji keefektifan produknya agar berfungsi terhadap masyarakat luas, oleh karena itu diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan dalam produk tersebut.

Desain atau model yang sesuai dengan hasil akhir pada penelitian ini adalah model Borg and Gall dengan hasil akhir sebuah produk media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini mempunyai tujuan mengembangkan serta menguji kelayakan dari penggunaan produk media kartabar ponta untuk siswa kelas V di SDN Wonosari 03. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu untuk menganalisis kebutuhan dan menguji kelayakan produk tersebut supaya berfungsi untuk kemajuan pendidikan khususnya pada muatan pelajaran SBdP (seni tari).



**Gambar 1.** Langkah-Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall

Model penelitian pengembangan terdiri dari langkah-langkah berikut: penelitian dan pengumpulan data; perencanaan; pengembangan draf produk awal; uji coba lapangan awal; revisi produk hasil uji coba; uji coba lapangan utama; revisi produk yang siap dioperasionalkan (menyempurnakan hasil uji coba); uji pelaksanaan lapangan; revisi produk akhir; mendesiminasikan; dan menerapkan produk.



**Gambar 2.** Kerangka Berpikir Berbentuk Fishbone

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka berpikir berbentuk fishbone/ tulang ikan yang digunakan untuk mencari solusi dalam permasalahan yang diteliti.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini akan dipaparkan hasil dari penelitian pengembangan produk media kartabar ponta untuk meningkatkan hasil belajar mupel SBdP kelas V dengan materi pola lantai meliputi: (1) hasil pengembangan media pembelajaran kartabar ponta, (2) penilaian kelayakan media pembelajaran *kartabar ponta*, (3) angket tanggapan guru dan siswa, (4) keefektifan media pembelajaran kartabar ponta.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Kelompok Kecil

Tindakan	B1	B2	B3	B4
<i>Pretest</i>	58,3	51,1	51,1	57,1
<i>Posttest</i>	72,5	70,2	76,1	70, 2

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan dari hasil belajar kelompok kecil pada saat melakukan tindakan *pretest* dan *posttest*. Nilai tertinggi *pretest* terdapat pada kelompok B1 dan nilai terendah *pretest* B2 dan B3. Sedangkan nilai tertinggi *posttest* terdapat pada kelompok B3 dan nilai terendah *posttest* terdapat pada kelompok B2 dan B4. Data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil belajar muatan pelajaran SBdP materi pola lantai sebelum dan sesudah menggunakan media *kartabar punta*.

**Tabel 2.** Uji Normalitas Kelompok Kecil

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>PRETEST</i>	.153	28	.200*	.957	28	.749
<i>POSTEST</i>	.223	28	.200*	.908	28	.421

\*. This is a lower bound of the true significance  
a. Lilliefors Significance Correction

Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pretest*  $0,794 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* menunjukkan bahwa  $0,421 > 0,05$  yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dari hasil analisis statistik uji hipotesis t test di atas menunjukkan bahwa t stat atau t hitung (-2974) > t critical two-tail atau t tabel (2,228) berarti kita menolak Ho atau p-value atau  $P(T \leq t)$  one-tail (1,81) < alpha (0,05) berarti kita menolak Ho.

**Tabel 3.** Hasil Uji Rata-Rata (N-Gain) Kelompok Kecil

<i>Pretest</i>	64,1
<i>Posttest</i>	80,8

Selisih Rata-Rata	16,7
N-Gain	0,46
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji peningkatan rata-rata (N-Gain) menunjukkan bahwa uji kelompok kecil termasuk dalam kategori sedang dengan peningkatan rata-rata 0,46 dan selisih rata-rata 16,7.

### Keefektifan

Keefektifan penggunaan media *kartabar punta* dapat dilihat dari hasil belajar siswa yaitu hasil dari *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum siswa melakukan pembelajaran SBdP materi pola lantai dengan menggunakan media *kartabar punta*. Sedangkan nilai *posttest* didapat setelah siswa mengikuti pembelajaran SBdP materi pola lantai dengan menggunakan media *kartabar punta*. berdasarkan rata-rata nilai *pretest* 67,7 dan rata-rata nilai *posttest* 80. Selain itu, ada 11 siswa (50%) yang mendapatkan nilai tuntas pada nilai *pretest* dan 80 siswa (81,8%) mendapatkan nilai tuntas pada nilai *posttest*.

Uji normalitas dilakukan setelah nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Rumus uji Shapiro Wilk digunakan untuk menguji normalitas data ini. Hipotesis perhitungan mengenai Ho diterima: apabila nilai sig > 0,05, data dianggap normal, dan apabila nilai sig < 0,05, data dianggap tidak normal. Nilai *pretest* sebesar 0,131 dan nilai *posttest* sebesar 0,601, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010, perhitungan uji paired sample t menghasilkan nilai p sebesar 1,81. Hasil *pretest* dan *posttest* terlihat berbeda secara signifikan jika nilai p < 0,05 dan sebaliknya jika nilai p > 0,05. Hasil t- test menunjukkan bahwa nilai p 0,00 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* berbeda secara signifikan.

Setelah uji t dilakukan kemudian peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji N-Gain rata-rata *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan sebesar 0,38 dengan selisih rata-rata 12,3. Berdasarkan hasil, guru dapat menggunakannya untuk mengajar siswa.

### Pembahasan

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *kartabar punta* pada muatan pelajaran SBdP materi pola lantai kelas V

menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang telah diadaptasi Sugiyono. Karena adanya keterbatasan waktu dan biaya maka model pengembangan yang dikemukakan Borg dan Gall dari 10 tahapan, peneliti hanya melakukan pengembangan sampai 8 tahapan yaitu antara lain: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi produk; (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian.

Pengembangan media kartabar punta diawali dengan peneliti menentukan terlebih dahulu potensi dan masalah menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Wonosari 03. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwasannya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar tinggi dalam pembelajaran SBdP terutama dalam menggambar dan menyanyi. Untuk keaktifan siswa dalam hal menari atau praktek dalam menari cukup rendah. Pengembangan media kartabar punta ini akan memudahkan siswa dalam belajar karena penggunaan media ini dikemas secara kreatif, inovatif dan menarik sehingga siswa akan tertarik ketika diterapkan dikelas. Media pembelajaran kartabar punta ini akan membantu siswa memahami lebih mudah pelajaran SBdP, terutama materi tentang pola lantai.

Kartikasari (2016:63) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang diharapkan karena media pembelajaran sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Zafira and Artharina (2017:10) penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih menyenangkan. Adanya proses pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya penggunaan media membuat siswa lebih cepat merasa bosan dan berakhir jenuh saat belajar yang menjadikan siswa kurang tertarik dengan apa yang sedang diajarkan.

Menurut Nugraheni (2017), penggunaan media pembelajaran harus menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan harus bisa merangsang siswa saat belajar mengajar. Setiani (2018:80) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam perasaan, pikiran, perhatian, ketrampilan dan kemampuannya saat proses belajar mengajar.

Pengembangan media kartabar punta juga didasarkan pada analisis angket kebutuhan guru dan siswa. Angket kebutuhan digunakan peneliti untuk mengetahui berbagai hal yang dibutuhkan guru maupun siswa yang berkaitan dengan permasalahan dalam proses belajar mengajar serta pengembangan media pembelajaran. Setelah angket

kebutuhan disebarkan pada guru dan siswa kelas V SDN Wonosari 03 maka diperoleh bahwa siswa mengalami kesulitan dalam muatan pelajaran SBdP materi pola lantai. Siswa mengalami kesulitan pada materi pola lantai karena cakupan materi yang terlalu luas dan minimnya sumber belajar siswa, berdasarkan masalah tersebut peneliti mengembangkan media kartabar punta pada mupel SBdP materi pola lantai untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa saat proses belajar mengajar.

Pada analisis kebutuhan siswa dan guru juga disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sesuai dengan pengembangan media kartabar punta yang merupakan media pembelajaran tradisional atau konkret yang tidak hanya berisikan materi dan gambar saja namun dapat digunakan saat pembelajaran yaitu praktek serta terdapat buku panduan guru untuk memudahkan guru mengetahui sintak atau urutan dan materi yang akan diajarkan sehingga media lebih kreatif, inovatif dan menarik perhatian siswa saat pembelajaran.

Setelah melakukan analisis angket guru dan siswa, peneliti memulai untuk membuat media pembelajaran muatan pelajaran SBdP materi pola lantai. Media pembelajaran disajikan secara konkret dengan desain yang dirancang dengan software Microsoft word. Setelah media selesai dibuat maka akan dilakukan serangkaian validasi sebagai syarat kelayakan dari media yang telah dibuat. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli yang terdiri dari ahli media dan materi. Validasi kelayakan media menghasilkan beberapa saran serta masukan untuk perbaikan media pembelajaran.

Menurut angket tanggapan guru, beberapa telah ditambahkan. Setelah peneliti melakukan perbaikan, guru meninjau kembali saran tersebut. Media pembelajaran kartabar punta dianggap layak untuk diuji coba dalam skala kelompok besar setelah perbaikan.

Uji coba pemakaian dalam skala besar mempunyai tujuan untuk mengetahui keefektifan media kartabar punta dalam pembelajaran untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Uji coba pemakaian skala besar dilakukan di SDN Wonosari 03 dengan 1 guru dan 28 siswa dengan menggunakan model *one group pretest posttest* design. Dari hasil uji coba pemakaian, peneliti dapat mengukur hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa sehingga dapat diketahui keefektifan media kartabar punta untuk meningkatkan hasil belajar mupel SBdP materi pola lantai.

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh 2 validator yang

meliputi ahli media dan materi. Penilaian kelayakan dilakukan dengan memberikan instrument validasi kepada para ahli untuk selanjutnya dinilai dan diberikan masukan untuk perbaikan media pembelajaran kartabar punta.

Hasil penelitian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian media kartabar punta. Terdapat 3 indikator yaitu media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 16; desain tampilan menarik dan jelas mendapatkan skor 20; dan keunggulan media 11. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 47 dengan presentase 90% termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil penelitian oleh ahli materi yang berkaitan dengan komponen kelayakan isi materi. Pada komponen kelayakan isi indikator penilaian komponen isi sebanyak 3 indikator yaitu kesesuaian materi pola lantai pada mupel SBdP sesuai dengan kompetensi yang dicapai mendapatkan skor 19; kesesuaian materi pola lantai pada mupel SBdP dengan media kartabar punta mendapatkan skor 29; dan kejelasan bahasa mendapatkan skor 18. Total skor keseluruhan hasil validasi ahli materi yaitu 66 dengan presentase 92% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Setelah melakukan beberapa validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji coba kecil dengan guru dan 6 orang siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling.

Respon guru dan siswa setelah menggunakan media kartabar punta dapat dianalisis dari angket tanggapan media pembelajaran yaitu untuk angket tanggapan guru yang mencakup 15 indikator pertanyaan mendapatkan respon positif

(Ya) dengan skor 1 dan mendapatkan 100% pada setiap indikator yang ditanyakan.

Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk terhadap media wayang profesi peruter yang terdiri dari 14 indikator memperoleh penilaian dari 6 siswa dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartabar punta mendapatkan respon positif (Ya).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media kartabar punta untuk meningkatkan hasil belajar mupel SBdP kelas V SDN Wonosari 03, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti mengembangkan media kartabar punta dengan menambahkan teks dan gambar yang menarik. Pengembangan

dalam penelitian ini bertujuan untuk mempraktekkan media tersebut dalam hitungan detik yang didalamnya berisikan penguatan dan upaya pembentukan karakter siswa sehingga kartabar punta digunakan sebagai media pendidikan karakter siswa. Karakter tersebut yaitu kerja sama dan kepemimpinan.

2. Media kartabar punta dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi yang memperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 90% pada komponen kelayakan penyajian media, dan presentase 92% pada komponen kelayakan materi.
3. Media kartabar punta efektif digunakan dalam pembelajaran muatan pelajaran SBdP kelas V materi pola lantai, hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pada hasil belajar dari nilai *pretest* sebesar 67,7 menjadi 80 pada nilai *posttest* dengan selisih rata-rata 12,3. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan t-test diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary.
- Fadillah, M. 2014. *Desain Penelitian PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari R. E., Otang K. 2019. Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (02).
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 1–10.
- Sugiyono. 2016. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Undang-Undang Dasar Pasal 31 ayat 1-5

- Widoyoko, Eko Putro. 2015. Teknik *Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yasbiati, (dkk.). 2017. Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1 No. 1.
- Yunaili, H. dan Riyanto. 2020. Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Daya Ingat Anak. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol. 10, No. 02