

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *ACTIVITY CARDS* UNTUK
MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP PADA PEMBELAJARAN
SUBTEMA “JENIS-JENIS PEKERJAAN” KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Gladea Andriani
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman konsep siswa terhadap pembelajaran tematik yang masih rendah. Siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang konkret dan menyenangkan untuk dapat membantu mendukung pemahaman konsep pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media permainan *Activity Cards* untuk mendukung pemahaman konsep pada pembelajaran subtema “Jenis-Jenis Pekerjaan” kelas 4 sekolah dasar, 2) mengetahui kualitas media permainan *Activity Cards* untuk mendukung pemahaman konsep pada pembelajaran subtema “Jenis-Jenis Pekerjaan” kelas 4 Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan model *ADDIE* dengan langkah-langkah atau tahapan sebagai berikut: 1) analisis (*analyze*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluate*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Activity Cards* yang dilengkapi dengan buku panduan dan video panduan penggunaan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan sesuai dengan indikator yang digunakan yaitu menyenangkan, kontekstual, operasional konkret, *user friendly*, dan mendukung kemampuan pemahaman konsep. Kemudian, produk buku panduan sudah memiliki 3 kriteria buku panduan yang baik yaitu *self-instruction*, *adaptive*, dan *user-friendly*. Hasil validasi oleh 3 validator menunjukkan rerata skor 3,5 dari skala 4 dengan kategori “sangat baik” untuk media pembelajaran. Kemudian untuk buku panduan memperoleh skor 3,7 dari skala 4 dengan kategori “sangat baik”. Untuk video panduan diperoleh skor 3,3 dari skala 4 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman materi tematik sebesar 61%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Activity Cards* memiliki kualitas sangat baik.

Kata kunci: Penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, media permainan, *Activity Cards*, pembelajaran tematik, Tema 4, Subtema “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

ABSTRACT

*ACTIVITY CARDS GAME MEDIA DEVELOPMENT TO SUSTAIN THE
COMPREHENSION CONCEPT ON “TYPES OF OCCUPATION” LEARNING
SUBTHEME FOR ELEMENTARY SCHOOL CLASS 4*

Gladea Andriani
Sanata Dharma University
2022

The research is conducted as students have shallow concept comprehension on thematic learning. Students need fun and concrete learning media in order to sustain the comprehension concept of thematic learning. The objective of the study are 1) describing the procedure of Activity Cards game media development in order to sustain the comprehension concept on “Types of Occupation” learning subtheme for elementary school class 4, 2) telling the quality of Activity Cards game media in order to sustain the comprehension concept on “Types of Occupation” learning subtheme for elementary school class 4.

The study is a Research and Development type of study. The study uses ADDIE model of research and development adopting these stages: 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluate. The study is developing Activity Cards media learning occupied by guide books and guide videos media deployment.

The outcome of the study shows that media product that have been developed correspond with the indicators used which are fun, contextual, concrete operational, user friendly, and ability of concept understanding. Moreover, the guide books have 3 excellent criteria as well namely self-instruction, adaptive, and user friendly. The validation outcome by 3 validations shown meaning score 3.5 out of 4 scale with category “excellent” for learning media. The guide books shown meaning score 3.7 out of 4 scale with category “excellent”. The guide videos shown meaning score 3.3 out of 4 scale with category “excellent”. These limited trials shown that students have elevated their understanding 61% by utilizing thematic material learning. In a nutshell, the Activity Cards media learning has an excellent quality.

Keywords: *Research and development, learning media, game media, Activity Cards, thematic learning, theme 4, “Types of Occupation” subtheme*