

Pengembangan Media Pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di SD IT Al - Furqon Garu Baron Nganjuk

Fitria Nur Rahmah¹, Binti Rosyidah²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

Email: rahmahfitrianur@gmail.com, bintirosyidah@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan tidak bervariasi menyebabkan siswa tidak bersemangat dan akan berpengaruh pemahaman siswa. Minimnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa melatarbelakangi penelitian ini. Selain itu kurangnya jam pelajaran dan kurangnya minat siswa untuk membaca buku menjadikan pengembangan media pembelajaran ini akan sangat relevan. Maka, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pengembangan media pembelajaran smartcard untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di SD IT Al - Furqon Garu Baron Nganjuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran smartcard pada pelajaran SKI materi khulafaur rasyidin kelas V di SD IT Al - Furqon Garu Baron Nganjuk tahun ajaran 2023/2024, bagaimana validasi media pembelajaran smartcard pada pelajaran SKI materi khulafaur rasyidin kelas V, dan bagaimana keefektifan media pembelajaran smartcard pada pelajaran SKI materi khulafaur rasyidin kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan /research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D dari thiagarajan yaitu: (1) Pendefinisian (define); (2) Perancangan (design); (3) Pengembangan (develop); (4) Penyebaran (disseminate). Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi dan soal pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif untuk mengukur validitas dan keefektifan produk. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran bernama Smartcard Khulafaur Rasyidin yang memuat materi tentang pelajaran SKI berbasis kartu pintar. Validasi produk dari ahli materi dan media mendapat hasil presentase rata-rata keseluruhan 91% yang menunjukkan produk telah valid. hasil perhitungan skor dan rata-rata n-gain dari pretest dan posttest adalah 0,80 dan 80,51%. menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori skor “tinggi” dan tingkat efektivitas “efektif”.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Smartcard*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu bangsa dan menjadi ujung tombak dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar

mampu bersaing di tengah kompetisi kehidupan berbangsa yang semakin maju dan modern. Pendidikan berperan penting untuk memajukan peradaban manusia. Tanpa adanya pendidikan yang memadai dan berkualitas, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal di buritan peradaban.¹

Dalam proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara siswa dengan sumber pesan lewat media tersebut.

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor penting dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran juga memiliki berbagai macam variasi. Variasi tersebut dapat dikembangkan oleh setiap guru sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Salah satu pelajaran yang dapat disampaikan dengan bantuan media pembelajaran adalah pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran SKI selama observasi awal menunjukkan bahwa siswa menghadapi berbagai kendala dan kesulitan dalam pembelajaran SKI. Salah satu masalah utama adalah banyaknya materi yang harus dipelajari, sementara alokasi waktu yang tersedia hanya dua jam pelajaran dalam seminggu. Hal ini menyebabkan adanya kesenjangan antara waktu yang ada dan jumlah materi yang harus dipelajari. Selain itu, kurangnya dukungan media pembelajaran membuat siswa tidak merasakan interaksi yang optimal dalam proses belajar. Interaksi yang baik dalam pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa berkembang serta meningkatkan kemampuan kognitif dan komunikasi mereka. Oleh karena itu, penting untuk memiliki media pembelajaran yang menarik agar masalah-masalah tersebut dapat dihindari. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik adalah Smartcard Khulafaur Rasyidin.²

Media Smartcard Khulafaur Rasyidin yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa 4 set kartu yang di dalamnya terdapat beberapa poin materi tentang khulafaur rasyidin, meliputi biodata serta prestasi yang diraih selama masa kekhalifahan. Dalam permainan menggunakan kartu ini, siswa akan ditugaskan untuk mengelompokkan kartu sesuai dengan biodata dan prestasi masing masing khalifah. Selain itu di dalam kartu tersebut juga terdapat QR Code yang berisi link permainan berbasis multimedia bernama wordwall. Dalam permainan tersebut siswa bisa memainkan kartu secara individu/kelompok.

Dengan adanya media ini peneliti berharap siswa lebih tertarik untuk belajar sejarah agama islam terutama pada materi khulafaur rasyidin. Selain itu peneliti juga berharap media pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin ini bisa menjadi solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas V SD IT Al – Furqon

¹ H. Fuad Ihsan. Dasar-dasar Pendidikan. (Bandung : Rineck Cipta, 2008), 1.

² Mamlu'ah S.Pd, wawancara, Baron, 18 Maret 2024.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan dan validasi media Smartcard Khulafaur Rasyidin untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di SD IT Al - Furqon? (2) Bagaimana efektifitas penggunaan media Smartcard Khulafaur Rasyidin untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di SD IT Al - Furqon?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan atau Research and development (R&D). R&D merupakan strategi riset yang menghasilkan produk dalam bidang pendidikan . Dan menggunakan model pengembangan 3D (Three- D). Model ini modifikasi dari model Thiagarajan yang meliputi 4 tahapan yang disebut model 4D (Four-D). Tahapan model 3D meliputi (1) Pendefinisian (Define), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Develop) .

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SD IT Al – Furqon Garu Baron Nganjuk, yaitu lebih tepatnya pada kelas 5. Materi yang dikembangkan adalah pelajaran sejarah kebudayaan islam pada bab khulafaur rasyidin. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024.

Produk akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran SKI kelas V SD IT Al - Furqan. Sedangkan untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas,maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembananagan 3D sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian disebut juga dengan analisis kebutuhan yang tujuannya untuk mendefinisikan syarat-syarat pengembangan serta menetapkan produk sesuai spesifikasinya.³ Tahap ini merupakan pengenalan materi khulafaur rasyidin. Menurut Thiagarajan terdapat 5 analisis dalam tahap pendefinisian, yaitu:

a. Front and Analysis, atau analisa awal.

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media Smartcard Khulafaur Rasyidin. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media Smartcard Khulafaur Rasyidin yang sesuai untuk dikembangkan.

³ Hanna Haristah Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab, ‘Pengembangan Modul Pembelajaran’, *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1.5 (2019), 224–36

- b. **Learner Analysis, atau analisis siswa.**

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.
 - c. **Task Analysis, atau analisis tugas.**

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media Smartcard Khulafaur Rasyidin.
 - d. **Concept Analysis, atau analisis konsep.**

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media smartcard yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.
 - e. **Specifying Instructional Objectives, atau perumusan tujuan pembelajaran.**

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media Smartcard Khulafaur Rasyidin, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.
2. **Tahap Perancangan (Design)**

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media Smartcard Khulafaur Rasyidin yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI. Tahap perancangan ini meliputi:

 - a. **Penyusunan Tes**

Penyusunan tes acuan ini didapat dari hasil perumusan tujuan pembelajaran, yang digunakan sebagai alat tolak ukur terjadinya perubahan kemampuan peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Pada tahap penyusunan tes, peneliti memulai dengan melakukan penyusunan kisi-kisi soal pretest dan posttest.
 - b. **Pemilihan Media**

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan

peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, mengorganisasikan dan merancang isi Smartcard Khulafaur Rasyidin, membuat desain yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Menurut Thiagarajan tahap pengembangan terbagi menjadi dua yakni, expert appraisal dan development testing. Pada expert appraisal adalah cara untuk menilai atau memvalidasi rancangan produk. Dinilai serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan development testing ialah kegiatan uji coba produk kepada siswa kelas V SD IT Al - Furqon. Pada penelitian ini tahap pengembangan sampai dengan developmental testing atau uji coba produk ke siswa. Dalam hal pengembangan model pembelajaran, dilakukan beberapa tahap dalam kegiatan pengembangan, yakni:

- a. Validasi model produk oleh ahli materi dan ahli media; bermaksud untuk menilai atau memvalidasi media pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin. Pada penelitian ini evaluasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sehingga diketahui kelayakan produk layak dikembangkan atau tidak.
- b. Revisi menurut saran serta masukan dari ahli media dan ahli materi saat validasi media pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin yang telah dievaluasi kemudian direvisi oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari penilaian saat validasi.
- c. Tahap akhir; media pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin yang telah direvisi. Pada tahapan ini terdapat validasi dari respon pendidik kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas V SD IT Al – Furqon.

Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan dan kemenaraikan dari desain produk yang diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan validitas dan keefektifan produk pengembangan media Smartcard Khulafaur Rasyidin. Beberapa hal yang akan dijabarkan pada bagian ini antaranya : desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SD Islam Terpadu Al – Furqon Garu, sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 13 anak. (1) Ahli media Alfi Nisaur Rosidah, M. Pd. Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pembelajaran *smarcard khulafaur rasidin* adalah seorang lulusan S2 yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran. (2) Ahli materi Sri Wahyuni, M. Pd. Bertindak sebagai ahli materi adalah seorang lulusan S2 yang memiliki kompetensi di bidang materi pembelajaran. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. (3) Siswa Subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas 5 SD Islam Terpadu Al – Furqon Garu Baron Nganjuk.

Teknik Analisis Data

a. Analisis data validasi ahli

Data diperoleh melalui angket terkait validasi materi dan media. Angket memiliki 5 pilihan jawaban setiap konten pertanyaan. Masing-masing pilihan mengartikan tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Keterangan jawaban dan konversi skor dari setiap jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Keterangan jawaban dan konversi skor

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	5	Sangat layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	4	Layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket baik)
CL	3	Cukup layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan cukup baik)
TL	2	Tidak layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada

		angket tidak baik/jelek)
STL	1	Sangat Tidak layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket sangat tidak baik/jelek)

Sedangkan presentase rata-rata validitas media pembelajaran dapat dicari dengan rumus berikut:

$$x(\text{rata - rata}) = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penilaian akhir kemudian dikonversi menjadi pernyataan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran dengan kriteria:

Tabel 2. Tingkat validitas produk

Rentang presentase	Keterangan
$100\% < x \leq 75\%$	Valid
$74\% < x \leq 50\%$	Cukup valid
$49\% < x \leq 25\%$	Kurang valid
$24\% < x \leq 1\%$	Tidak valid

b. Analisis Respon Guru

Data yang didapatkan dari hasil instrumen respon guru diolah dengan ketentuan berikut:

- 1) Skor nilai yang ditetapkan pada instrumen angket:
 - a. Skor 1 = Tidak Baik
 - b. Skor 2 = Kurang Baik
 - c. Skor 3 = Cukup Baik
 - d. Skor 4 = Baik
 - e. Skor 5 = Sangat Baik

Nilai presentase dari respon guru ditentukan dengan cara di bawah ini:

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Didapat}} X$$

- 2) Respon guru yang sudah memberi jawaban pada angket ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Skor	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik

21% - 40%	Kurang Baik
1 – 20%	Tidak Baik ⁴

c. Analisis Data Keefektifan Produk

Analisis keefektifan bahan ajar matematika berbasis android ini didasarkan dari pencapaian *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar peserta didik. Untuk menghitungnya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hasil seluruh *n-gain* dijumlah dan dicari rata-ratanya. Hasil perhitungan rata-rata *n-gain* berupa skor dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori skor *n-gain*

Pembagain <i>n-gain</i> skor	
Nilai <i>n-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 3$	Rendah

Untuk mengetahui keefektifan produk, skor rata-rata *n-gain* diubah kedalam bentuk presentase dan dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori keefektifan produk

Kategori keefektifan <i>n-gain</i>	
Presentase (%)	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukuf efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

⁴ Gogahu and Prasetyo

Hasil kelayakan Media Pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin menunjukkan bahwa, media secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba pengembangan dan rerata skor keseluruhan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, respon guru, respon siswa serta uji coba pengembangan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Kelayakan materi pada media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin dibagi menjadi tiga aspek penilaian, yakni kelayakan materi, keakuratan materi, dan pemutakhiran materi.

Tabel 6. Hasil angket validasi ahli materi

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kelayakan materi	29	30
2.	Keakuratan materi	29	30
3.	Pemutakhiran materi	24	30
4.	Kebahasaan materi	15	15
Jumlah		97	105
Hasil		92,3%	

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan media pembelajaran mencapai nilai rata-rata skor total sebesar 92,3%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin dalam kategori “Valid” digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Ahli Media

Kelayakan media pada media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin dibagi menjadi empat aspek penilaian, yakni desain dan warna, tampilan menyeluruh, kepraktisan, dan kemenarikan.

Tabel 7. Hasil angket validasi ahli media

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Desain dan Warna	10	10
2.	Tampilan Menyeluruh	19	20
3.	Kepraktisan	20	20
4.	Kemenarikan	39	40

Jumlah	88	90
Hasil	97,7%	

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, kelayakan modul pembelajaran mencapai nilai rata-rata skor total sebesar 97,7%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Respon Guru

Angket respon guru terbagi menjadi enam aspek yang merupakan gabungan dari angket ahli materi dan media, yaitu kelayakan materi, keakuratan materi, pemutakhiran materi, desain dan warna, tampilan menyeluruh, kepraktisan, dan kemenarikan.

Tabel 8. Hasil respon guru

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Materi	9	10
2.	Keakuratan materi	10	10
3.	Pemutakhiran Materi	10	10
4.	Desain dan Warna	9	10
5.	Tampilan Menyeluruh	10	10
6.	Kepraktisan	9	10
7.	Kemenarikan	9	10
Jumlah		66	70
Hasil		94,2%	

Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan oleh 1 guru dalam uji coba pengembangan, diperoleh nilai rata-rata skor total sebesar 94,2%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan oleh peserta didik.

Berikut adalah tabel revisi oleh para validator terhadap media *Smartcard* Khulafaur Rasyidin:

Tabel 9. Revisi Pertama

Revisi Pertama	Sebelum	Sesudah
----------------	---------	---------

<p>Validator ahli media memberikan saran untuk memilih animasi yang sesuai dan warna yang terang agar anak – anak lebih tertarik untuk belajar SKI.</p>	 <p>Warna kurang menarik</p>	 <p>Warna lebih terang</p>
	 <p>Warna kurang menarik</p>	 <p>Warna lebih terang</p>
	 <p>Warna kurang menarik</p>	 <p>Warna lebih terang</p>

Tabel 10. Revisi Kedua

Revisi Kedua	Sebelum	Sesudah
<p>Validator ahli materi memberikan saran untuk menggunakan bahasa yang efektif agar media lebih mudah dipahami oleh peserta didik.</p>	 <p>Bahasa kurang mudah dipahami</p>	 <p>Bahasa lebih mudah dipahami</p>
	 <p>Bahasa kurang mudah dipahami</p>	 <p>Bahasa lebih mudah dipahami</p>
	 <p>Bahasa kurang mudah dipahami</p>	 <p>Bahasa lebih mudah dipahami</p>


Adapun pengembangan hasil produk akhir media *Smartcard* Khulafaur Rasyidin sebagai berikut:

Pada bagian depan kartu terdapat kata yang berisi biodata para khulafaur rasyidin dan prestasi – prestasi yang diraih pada masa pemerintahan masing – masing khalifah. Di bagian depan juga terdapat gambar animasi yang menggambarkan sosok khalifah yang dimaksud. Dengan hal ini penulis berharap siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tentang khulafaur rasyidin.

. Tabel 11. Desain kartu bagian depan

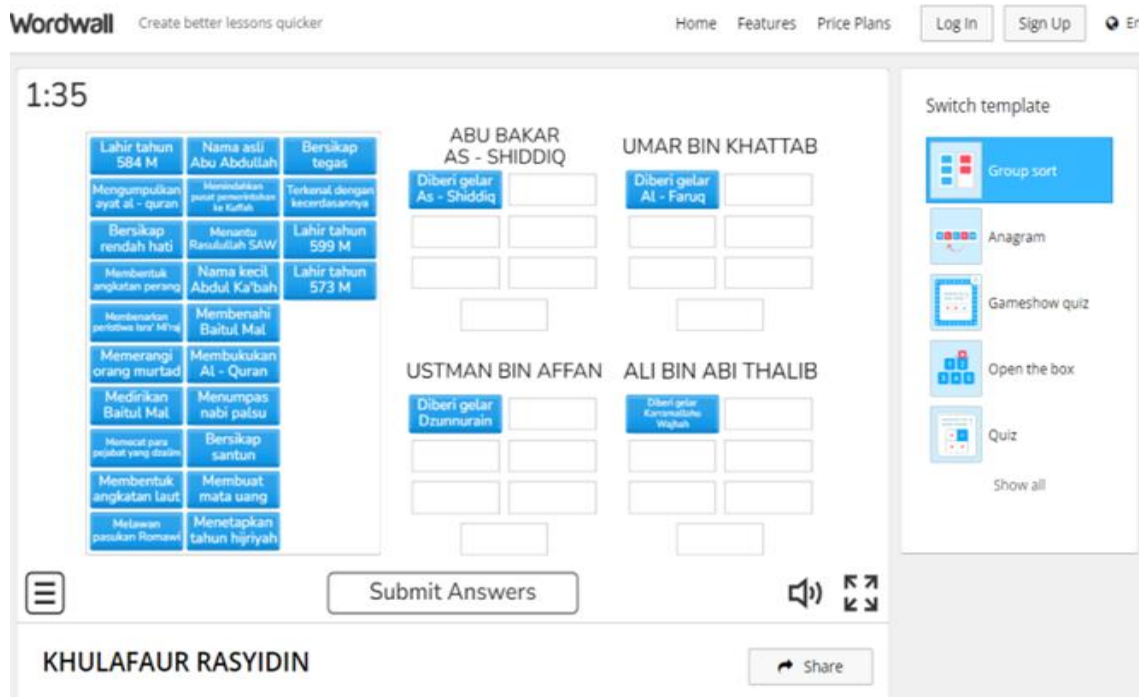
NO.	Nama Khalifah	Desain kartu
1.	Abu Bakar As - Shiddiq	
2.	Umar Bin Khottob	
3.	Ustman Bin Affan	
4.	Ali Bin Abi Thalib	

Tabel 12. Desain kartu bagian belakang

NO.	Nama Khalifah	Desain kartu
1.	Abu Bakar As - Shiddiq	
2.	Umar Bin Khottob	
3.	Ustman Bin Affan	
4.	Ali Bin Abi Thalib	

Pada bagian belakang kartu terdapat kata motivasi dari masing – masing khalifah. Di bagian bawah terdapat *QR Code* berisi link permainan kartu yang bisa

dimainkan dengan cara men-*scan* kode tersebut. Setelan *scan* kode, disana akan muncul permainan kartu berbasis multimedia menggunakan website bernama *wordwall*. Selain itu bagian belakang kartu ini juga berfungsi untuk mencocokkan kartu yang sudah tersusun dengan cara menyamakan gambar animasi.



Gambar 1. Tampilan website *wordwall*

Tampilan pada website *wordwall* berisi tentang soal/materi sama seperti yang ada pada kartu asli. Peserta didik akan diarahkan untuk mencocokkan kartu pada kolom sesuai dengan nama masing – masing khalifah.

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Materi dalam pengembangan media pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin ini hanya mencakup materi khulafaur rasyidin saja.
2. Produk dalam pengembangan media pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin hanya dibuat dalam bentuk persegi panjang saja tidak bervariasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Smartcard* dikembagkan dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*). Hasil akhir dari pengembangan berupa *Smartcard* Khulafaur Rasyidin. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *Smartcard* Khulafaur Rasyidin diperoleh persentase sebesar 92,3% termasuk dalam kriteria “Valid”. Hasil validasi oleh ahli media terhadap didapatkan persentase sebesar 97,8% termasuk dalam kriteria “Valid”. Hasilnya dari perhitungan rata-rata secara keseluruhan adalah 95%. Maka, secara keseluruhan produk dinyatakan telah valid.
2. Hasil analisis keefektifan yang diukur dengan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *n-gain* adalah 0,80 untuk skor *n-gain* dan 80,51% untuk presentase skor *n-gain*. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “tinggi” dan tingkat efektivitas “cukup efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ihsan, H. Fuad.2008. Dasar-dasar Pendidikan. Bandung : Rinek Cipta.
- Hanna Haristah Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab. 2019. ‘Pengembangan Modul Pembelajaran’, *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Sudjana, N., & Rivai, A.2013. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Sinar Grafika.