

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi Ilmiah dengan Judul

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CARDS SORT OF ROTATING ROLES* PADA SUBTEMA MERAWAT HEWAN UNTUK SISWA KELAS II SD

yang disiapkan dan disusun oleh

**Lina Fauziah
NIM 1500005324**

telah direview dan dinyatakan layak untuk dipublikasikan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan



Reviewer

Laila Fatmawati, M. Pd.
NIY 60120710

Yogyakarta, 4 Oktober 2019
Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Ahmad Dahlan

Dr. Sri Tutur Martaningsih, M.Pd
NIP. 19630315 198611 2 001

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CARDS SORT OF ROTATING ROLES* PADA SUBTEMA MERAWAT HEWAN UNTUK SISWA KELAS II SD

Lina Fauziah, Vera Yuli Erviana
PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan
E-mail: linafauziah8@gmail.com

ABSTRACT

The application of the use of strategies that are less than the maximum and effective makes learning less meaningful. To overcome this the teacher needs the right strategy. Development of Learning Strategy Cards Sort Of Rotating Roles aims to produce learning strategies that can help teachers and students in applying learning scenarios to become more systematic and lively. The method used is research and development (rescarch and development). Research conducted with the ADDIE model developed by Dick and Carry, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test subjects of the Cards Sort Of Rotating Roles strategy were grade II B students at SD Muhammadiyah Pendowoharjo with 20 students. The strategy developed was used in theme 6 of sub-theme 2 caring for animals in learning 3. Product evaluation in the form of Cards Sort Of Rotating Roles strategy to determine the quality and feasibility of the strategy developed, it can be seen through assessment instruments, observations, interviews and documentation. The results showed the percentage of the average value of the overall assessment was 84.58% with the category "Very Eligible". So it can be explained that after the implementation of the Cards Sort Of Rotating Roles strategy in learning students feel attracted and the class becomes active positively. In addition, the strategy of Cards Sort Of Rotating Roles makes teachers and students more maximizing activities so that they become more systematic.

Keywords: *Cards Sort Of Rotating Roles, Caring for Animals, and Elementary Students*

ABSTRAK

Penerapan penggunaan strategi yang kurang maksimal dan efektif membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Untuk mengatasi hal tersebut guru membutuhkan strategi yang tepat. Pengembangan Strategi Pembelajaran *Cards Sort Of Rotating Roles* bertujuan untuk menghasilkan produk Strategi pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam menerapkan skenario pembelajaran menjadi lebih sistematis dan hidup. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*rescarch and development*). Penelitian yang dilakukan dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba dari strategi *Cards Sort Of Rotating Roles* yaitu peserta didik kelas II B SD Muhammadiyah Pendowoharjo dengan peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik. Strategi yang dikembangkan digunakan dalam tema 6 subtema 2 merawat hewan pada pembelajaran 3. Penilaian produk berupa strategi *Cards Sort Of Rotating Roles* untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari strategi yang dikembangkan, hal tersebut dapat dilihat melalui instrumen penilaian, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan persentase nilai rata-rata dari keseluruhan penilaian adalah 84,58%

dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat dipaparkan bahwa setelah diterapkannya strategi *Cards Sort Of Rotating Roles* pada pembelajara peserta didik merasa tertarik dan kelas menjadi aktif positif. Selain itu dengan adanya strategi *Cards Sort Of Rotating Roles* membuat guru dan peserta didik menjadi lebih memaksimalkan kegiatan sehingga menjadi lebih sisitematik

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, *Cards Sort Of Rotating Roles*, dan Siswa SD.

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan masalah standar mutu, kualitas pendidikan dan kompetensi guru yang rendah membuat peserta didik menjadi seperti robot (Murdaningsih 2019). Selain itu, rendahnya kualitas juga disebabkan melalui masalah keefektifan serta keefesiensian standar dari pengajaran itu sendiri yang dimana pendidik tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan strategi saat mengajar hanya selalu mengajar dengan metode ceramah atau penugasan saja. Jadi komponen yang ada dalam pendidikan juga berperan penting, beberapa diantaranya proses pembelajaran di kelas dan tenaga pendidik.

Banyaknya permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:17-28) memberikan beberapa solusi yaitu dengan adanya kurikulum 2013 dengan berbasis pada pendidikan pembelajaran tematik. Konsep dan filosofi dari kurikulum 2013 yaitu adanya penilaian autentik terdiri dari tiga ranah, mata pelajaran yang digabung, dan adanya komponen yang menyertai sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:20-28) memaparkan konsep berupa penjelasan bahwa pembelajaran tematik untuk SD sudah banyak digunakan hampir semua SD sudah memakai kurikulum 2013. Pembelajaran Tematik ini dimaksudkan agar anak tidak monoton dengan satu jenis pelajaran, dan agar mata pelajaran menjadi tidak abstrak jadi anak tidak bisa memilih pelajaran yang hanya mereka sukai saja. Pembelajaran Tematik merupakan pengkombinasian antara beberapa mata pelajaran hingga menjadi padu dan tidak terlihat berdiri sendiri karena pada dasarnya semua materi saling berkaitan dan timbal balik. Pembelajaran Tematik dalam mengaplikasikan ke pembelajaran di kelas perlu banyak komponen yang saling menunjang dan berkaitan yang di rangkum dalam suatu RPP.

Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah yang dapat ditempuh guru untuk memaksimalkan sumber belajar yang sudah tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suyadi, 2015:14). Strategi pembelajaran digunakan dalam pembelajaran agar kegiatan dalam pembelajaran menjadi terarah dan terskenario dengan baik di dalam langkah-langkah strategi tersebut. Strategi pembelajaran memiliki beberapa variasi menurut Mel Silberman ada 101 strategi pembelajaran aktif dengan berbagai basis seperti kelompok, pemecahan masalah, fokus ke guru, peserta didik yang aktif. Menurut Hamzah S. Uno (Halim, 2012:145) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pendidik untuk menentukan kegiatan belajar yang akan dipakai selama proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahaminya sehingga pada akhir kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran sangat penting keberadaannya karena dapat mempermudah proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal melalui langkah-langkah yang ada. Bagi pendidik, strategi pembelajaran menjadi

pedoman dan acuan bertindak yang teratur, sedangkan bagi peserta didik dapat mempermudah dan mempercepat memahami isi pelajaran. Dan variable strategi pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yakni: a) strategi pengorganisasian pembelajaran, b) strategi penyampaian pembelajaran, dan c) strategi pengelolaan pembelajaran (Wena, Halim 2012:146).

Menurut Suparman (Halim, 2012:146) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara teratur dalam mengkomunikasikan isi pelajaran pada peserta didik yang meliputi gabungan dari komponen, urutan kegiatan pembelajaran, metode atau cara pengorganisasian pembelajaran ke peserta didik, media pembelajaran yakni berupa alat dan bahan, serta waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran memiliki keterampilan membuka, menutup dan menjelaskan materi pelajaran, menjelaskan pelajaran melalui beberapa tahap yaitu menyampaikan informasi, menerangkan, menjelaskan, pemberian contoh dan latihan (Suyadi, 2015:15). Selain itu strategi pembelajaran akan berjalan dengan baik jika diikuti dengan penggunaan metode yang tepat hingga dapat mempengaruhi dalam menentukan efektifitas serta efisiensi pembelajaran. Penggunaan metode juga diusahakan yang bervariasi dengan begitu akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2015:107). Strategi pembelajaran dalam penelitian berperan penting dalam menyelesaikan permasalahan di SD yang akan dipaparkan.

Permasalahan pada saat observasi pada tanggal 15 Maret 2019 di SD Muhammadiyah Pendowoharjo saat pembelajaran sedang berlangsung peserta didik rapih dan tenang, namun kurang maksimalnya strategi yang digunakan membuat peserta didik menjadi sedikit pasif dalam memahami dan memperhatikan pelajaran. Pentingnya memilih strategi yang sesuai juga sangat diperlukan agar pelajaran dapat berjalan dengan baik maka dari itu pemilihan strategi yang kurang tepat dan bervariasi dapat membuat peserta didik kurang fokus dan proses penerapan langkah-langkah strategi oleh guru yang belum maksimal dan masih cenderung sederhana sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi kurang bersemangat. Kurangnya keefektifan dalam memilih strategi yang tepat dalam pelajaran Tematik dapat menjadikan peserta didik kebingungan dan bosan. Selain itu kurangnya kelengkapan berupa langkah-langkah dan media bantu dalam menerapkan strategi yang diberikan membuat pembelajaran menjadi kurang sistematis pada pembelajaran materi yang disampaikan.

Selain permasalahan tersebut, terdapat beberapa hal yang dilihat kurang hidup saat pembelajaran pada materi subtema 2 pembelajaran 3. Subtema 2 materi merawat hewan yang digunakan dilihat masih kurang maksimal karena pada materi tersebut dalam penyampaiannya masih monoton dan terlihat terpisah sehingga peserta didik kurang fokus dan bosan. Dan pada pembelajaran terdapat banyak dialog yang saat praktek kurang bisa maksimal dan dalam memperagakan gerakan masih malu-malu.

Permasalahan tersebut selain perlunya pemilihan dan penerapan yang sesuai pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 juga perlu dilengkapi dengan adanya pendekatan, model, metode yang bervariasi dan adanya pemanfaatan media, maka perlu juga adanya pengembangan pada langkah-langkah strategi yang ada agar pembelajaran menjadi terarah dan berjalan secara sistematis dengan beberapa tambahan hal yang menarik di dalamnya. Selain itu, pengembangan strategi pembelajaran ini diberikan agar adanya interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik di dalam kelas sehingga pembelajaran di kelas menjadi hidup, nyaman dan tidak kaku dan tugas yang diberikan akan tersampaikan dengan efektif.

Pembelajaran menggunakan strategi yang dikembangkan membuat anak mengerti dan memahami materi pembahasan yang ada di pembelajaran Tematik.

Pengembangan strategi yang dipilih untuk dimodifikasi adalah *card sort* dan *rotating roles* dimana kedua strategi tersebut memiliki model pengajaran yang sama yaitu mengacu pada model interaksi sosial. Selain itu aliran psikologi pembelajaran yang melandasinya juga sama yaitu aliran humanistik. Model tersebut bertujuan untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menarik, hidup dan lebih bermakna. Kelebihan strategi tersebut adalah strategi yang dekat dengan peserta didik atau memanusaiakan peserta didik dengan kata lain peserta didik jadi *aktif learning*. Jika dilihat dari kelebihan masing-masing strategi maka kelebihan strategi *card sort* oleh Roestyah (Anggayuni, 2013:4) yaitu “(1) Guru mudah menguasai kelas, (2) Mudah dilaksanakan, (3) Mudah mengorganisir kelas, (4) Dapat diikuti jumlah peserta didik yang banyak, (5) Mudah menyiapkannya, (6) Guru mudah menerangkan dengan baik”.

Strategi *rotating roles* memiliki kelebihan dalam keterampilan bekerja sama memainkan peran dan melatih percaya diri peserta didik. Kedua strategi tersebut digabungkan agar suasana di kelas menjadi lebih hidup dan dengan adanya *card sort* dapat membentuk kelompok sesuai dengan kategori serta membuat skenario pendek, kemudian *rotating roles* untuk bergilir dalam memainkan peran dengan boneka dan menilai singkat peran kelompok lain. Strategi tersebut diterapkan pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3.

Kelebihan dari strategi *Card Sort Of Rotating Roles* yang dikembangkan antara lain: Strategi *card sort* dan *rotating roles* berlandaskan teori psikologi pembelajaran humanistik yang teorinya untuk memanusaiakan manusia seutuhnya. Model pengajaran menggunakan interaksi sosial dan sedikit personal. Model pembelajaran menggunakan permainan karena peserta didik yang menjadi acuan kelas II SD. Menggunakan dua media untuk pembelajaran dan penilaian yaitu kartu kategori peran dan boneka tangan berkarakter hewan dimana media boneka tangan adalah media yang menarik bagi anak. Selain itu, boneka tangan juga digunakan langsung oleh peserta didik. Boneka tangan ini dapat digunakan untuk memerankan suatu tokoh dalam cerita dan bacaan (Tadzkiroatun Musfiroh dalam Yunita, 2014:4). Pada media kartu menggunakan kategori peran dengan judul kategori yang sama atau dengan kategori dialog yang sama. Mengundi urutan maju dalam bermain peran. Setiap kelompok membagi peran dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada dialog kartu yang akan ditampilkan.

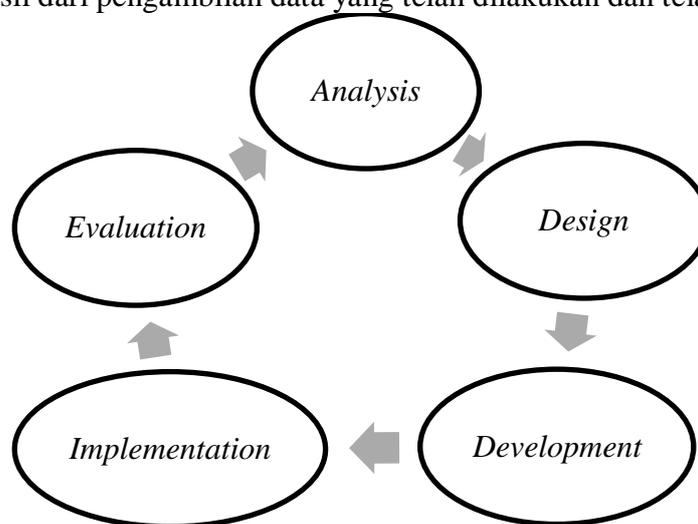
Strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dikembangkan berbantu boneka tangan pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 yang akan dimainkan oleh guru saat menyampaikan materi yang menunjukkan tema dan subtema yang dipelajari secara alami dan nyata, dapat membuat peserta didik memahami apa yang dimaksudkan dalam pelajaran tersebut dan menyimpulkannya dengan baik (Fakhrudin dan Arini, 2015:81). Selain itu, karena perkembangan peserta didik dan disesuaikan juga dengan karakteristik pembawaan yang masih suka dengan hal yang menggendung unsur keunikan, lucu dan adanya kesan bermain.

Strategi *Card Sort Of Rotating Roles* yang dikembangkan tersebut memiliki potensi membuat peserta didik lebih bersemangat, tertarik dan bergembira saat pelajaran karena media kartu kategori yang menantang dan bentuk boneka tangan yang sangat unik, lucu dan berwarna. Langkah-langkah dalam strategi pembelajaran tersebut memiliki hal yang menarik yaitu boneka dimainkan oleh tangan sehingga dapat dibawa berkeliling di kelas saat mengajar, bentuk dari boneka bervariasi menyesuaikan dengan penokohan di dalam subtema yang ditentukan, dan menampilkan boneka tangan diiringi dengan suara yang berciri khas baik dari guru

maupun saat peserta didik praktek berbicara. Pengembangan strategi berbantu boneka tangan ini bertujuan untuk menghidupkan komunikasi yang timbal balik antara guru dan peserta didik dan membuat peserta didik lebih percaya diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2014) dengan lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Jenis data yang digunakan adalah Kuantitatif dan Kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai hal yaitu instrumen penilaian berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik mengolah data yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Kesimpulan dalam penelitian ini berupa prosedur pengembangan yang digunakan dan hasil dari pengambilan data yang telah dilakukan dan telah dianalisis.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian berupa strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran menurut Majid (2014: 6) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran tersebut dapat menjadi serangkaian kegiatan yang menarik jika pendidik ditinjau dari tiga aspek yaitu pertama, dari segi ilmu pendidik dapat menerapkan prinsip-prinsip, fungsi dan asas ilmiah yang didukung dari teori psikologi. Kedua, dari seni pendidik dapat melakukan upaya mencontoh, memodifikasi, menyempurnakan, dan mengembangkan alternatif model pembelajaran untuk menumbuhkan potensi dan kebutuhan peserta didik. Ketiga, dari keterampilan pendidik dengan dilaksanakannya strategi pembelajaran menggunakan metode, teknik dan media pembelajaran sehingga dapat dilaksanakan dengan tepat. Ketiga aspek tersebut saling melengkapi dan mendukung satu sama lain (Sudjana, Majid 2014: 8-9).

Strategi pembelajaran yang dimodifikasi dalam pengembangan yaitu strategi *Sort Card* dan *. Sort Card* menurut Hosnan (2014: 226) strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* merupakan strategi pembelajaran yang membutuhkan peserta didik secara kolaboratif dalam kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. *Rotating Roles* Menurut Silberman (2017:232)

memaparkan bahwa bermain peran tersebut terdapat enam prosedur yaitu, mengelompokkan peserta didik menjadi 3 orang setiap kelompok, meminta peserta didik dalam setiap kelompok untuk membuat tugas skenario sesuai topik, masing-masing trio menulis tiga skenarionya dalam lembar terpisah kemudian salah satu anggota menyampaikan skenarionya kepada kelompok lain untuk sumber informasi kelompok lain dan peserta didik tersebut kembali ke kelompok aslinya, secara bergiliran setiap trio mendapat latihan peran, setiap ronde 5 sampai 10 menit dalam bermain peran dan 5 menit *feedback* dari para pengamat, setiap ronde pengamat harus berkonsentrasi untuk mengetahui apa yang dilakukan pemeran utama, setelah semua 3 ronde selesai kumpulkan kembali seluruh kelompok untuk diskusi umum dari poin-poin.

Berdasarkan penjabaran tersebut strategi *Sort Card* menggunakan alat bantu kartu dalam menyampaikan informasi dan mengelompokkan peserta didik. *Rotating Roles* berupa kegiatan interaksi dengan pembentukan kelompok dan pertukaran kelompok untuk bermain peran serta pada bagian terakhir memberikan penilaian. Sehingga produk tersebut dimodifikasi menjadi strategi *Card Sort Of Rotating Roles*. Strategi *Card Sort Of Rotating Roles* menggunakan penelitian R&D mengacu pada tahapan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2014:200-201).

1. Tahapan Analisis

Analisis merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan strategi. Kegiatan tersebut berkaitan dengan situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang akan dikembangkan. Sebelum melakukan penelitian maka dilakukan observasi dan wawancara berupa kunjungan dengan beberapa subjek yang ada di sekolah tertentu. Analisis dilakukan untuk memperoleh data berupa potensi atau masalah yang ada mulai dari kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, kurikulum dan kompetensi. Hal tersebut untuk memastikan solusi yang tepat untuk masalah yang ada di sekolah dan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan di lapangan serta memastikan agar produk yang dikembangkan dapat sesuai dan bisa digunakan saat pembelajaran. Peneliti memperoleh hasil bahwa ketika guru menyampaikan materi pembelajara masih kurang menarik, pembelajaran di kelas masih umum mengikuti buku panduan yang ada sehingga anak menjadi bosan dan lebih dominan menggunakan metode ceramah serta belum menunjukkan berbagai langkah-langkah strategi yang ada.

- a. Analisis kondisi pembelajaran
- b. Analisis karakteristik peserta didik
- c. Analisis materi
- d. Analisis kurikulum
- e. Analisis kompetensi
- f. Analisis produk yang dikembangkan.

2. Tahapan Desain

Tahap ini adalah kegiatan dalam membuat suatu rancangan dari produk yaitu berupa strategi yang sudah ditetapkan. Tahap ini dimulai dari mengumpulkan materi pada subtema 1 sampai 4 yang kemudian dipilih strategi dan karakter boneka tangan yang sesuai dengan buku tema yang digunakan dalam pembelajaran pada materi merawat hewan di sekitar kita. Beberapa rancangannya sebagai berikut:

- a. Rancangan awal yaitu peserta didik, materi, dan penguasaan pelajaran yang ingin dicapai, namun padahal tersebut tidak ada
- b. Rancangan dari strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dengan beberapa tahap seperti memodifikasi dan merancang media bantu atau pendukung.

3. Tahapan pengembangan

Tahapan tersebut berupa merealisasikan produk dan pengujian. Tahap merealisasikan produk sebagai berikut:

- a. menyusun RPP
- b. membuat modifikasi dari strategi *Card Sort Of Rotating Roles*
- c. pembuatan media pendukung (kartu kategori dan boneka tangan)
- d. dan pengujian kepada para ahli.

Selain merealisasikan produk juga adanya tahap pengujian kepada para ahli untuk mendapatkan produk yang layak ketika diterapkan di SD. Penilaian dari produk yang diujikan sebagai berikut:

- a. Ahli pembelajaran dan strategi

Tabel 1. Hasil Penilaian Komponen RPP

Skor	76
Nilai	80
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan rumus tersebut dapat dimasukan angka skor 76 yang telah didapat sehingga mendapatkan nilai persentase 80% dengan kategori “Layak”.

Tabel 2. Hasil Penilaian Strategi Pembelajaran

Skor	40
Nilai	80
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan rumus tersebut dapat dimasukan angka skor 40 yang telah didapat sehingga mendapatkan nilai persentase 80% dengan kategori “Layak”.

- b. Ahli materi

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Skor	43
Nilai	86
Kategori	Sangat layak

Berdasarkan rumus tersebut dapat dimasukan angka 43 yang telah didapat sehingga mendapatkan nilai persentase 86% dengan kategori “Sangat Layak”.

- c. Ahli media

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

Skor	28
Nilai	70
Kategori	Layak

Berdasarkan rumus tersebut dapat dimasukan angka 28 yang telah didapat sehingga mendapatkan nilai persentase 70% dengan kategori “Layak”.

4. Tahapan Implementasi

Tahapan tersebut tentang penerapan produk yang telah divalidasikan dan diperbaiki dari hasil revisian para ahli, sehingga dapat diterapkan uji coba kepada peserta didik dengan dua kelompok yaitu kelompok besar dan kelompok kecil, serta adanya penilaian respon dari guru. Dan yang terakhir evaluasi dari berbagai instrumen penilaian yang telah diisi oleh para ahli, peserta didik dan guru maka bisa diambil kesimpulan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Layak”. Produk strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dikategorikan “Sangat Layak” karena nilai presentase keseluruhan mendapat 84,58% dan semangat anak saat pembelajaran

meningkat, kelas menjadi hidup atau aktif-positif, peserta didik dapat mengikuti alur atau sintak yang terdapat pada langkah-langkah strategi *Card Sort Of Rotating Roles*. Penilaian tersebut dituliskan pada tabel sebagai berikut:

- a. Penilaian kelompok kecil

Tabel 5. Hasil Penilaian Kelompok Kecil

Jumlah Skor	197
Nilai	98,5
Kategori	Sangat Layak

Pada tabel tersebut penilaian menunjukan bahwa strategi mendapatkan total skor dari 8 peserta didik sebanyak 197 dengan nilai persentase 98,5% dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

- b. Penilaian kelompok besar

Tabel 6. Hasil Penilaian Kelompok Besar

Jumlah nilai	478
Rata-rata nilai	95,6
Kategori	Sangat Layak

Pada tabel tersebut penilaian menunjukan bahwa strategi mendapatkan total skor dari 20 peserta didik sebanyak 478 dengan nilai persentase 95,6% dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

- c. Penilaian respon guru

Tabel 7. Hasil Penilaian Respon Guru

Jumlah Skor	41
Nilai	82
Kategori	Sangat Layak

Tabel tersebut menunjukan penilaian guru terhadap strategi dengan skor 41 dan nilai persentase 82% sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

5. Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penilaian yang telah dinilai oleh ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli media, penilaian peserta dan guru. Data validasi yang diperoleh dari para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Sedangkan penilaian peserta didik dan guru untuk mengetahui tanggapan dan kualitas produk dari peserta didik maupun guru.

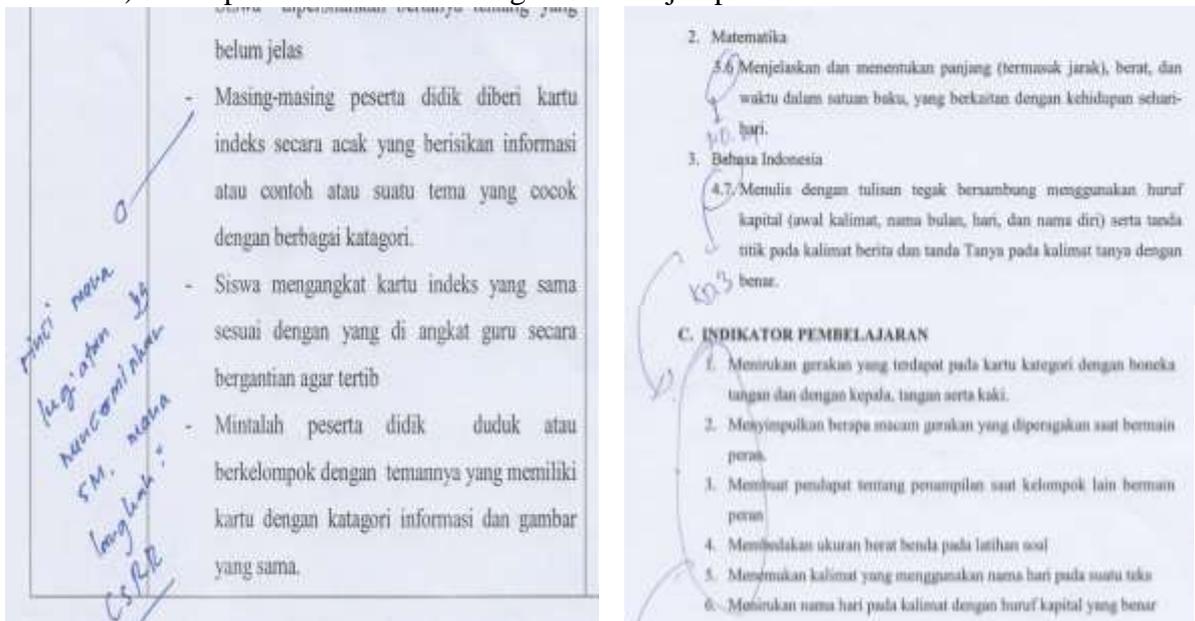
Strategi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak sehingga dapat digunakan. Sebelum hal tersebut terdapat banyak masukan dari para ahli dan tanggapan dari peserta didik serta guru. Tangapan dan masukannya sebagai berikut:

- a. Analisis data ahli pembelajaran

Penilaian pembelajaran dilakukan oleh ahli pembelajaran. Penilaian yang diberikan berdasarkan deskripsi dari komponen instrumen penilaian pada RPP dengan total skor 76 dengan nilai 80% sehingga dinyatakan dengan kategori “Layak.”, sedangkan penilaian dari sisi strategi strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dengan total skor 40 mendapat nilai 80% sehingga dikategorikan “Layak”. Sebelum mendapat kategori tersebut produk strategi mendapat beberapa komentar dan saran antara lain:

- 1) Memperjelas yang termasuk 5M (mengamati, mencoba, menanya, menalar dan mengkomunikasikan)

- 2) Memperlihatkan dengan rinci bagian dari langkah-langkah strategi *Card Sort Of Rotating Roles* .
- 3) Memperbaiki Indikator dengan kata kerja oprasional dari taksonomi Bloom.

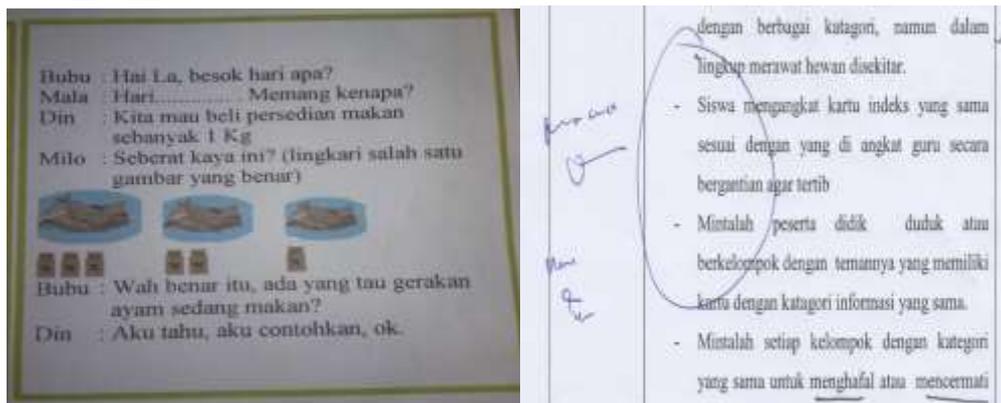


Gambar 2. Bagian yang direvisi oleh ahli pembelajaran

b. Analisis data ahli materi

Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi Penilaian yang diberikan berdasarkan deskripsi dari komponen instrumen penilaian dengan total skor 43 dengan nilai 86% sehingga produk berupa strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dinyatakan dengan kategori “Sangat Layak”. Sebelum mendapat kategori tersebut produk strategi mendapat beberapa komentar dan saran antara lain:

- 1) Materi pada langkah-langkah strategi belum menunjukkan merawat hewan
- 2) Materi yang tertuang pada media pendukung belum menyangkut merawat hewan.



Gambar 3. Bagian yang direvisi ahli materi

c. Analisis data ahli media

Penilaian media dilakukan oleh ahli media Penilaian yang diberikan berdasarkan deskripsi dari komponen instrumen penilaian dengan total skor 28 dengan nilai 70% sehingga produk berupa strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dinyatakan dengan kategori “Layak ”. Sebelum mendapat kategori tersebut produk strategi mendapat beberapa komentar dan saran antara lain:

- 1) Menambahkan petunjuk pemakaian
- 2) Menambahkan keterangan nama media

- 3) Menambahkan prosedur pemakaian dan sasaran
- 4) Memperbaiki warna, bentuk dan ukuran agar menarik
- 5) Memperbaiki font yang sesuai untuk peserta didik



Gambar 4. Bagian yang direvisi ahli media

d. Analisis data peserta didik

Penilaian peserta didik dilakukan oleh semua peserta didik kelas II B selaku peserta didik atau kelompok besar dari SD Muhammadiyah Pendowoharjo. Penilaian yang diberikan berdasarkan deskripsi dari komponen instrumen penilaian kelompok besar dengan total skor 20 peserta didik yaitu 478 dengan nilai 95,6% sehingga produk berupa strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dinyatakan dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari kelompok kecil dengan total skor 8 peserta didik yaitu 197 dengan nilai 98,5 % sehingga mendapat kategori “Sangat Layak”. Ada saran dari beberapa peserta didik agar suara lebih keras lagi.

Selain itu terdapat hasil wawancara dari salah satu peserta didik yaitu cara mengajar baik, sabar dan menyenangkan. Strategi yang diajarkan mudah dan lumayan menyenangkan. Saat menggunakan media pendukung mudah dan peserta didik tertarik karena bagus. Materi yang disampaikan jelas. Dan yang terakhir kerjasama saat kerja kelompok seru dan kompak ketika menggerakkan boneka tangan serta melompat-lompat.

e. Analisis data respon guru

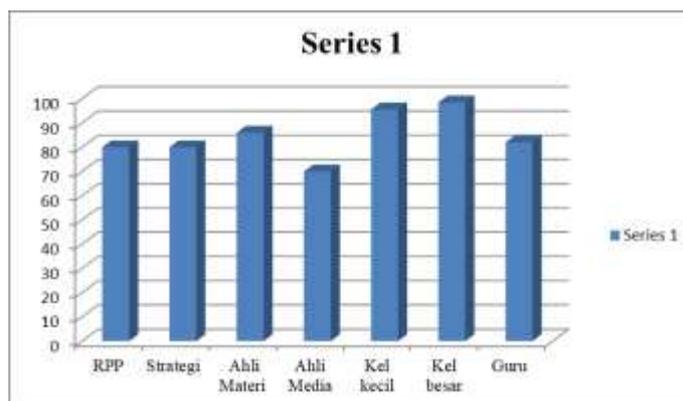
Penilaian respon guru dilakukan oleh wali kelas II. Penilaian yang diberikan berdasarkan deskripsi dari komponen instrumen penilaian dengan total skor 41 dengan nilai 82% sehingga produk berupa strategi *Card Sort Of Rotating Roles* dinyatakan dengan kategori “ Sangat Layak”. Ada beberapa saran pendukung dalam menerapkan strategi tersebut yaitu: lebih tegas dalam menyampaikan instruksi dan semoga strategi bisa diterapkan pada pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru setelah penelitian sebagai berikut: sintak dan komponen Sudah baik sesuai saintific learning. Cara mengajar sudah sistematis dan terata sesuai RPP, namun masih sedikit kaku dan pelan saat menguasai kelas. Hal yang ditambahkan yaitu percaya diri saat mengajar dan suara yang lebih tegas sehingga tidak terdapat pengulangan intruksi. Untuk media pendukung dalam strategi pembelajaran, sudah cukup baik, rapih dan terdapat materi yang merangsang pemahaman serta motorik gerak peserta didik. Sifat peserta didik saat pembelajaran menggunakan strategi *Card Sort Of Rotating Roles* yaitu sangat antusias, semangat, cukup memperhatikan, dan dapat mengikuti alur sintak strategi pembelajaran dengan baik. Materi tambahan sudah baik karena mencakup beberapa materi pokok sesuai dengan indikator ketercapaian.

Penjabaran yang dipaparkan tersebut diperoleh hasil keseluruhan dari semua penilaian yang dimasukkan. penilaian sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Keseluruhan

Total nilai	592,1
Rata-rata nilai	84,58
Kategori	Sangat Layak



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Penilaian

SIMPULAN

Pengembangan Strategi *Cards Sort Of Rotating Roles* menggunakan model ADDIE menurut Dick and Carry dengan lima tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan spesifikasi mengarah pada kualitas dan kelayakan produk. Kualitas dan kelayakan produk dapat dilihat dari instrumen penilaian terhadap produk strategi *Cards Sort Of Rotating Roles* yang mendapat persentase nilai rata-rata 84,58% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut diperoleh dari beberapa aspek penilai yaitu ahli pembelajaran (RPP) dengan nilai persentase 80% dikategorikan “Layak” dan ahli pembelajaran (strategi) dengan nilai persentase 80% dikategorikan “Layak”, ahli materi dengan nilai persentase 86% dikategorikan “Sangat Layak”, ahli media dengan nilai persentase 70% dikategorikan “Layak”, peserta didik dari kelompok besar dengan nilai 95,62% dikategorikan “Sangat Layak”, kemudian kelompok kecil dengan nilai persentase 98,5% dikategorikan “Sangat Layak” dan guru dengan nilai persentase 82% yang dikategorikan “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggayuni, Weti. 2013. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe Card Sort Terhadap Pemerolehan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD”. *Artikel Penelitian*. PGSD, Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Fakhrudin, Ali dan Arini Uly Inayati. 2015. “Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang”.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Pascasarjana PGSD. Universitas Sebelas Maret.
- Halim, Abdul. 2012. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik Smpn 2 Secanggih Kabupaten Langkat". *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*. Vol.9 No.2, hal. 141:158.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2015. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murdaningsih, Dwi. 2019. Rendahnya Kompetensi Guru Jadi Masalah Pendidikan Indonesia.
<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/19/04/18/pq53k5368-rendahnya-kompetensi-guru-jadi-masalah-pendidikan-indonesia>. 3 Oktober 2019.
- Silberman, Melvin. 2017. *Active learning Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Suyadi. 2015. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta, : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.