

## Pengembangan Media Susun Kartu pada Tema Ekosistem Kelas V SD Negeri 101871 Sidodadi

Rizki Ananda Hafid<sup>1</sup>, Putri Juwita<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

Corresponding Author : [rizkianandahafit@umnaw.ac.id](mailto:rizkianandahafit@umnaw.ac.id)

### ABSTRACT

#### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received  
25 May 2024  
Revised  
05 June 2024  
Accepted  
15 July 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran susun kartu pada tema ekosistem di kelas V Sd. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Furthermore, Lee dan Owens. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Susun kartu. peneliti mengembangkan media susun kartu dengan observasi langsung kesekolah mulai dari menganalisis kebutuhan siswa serta materi dan merancang serta mendesain media susun akrtu sesuai dengan kebutuhan siswa. Validasi ahli media dan materi mendapatkan skor yang berjumlah 66% dengan saran dan komentar layak digunakan tanpa revisi sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci

*Media Susun Kartu, Ekosistem*

## PENDAHULUAN

Menurut Umar Darwis (2022) Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK. Kemajuan teknologi informasi yang semakin maju saat ini dampaknya sangat besar pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut harus menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam persiapan pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat

merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran menurut Rayanda Asyar (2012) dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya (Hamalik, 2014). Menurut Dinda Yarshal (2022) Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar demi tercapainya suatu tujuan pendidikan, pendidik harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran yang baik bisa dilakukan dengan interaksi dan beberapa faktor lainnya yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen yang mendukung tercapainya proses pembelajaran yang baik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

Menurut Ibrahim, (2013) mengartikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkret. Sehingga media sangat penting diterapkan dalam pembelajaran karena media sebagai alat untuk merangsang proses belajarmengajar. Lebih lanjut Warsita, (2011) menjelaskan media atau sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar. Oleh karena itu, dalam pemilihan media perlu diperhatikan beberapa kriteria, yaitu ekonomis, praktis, dan sederhana, mudah diperoleh, bersifat fleksibel (luwes), dan komponen komponennya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Pendidikan juga merupakan salah satu usaha yang mengupayakan untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat diuraikan bahwa pendidikan memiliki peran sangat penting dalam itu, pengadaan dan penggunaan bahan ajar juga dapat menunjang proses pembelajaran, dimana pendidik akan terbantu dalam menyampaikan pesan yang ada pada materi dan peserta didik

pun akan dengan mudah memahami dan mencerna pelajaran yang telah disampaikan. Menurut Putri Juwita (2018) Proses perubahan sikap dan tingkahlaku seseorang yang diusahakan untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Salah satu lembaga pendidikan adalah Sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat yang digunakan untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa guna mencapai sumber daya manusia yang berkualitas ataupun pensil, bermain kertas, dan ketika di tanya tentang materi yang sedang di pelajari siswa tidak mampu menjawab pertanyaan, banyaknya siswa yang bermain-main dengan temannya, siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah, siswa yang tidak membawa buku pembelajaran, dll.

Kartu huruf dan kartu gambar merupakan kartu-kartu yang berisikan huruf dan berisikan gambar. Kartu huruf sendiri berfungsi untuk kegiatan belajar membaca siswa dengan cara mengabungkan huruf-huruf hingga menjadi sebuah katasedangkan kartu gambar berisikan materi dan juga sebagai petunjuk huruf apa saja yang digabungkan oleh siswa sehingga menjadi sebuah kata sesuai yang ada dalam gambar sedangkan kartu angka berfungsi untuk mengenal angka dan bilangannya.

Menurut Hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf serta gambar yang disertai tulisan makna dari gambar tersebut. Sedangkan menurut Arsyad (2012: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol yang meningkatkan kemampuan anak mengingat gambar, huruf, dan tanda simbol. namun dalam penelitian ini peneliti mmembedakan antara huruf dan gambar menjadi kartu huruf dan kartu gambar.

Berdasarkan yang dikemukakan para ahli maka di simpulkan bahwa media papan kartu hurgama merupakan media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa memahami materi dan membantu siswa dalam kegiatan membaca siswa, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan membaca dan dapat mempengaruhi hasil belajar yang dimiliki oleh sisiwa itu sendiri.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau

langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Furthermore, Lee dan Owens. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Susun kartu. Tempat penelitian merupakan suatu tempat atau lokasi yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Lokasi penelitian ini di tetapkan di SD Sidodadi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa Media Susun Kartu dan instrumen penelitian yaitu angket validasi ahli.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan Media Susun Kartu pada pembelajaran tema ekosistem dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan Media Susun Kartu pada pembelajaran tema ekosistem yang layak, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli media, ahli materi dan revisi. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan diuraikan dibawah ini.

### **Analisis (analysis)**

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap analisis ini peneliti melakukan observasi penelitian pengembangan Susun Kartu dengan guru. Berdasarkan hasil observasi yang telah ilakukan peneliti diketahui bahwa peserta didik kurang berminat dalam belajar karena tidak adanya media yang digunakan dalam proses pembelajarantema ekosistem.

### **Analisis Kebutuhan Media**

Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tema ekosistem sehingga diperlukannya pengembangan media Susun Kartu. Salah satu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran adalah adanya media. Maka dari itu media memiliki peranan penting dalam proses belajar. Dari

beberapa artikel yang peneliti baca bahwasanya media sebagai penunjang keberhasilan suatu proses belajar mengajar pada sekolah.

### **Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik merupakan tela'ah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran seperti latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan). Analisis peserta didik dilakukan guna melihat kebutuhan peserta didik dengan berpusat pada kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung. Pada saat peneliti sedang melakukan observasi peserta didik banyak peserta didik yang kurang mampu dalam pembelajaran ekosistem dibuktikan dengan peneliti bertanya kepada peserta didik tentang ekosistem.

### **Analisis Konsep Materi**

Pada analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan akan diajarkan yaitu: konsep-konsep ekosistem seperti biotik, abiotik, metamorfosis, macam-macam ekosistem.

### **Analisis Tujuan pembelajaran**

Tahap ini dilakukan untuk menjelaskan indikator pencapaian hasil belajar yang disesuaikan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dilaksanakan sebelumnya. Dengan mengetahui indikator pembelajaran secara utuh dan terperinci, maka akan lebih mudah untuk menentukan item yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam mengembangkan media Susun Kartu pada pembelajaran tema ekosistem. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis kebutuhan media, analisis kebutuhan peserta didik, analisis konsep materi dan analisis tujuan pembelajaran. Maka hasil analisis yang didapat peneliti adalah peserta didik membantu agar proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak monoton, materi yang digunakan membuat peserta didik bisa memahami pembelajaran dengan mudah, dan dengan media pembelajaran yang di buat oleh peneliti tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan media Susun Kartu pada pembelajaran tema ekosistem. Dan menggunakan alat dan bahan Susun Kartu. Beberapa bahan dan alat serta aplikasi yang digunakan diharapkan media pembelajaran tampilannya menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil dari desain pembelajaran ini berupa rancangan *storyboard* yang akan dijadikan sebagai patokan dalam membuat media pembelajaran. Setelah itu peneliti menentukan materi apa saja yang akan dibahas pada materi ekosistem. Pada tahap perancangan peneliti memulai untuk merancang media Susun Kartu. Langkah-

langkah yang dilakukan dalam merancang Media Susun Kartu ini yaitu: Penyusunan Naskah.

### **Develovment (Pengembangan)**

Pada tahap *develop* (pengembangan) peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebelum instrumen divalidasi oleh validator. Pengembangan ini di fokuskan dalam dua kegiatan yaitu validasi ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media Susun Kartu pada pembelajaran tema ekosistem. Hasil validasi dari validator ahli media dan ahli materi di validasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Yang dimana setiap ahli/pakar akan memberikan komentar dan saran mengenai media Susun Kartu pada pembelajaran tema ekosistem pada lembar validasi yang disediakan. Pada tahap ini yang harus disiapkan adalah membuat naskah materi ekosistem terlebih dahulu yang memuat tujuan utama Media Susun Kartu, materi yang akan disampaikan, urutan materi ekosistem yang harus dibuat.

Pengembangan produk ini dimulai dengan peneliti menganalisis dengan tahap awal pengamatan, peneliti menemukan beberapa kendala pada hasil belajar masih kurang memenuhi KKM yaitu nilai yang di dapat siswa hanya 65, rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPA pada materi daur hidup hewan karena proses pembelajarannya berpusat pada guru dimana guru hanya menggunakan metode dan model pembelajaran seperti metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar, siswa yang kesulitan memahami materi daur hidup hewan secara utuh dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran disekolah tersebut membuat siswa malas-malasan untuk belajar. Maka untuk mengatasi kendala tersebut siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat berupa media Susun Kartu yang peneliti kembangkan.

Peneliti merancang sebuah produk yaitu Susun Kartu pada pembelajaran materi ekosistem dimana peneliti merancang materi pada media susun akrtu telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada saat proses belajar mengajar, kemudian peneliti mendesain tampilan media susun kartu mulai dari pemilihan warna media susun kartu yang menarik serta gambar-gambar hewan dan pemilihan huruf serta mendesain ukuran media susun kartu yang cocok dijadikan sebagai media pembelajaran. Untuk tahap selanjutnya peneliti mencetak menggunakan kertas hvs atau kertas biasa dengan ukuran 21 x 14,8 cm setelah melakukan uji kelayakan yang dilakukan adalah validasi ke ahli media dan ahli materi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mendapatkan saran dan revisian sehingga

peneliti kembali mendesain dan mengubah ukuran media susun kartu 8,56 x 5,398 cm dan mencetak menggunakan kertas pvc yang lebih tebal dan lebih kilat sehingga media lebih tahan lama digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah melakukan revisian media susun kartu sesuai dengan revisian yang telah diberikan ahli media dan materi peneliti kembali memvalidasikan ke ahli media dan materi dan mendapatkan skor total 66 dan mendapatkan komentar bahwasanya media susun kartu layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE 5 tahap, yaitu: (1) Analisis, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) *Design*, yakni membuat desain Media Susun Kartu sesuai dengan materi yang sudah ditentukan yaitu materi ekosistem (3) *Development*, yakni tahap produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat, dan mengembangkan produk Media Susun Kartu yang telah ada dikembangkan sebelumnya. Kelayakan Media Susun Kartu pada proses pembelajaran terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian Media Susun Kartu ini ditinjau dari 2 aspek yaitu: 1) kertas, 2) isi Media Susun Kartu. Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan kategori "Layak digunakan" langkah langkah dalam penggunaan media papan susun kartu sebagai berikut: 1) Mempersiapkan media susun kartu akan digunakan dalam pembelajaran, 2) Memberitahu tema pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media dan memberi contoh penggunaan media, 3) Guru menunjukkan gambar-gambar sesuai dengan tema, 4) Tunjukan pada siswa kartu gambar yang ada pada kartu, 5) maka siswa akan menjelaskan dan menyusun bagaimana sistem ekosistem alami dan buatan, 6) maka siswa akan menjelaskan dan menyusun bagaimana contoh dari ekosistem alami dan buatan, 7) maka siswa akan menjelaskan dan menyusun daur hidup beberapa hewan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Dinda Yarshal (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint* Pada Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD.
- Esterberg, Kristin G, (2002) ; *Qualitative Methods Ins Social Research*, Mc Graw. Hill, New York.
- Fadillah, M. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Kerlinger, F. N. (1973). *Founding Of Behavior Research*, Holt. Rinchart and Winston Inc. New York.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan. Surabaya: Kata Pena.
- Kusumah. (2011). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Edisi 2. Jakarta: PT. Indeks.
- Muktiono, Joko D. (2003). *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta : Elex Media Computindo.
- Mulyasa. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution S, (1988) *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Tarsiti Bandung.
- Nasution S (1996). *Beberapa Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta.
- Juwita, Putri (2018). *Upaya Meningkatkan Minat Menulis Puisi Menggunakan Media Lagu*.
- Sanaky, AH, Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Srini M. Iskandar (2001: 2) *Pendidikan IPA II*. Jakarta ; Depdikbub. Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kerja.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.
- Sujarwo (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak.
- Umar Darwis (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai