

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PASANGAN
(KAPAS) PADA PELAJARAN IPAS MATERI MENGUBAH BENTUK
ENERGI DI KELAS IV SD SWASTA HARVARD SCHOOL MEDAN T.A.
2023/2024**

Amalia Eharfa Adlina¹, Lidia Simanihuruk², Fahrur Rozi³, Albert P. Sirait⁴, Dody F.
Pandimun Abt⁵

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

amaliaeharfa12@gmail.com¹, lidiasimanihuruk@unimed.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan yang ditemukan, seperti guru masih menggunakan metode ceramah dan dalam proses pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) pada pelajaran IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi dan juga untuk melihat tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pada media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Adapun hasil penelitian dari pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) pada pelajaran IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi dikatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Swasta Harvard School Medan. Uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor 65 dengan presentase yaitu 87% dan berada pada kategori "Sangat layak", uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor 65 dengan presentase 93% dan berada pada kategori "Sangat layak", selanjutnya untuk praktikalitas media mendapatkan skor 62 dengan presentase sebesar 95% dan berada pada kategori "Sangat praktis". keefektifan media yang dikembangkan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata hasil belajar pada *pre-test* sebesar 56%, sementara rata-rata pada *post-test* mencapai 81%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu Pasangan.

ABSTRACT

This research and development is motivated by several problems found, such as teachers still using the lecture method and in the learning process in the classroom the teacher does not use learning media in delivering the material. This research aims to produce products in the form of pair card learning media (KAPAS) in IPAS lessons on Changing Energy Forms and also to see the level of feasibility, practicality, and effectiveness of pair card learning media

(KAPAS). The research method used in this research is research and development (R&D) using the ADDIE research model. The research results of this development indicate that the pair card learning media (KAPAS) in the IPAS lesson Material Changing Forms of Energy is said to be feasible, practical, and effective for use as a learning medium in class IV of Harvard School Medan Private Elementary School. The feasibility test by the material expert gets a score of 65 with a percentage of 87% and is in the "Very feasible" category, the feasibility test by the media expert gets a score of 65 with a percentage of 93% and is in the "Very feasible" category, then for the practicality of the media gets a score of 62 with a percentage of 95% and is in the "Very practical" category. The effectiveness of the developed media shows an increase in student learning outcomes, with an average learning outcome in the pre-test of 56%, while the average in the post-test reached 81%.

Keywords: *Development, Learning Media, Pair Cards.*

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran mengacu pada sumber daya yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan. Menurut pandangan Djuanda (Guslinda dan Kurnia, 2018, h. 102), media pembelajaran mengacu pada alat atau bahan apa pun yang digunakan untuk menyalurkan pengetahuan kepada siswa, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Pembelajaran yang optimal terjadi ketika kondisi kognitif dan afektif siswa dirangsang.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (Junaidi, 2019) pemanfaatan media pembelajaran pada fase orientasi pengajaran akan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dan materi pada saat proses pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini (2017) menyatakan, dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menarik perhatian siswa, agar siswa tidak mudah bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Saat ini, sumber daya pembelajaran yang disediakan oleh sekolah dan yang dibuat oleh guru sendiri tidak mencukupi dan para pengajar hampir tidak menggunakan materi pembelajaran selama pengajaran. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan baik dapat menjadi instrumen yang sangat efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wahyuningtyas (2020), penggunaan materi pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan dorongan baru di antara siswa selama proses pendidikan. Guru tidak hanya harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran, tetapi juga kemampuan untuk

berkomunikasi secara efektif dan menyampaikan konten dengan cara yang memastikan pemahaman siswa. Guru, sebagai fasilitator, memainkan peran penting dalam memastikan kualitas dan efisiensi pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran yang diharapkan mengacu pada proses pembelajaran interaktif yang melibatkan partisipasi aktif baik dari siswa maupun instruktur, daripada hanya berfokus pada guru. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan standar pendidikan dimulai dengan memprioritaskan kualitas pengajar. Tenaga pengajar memiliki peran penting dalam memfasilitasi tercapainya proses pendidikan di sekolah. Menurut Suprihatiningrum (2013, h. 24), guru adalah individu yang memiliki kemampuan untuk membuat program pendidikan dan secara efektif mengelola dan mengawasi kelas, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pada akhirnya mencapai tingkat perkembangan intelektual yang diinginkan. Guru harus memiliki kemampuan untuk memilih sumber daya pendidikan yang tepat berdasarkan kebutuhan khusus dan tujuan pendidikan siswa mereka. Dengan menggunakan sumber daya pendidikan yang tepat, proses pembelajaran dapat dioptimalkan, menumbuhkan lebih banyak keterlibatan siswa dan pada akhirnya menghasilkan pencapaian pendidikan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Swasta Harvard School Medan pada hari Senin, tanggal 20 November 2023 bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka untuk kelas I dan kelas IV, sedangkan kelas II, III, V, VI masih menggunakan kurikulum 2013. Guru selalu menggunakan modul pembelajaran pada saat mengajar sebagai acuan. Sekolah tidak menyediakan media pembelajaran dan hanya menyediakan buku teks bacaan/buku paket. Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga cenderung monoton dalam kegiatan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan saat di kelas sesuai dengan modul pembelajaran yang digunakan. Penyampaian materi dan penggunaan bahasa yang digunakan oleh guru mudah dipahami oleh siswa. Siswa hanya bersemangat ketika di awal pembelajaran dan apabila guru menunjukkan gambar-gambar pendukung, namun ketika sudah di tengah pembelajaran mereka akan mulai bosan dan suasana kelas sudah tidak kondusif lagi. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah masih sangat kurang lengkap.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas di kelas IV SD Swasta Harvard School Medan, yaitu Ibu Verayanti Siagian, S.E. Pada hari Senin, tanggal 20 November 2023 masih terdapat banyak permasalahan dalam proses pembelajaran, antara

lain, dalam proses pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sekolah hanya menyediakan buku cetak dan guru hanya memanfaatkan gambar yang ada di buku paket atau apabila tidak memungkinkan guru menggambarannya di papan tulis, guru biasa selalu memberikan latihan soal di akhir pembelajaran, peserta didik hanya bersemangat apabila diperlihatkan gambar-gambar, guru tidak mengetahui media pembelajaran Kartu Pasangan (KAPAS).

Oleh karena itu, diperlukan suatu penemuan baru dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Peneliti menyadari perlunya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KAPAS (kartu berpasangan). Media kartu pasangan (KAPAS) ialah media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan peserta didik agar dapat berpikir cepat dan memicu motivasi anak melalui permainan kartu pasangan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang sukses dan menarik. Media pendidikan mencakup semua alat yang digunakan oleh instruktur untuk memfasilitasi transmisi konten pendidikan, memastikan pemahaman siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara psikologis, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran di kalangan anak-anak sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengubah konsep abstrak menjadi nyata dan konkret. Dengan demikian, proses pembelajaran di sekolah dasar disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak-anak pada periode operasional tertentu. Tahap ini memfasilitasi pemahaman mereka terhadap hal-hal yang diberikan secara nyata dan praktis.

Media menurut Arsyad (2014, h. 3) adalah segala alat yang digunakan dengan tujuan menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun secara verbal seperti grafis, potografis, maupun elektronis. Media pembelajaran berisi informasi dengan tujuan agar peserta didik mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang nantinya dapat diaplikasikan melalui tingkah laku mereka yang kemudian dapat diukur dan diamati sebagai tujuan dari proses pembelajaran. Menurut Kristanto (2016, h. 6) media

pembelajaran mencakup beragam alat dan teknik yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan informasi pembelajaran dengan maksud untuk memicu minat, perhatian, refleksi dan emosi siswa sehingga memfasilitasi proses belajar menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Di sisi lain, Dalam penelitiannya, Samsidar (2022, h. 11) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen awal untuk menyampaikan pesan atau materi yang signifikan, dengan tujuan untuk merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran di dalam kelas memiliki beberapa unsur, diantaranya adalah unsur media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan tidak akan monoton bagi peserta didik apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai, menarik dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai.

Dale (Arsyad, 2014, h. 13) Hasil pembelajaran seseorang umumnya diperoleh melalui pengalaman langsung atau pengalaman konkret yang berasal dari dunia nyata sehari-hari. Selanjutnya, pembelajaran dapat berkembang dari penggunaan benda-benda tiruan menuju tingkat abstraksi yang lebih tinggi melalui simbol-simbol verbal. Proses belajar dan mengajar tidak harus dimulai dengan pengalaman langsung; proses ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kapasitas kelompok siswa, dengan tetap mempertimbangkan konteks pembelajaran.

Menurut Nasution (Nurrita, 2018) Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, yang nantinya dapat membentuk motivasi belajar yang kuat pada mereka.
- 2) Membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat memahami dengan lebih baik dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap tujuan pembelajaran.
- 3) Menyediakan beragam metode pembelajaran, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, namun juga melibatkan penyampaian non-verbal seperti bahasa tubuh guru, sehingga peserta didik tetap terlibat dan tidak merasa bosan.

Menurut Hamalik (Sukiman, 2012, h. 41) Memanfaatkan media dalam proses pendidikan dapat membangkitkan aspirasi dan minat baru, menyegarkan dan menginspirasi siswa dalam upaya belajar mereka, dan bahkan memiliki pengaruh psikologis pada siswa.

Pengertian Media Kartu Pasangan (KAPAS)

Media kartu pasangan (KAPAS) ialah media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan peserta didik agar dapat berfikir cepat dan memicu motivasi anak melalui permainan kartu pasangan. Para siswa terlibat dalam kegiatan kolaboratif di mana mereka menggunakan berbagai media untuk mencari pasangan kartu yang cocok, dengan setiap kartu berisi pertanyaan atau jawaban. Siswa yang berhasil memasang kartu akan mendapatkan poin hingga batas waktu yang ditentukan habis. Menurut Wahyuni, dkk (2020), media kartu berpasangan memiliki banyak manfaat, antara lain kemudahan dalam pembuatan, biaya yang murah, mudah dibawa, dan cocok untuk pengaturan kelompok besar maupun kecil. Selain itu, menurut Wahyuni, Mustami, dan Hamansah (2020), kartu berpasangan merupakan alat bantu yang mudah digunakan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kartu berpasangan juga memiliki kelebihan yaitu mudah dibuat tanpa biaya yang besar, portabel, dan cocok untuk kelompok besar maupun kecil. Media pembelajaran memberikan peran yang sangat penting dalam memberikan informasi maupun materi pembelajaran, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Marcellia (2020, h. 31) Kartu berpasangan merupakan sebuah alat pembelajaran yang terdiri dari kartu-kartu yang dipilih atau diurutkan. Alat ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, mengajarkan suatu konsep, mengulangi materi pembelajaran, dan merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan pendapat Riana, dkk (2020) Seperti namanya, media kartu berpasangan menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama berisi pertanyaan, sementara kartu kedua berisi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu pertama. Setiap kartu telah memuat pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan jenis kartunya.

Memanfaatkan sumber daya pendidikan yang sesuai dapat meningkatkan proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat media KAPAS ini juga dapat mendorong siswa agar bisa lebih berpikir secara analitis dengan mencocokkan satu konsep dengan konsep yang lain. Bahkan penggunaan media ini terbukti mampu menciptakan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media KAPAS ini juga dapat menumbuhkan kognitif siswa yang sangat luar biasa, dan siswa tidak merasa mereka sedang belajar karena mereka belajar dengan permainan yang menarik, ini terbukti dari penelitian Muhammad Thohir & Torikhul Wasyik (2021, h. 92).

Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Pasangan (KAPAS)

Kelebihan media Kartu Pasangan (KAPAS) menurut Lubis (2022, h. 16) diantaranya: 1) Lingkungan belajar akan menyenangkan. 2) Kolaborasi di antara para siswa akan terbina. 3) Siswa akan terlibat dalam kegiatan mencocokkan kartu untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. 4) Siswa akan berkolaborasi sebagai kelompok yang kompak. Suriyono (2013, h. 18) menyatakan bahwa penggunaan kartu berpasangan memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1) Kolaborasi siswa secara aktif selama simulasi, 2) Mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran, dan 3) Mengeksplorasi aspek afektif siswa secara efektif. Menurut Budiarsa (2019), kartu berpasangan memiliki manfaat untuk mendorong partisipasi aktif di antara semua siswa, yang mengarah pada penyampaian informasi yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan penggunaan media pembelajaran kartu berpasangan antara lain menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif semua siswa, dan menumbuhkan kolaborasi antar siswa.

Kekurangan media Kartu Pasangan (KAPAS) Menurut Marcellia (2020, h. 34) sebagai berikut: 1) Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajar akan menghadapi tantangan dalam memahami materi pembelajaran, 2) Penggunaan kartu berpasangan dapat menyebabkan suasana kelas menjadi ramai dan kurang terkendali untuk sesaat. Menurut Lubis (2022, h. 16) media kartu pasangan memiliki beberapa kelemahan, yaitu: 1) keterbatasan waktu dalam penggunaannya, 2) guru perlu mempersiapkan alat dan bahan yang memadai. Sedangkan, kelemahan kartu pasangan menurut Mubarak & Mintohari (2023) adalah perlunya pembatasan waktu agar peserta didik tidak terlalu banyak bermain selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat saya simpulkan kekurangan media kartu pasangan diantaranya, yaitu pada saat penggunaan media suasana kelas akan menjadi ramai, keterbatasan waktu dalam penggunaannya, guru perlu mempersiapkan alat dan bahan yang memadai.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dengan prosedur penelitian yang berpedoman pada

model pengembangan ADDIE. Branch, seperti yang dilansir oleh Sugiyono (2017, h. 38), mendefinisikan urutan tahapan ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis merupakan proses pengumpulan berbagai informasi yang digunakan sebagai dasar untuk pengembangan produk. Tahap analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan guru, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum dan isi pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

Tahap kedua ialah tahap desain. Pada tahap desain ini peneliti akan melakukan rancangan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses perencanaan dimulai dengan pemilihan serta desain media pembelajaran yang cocok berdasarkan analisis sebelumnya, juga persiapan alat dan bahan yang akan peneliti gunakan dalam pengembangan media tersebut. Pemilihan media harus berdasarkan dengan karakteristik siswa pada tingkat kelas IV di sekolah dasar. Pada tahap desain ini peneliti juga melakukan rancangan terhadap kisi-kisi instrumen penelitian yang nantinya akan dipergunakan pada saat melakukan penelitian.

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan. Pada tahapan pengembangan, media pembelajaran akan dibuat dan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang sudah peneliti siapkan. Setelah media KAPAS selesai dibuat dan dikembangkan maka akan dilanjutkan dengan memvalidasi media kepada para ahli, diantaranya ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dari dosen PGSD guna menilai apakah produk yang dikembangkan layak, sedangkan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dari dosen IPA PGSD untuk melakukan validasi proses, memastikan bahwa isi materi sesuai dan relevan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Pada tahap implementasi ini, akan dilakukan uji coba produk yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh para ahli sebelum pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran akan diimplementasikan di SD Swasta Harvard School Medan pada siswa kelas IV. Setelah produk diuji cobakan dalam proses pembelajaran, dilakukan tes kemampuan sesuai dengan soal yang telah disusun peneliti untuk menilai keefektifan penggunaan kartu pasangan.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Setelah melakukan ke empat tahap sebelumnya, pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan tahap evaluasi dengan menganalisis umpan balik dari

para ahli dan tanggapan praktisi pendidikan. Tahap evaluasi ini dimanfaatkan untuk membuat kesimpulan serta sebagai acuan untuk menilai apakah media pembelajaran KAPAS sudah dapat dikatakan layak, praktis, dan efektif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa observasi dan wawancara. Sementara itu data kuantitatif berupa skor hasil kuesioner ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan perhitungan keefektifan media. Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis dengan mengacu pada Skala Likert. Skor yang didapatkan dihitung sesuai rumus:

$$P_s = \frac{\sum n}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2010 h. 21)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa Kartu Pasangan (KAPAS) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) materi mengubah bentuk energi di kelas IV SD. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Tahap analisis melakukan berbagai cara diantaranya: (1) analisis kebutuhan guru, dilakukan melalui observasi di lingkungan kelas untuk mengidentifikasi serta menetapkan hambatan utama yang muncul dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Selain itu, dilakukan pula wawancara dengan guru kelas IV untuk memahami kebutuhan serta ketersediaan media pembelajaran yang ada di kelas, (2) Analisis kebutuhan peserta didik, Pada tahap analisis peserta didik ini, peneliti melakukan analisis berdasarkan observasi guna menilai kemampuan siswa, termasuk pemahaman awal yang dimiliki, keterampilan, dan sikap mereka selama proses pembelajaran, (3) Analisis kurikulum dan isi pembelajaran.

Tahap desain ini merupakan tahapan rancangan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan informasi yang diperoleh, untuk membuat media pembelajaran dapat menarik dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, peneliti memutuskan untuk membuat bentuk media pembelajaran yang suka dimainkan oleh anak-anak

yang berupa kartu, yaitu kartu pasangan (KAPAS). Adapun langkah-langkah perancangan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, peneliti mendesain bentuk kartu menggunakan word, dan menentukan warna-warna yang sesuai yaitu warna yang cerah.
- 2) Tahap kedua, peneliti menentukan font dan warna font yang sesuai dengan warna kartu agar warnanya hidup dan mudah dibaca oleh peserta didik.
- 3) Tahap ketiga, yaitu perancangan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan nantinya akan dimasukkan kedalam kartu-kartu yang akan dibuat.
- 4) Tahap keempat, peneliti membuat wadah/tempat untuk meletakkan kartu-kartu pertanyaan dan kartu-kartu jawaban, disini peneliti mendesain menggunakan canva.
- 5) Tahap terakhir yaitu, melakukan rancangan terhadap kisi-kisi instrumen penelitian, yaitu instrumen ahli media, instrumen ahli materi, dan instrumen praktisi pendidikan yang nantinya akan dipergunakan pada saat melakukan penelitian.

Selanjutnya, tahap development atau pengembangan media Kartu Pasangan (KAPAS) pada materi Mengubah Bentuk Energi, setelah dilakukan semua rancangan pada tahap pengembangan selesai. Setelah itu peneliti melakukan validasi berupa validasi media dan materi. Pada kelayakan media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi peneliti menggunakan penilaian dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup baik	3
4	Kurang baik	2
5	Tidak baik	1

Ada dua tahapan dalam uji coba kelayakan, yakni uji validitas ahli media dan uji validitas ahli materi. Pada tahap pertama, uji validitas ahli media, terdapat 14 butir pernyataan. Pada tahap awal peneliti mendapatkan beberapa saran revisi pada kajian materi yang peneliti buat. Setelah merevisi materi, diperoleh nilai kelayakan sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”

Tahap selanjutnya yakni uji validitas materi, terdapat 15 butir pernyataan, dan tidak ada revisi diperoleh nilai kelayakan sebesar 87% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudjana, 2005, h. 46 sebelumnya, bahwa jika persentase berada pada rentang 63%-100% maka masuk dalam kategori 1. ayak/valid Lebih lanjut, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekap Hasil Validasi Media dan Ahli

Validator Ahli	Nama	Hasil Validasi	
		Persentase	Kategori
Materi	Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd.	87%	Sangat Layak
Media	Try Wahyu Purnomo S.Pd., M.Pd	93%	Sangat Layak

Tahap Implementasi (Implementation) dilakukan untuk menguji kartu pasangan (KAPAS) pada materi Mengubah Bentuk Energi. Sebelum diuji cobakan ke peserta didik terlebih dahulu guru kelas melakukan penilaian untuk praktikalitas media.

Tahap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SD Swasta Harvard School Medan yaitu ibu Verayanti Siagian, Se. instrumen angket dalam tahap praktikalitas terdapat 13 butir pernyataan dengan rentang nilai 1-5. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert* pada tabel 1. Adapun rekapitulasi hasil penilaian praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

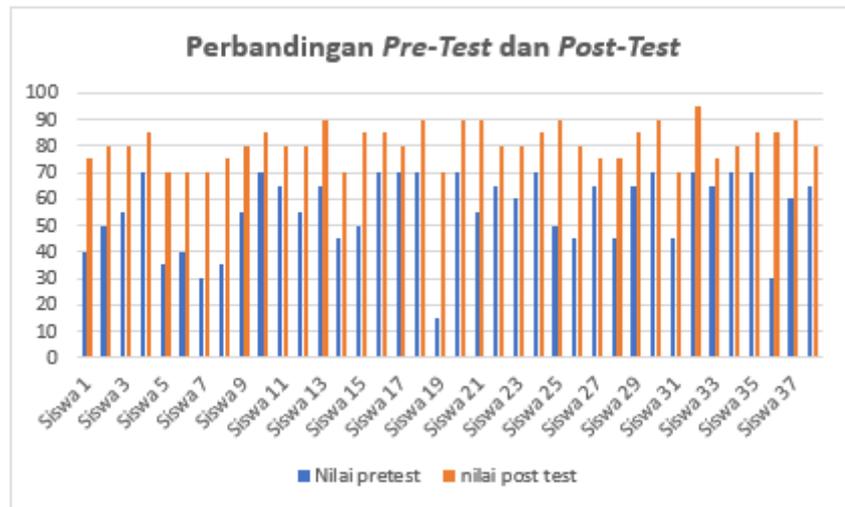
Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Jumlah penilaian
1	Penyajian Media	14
2	Penyajian Materi	28
3	Kebermanfaatan	10
4	Bahasa	10
Total keseluruhan		62
Persentase		95%

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa aspek yang dinilai pada praktikalitas media terdiri dari Penyajian media, penyajian materi, kebermanfaatan, dan bahasa. Hasil penialain

mendapat total keseluruhan 62 dengan persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat layak tanpa revisi”. Setelah produk dinyatakan layak, maka produk diuji cobakan kepada siswa untuk melihat efektivitas dari media Kartu Pasngan (KAPAS).

Penerapan media Kartu pasangan dilakukan dengan *Pre-Test* dan *Post-Test* di kelas IV SD Swasta Harvard School Medan yang berjumlah 38 siswa.



Gambar 1. Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Hasil yang tercantum pada tabel dan diagram di atas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 56%, sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 81%. Terlihat bahwa nilai *post-test* lebih baik daripada nilai *pre-test*. Peningkatan juga terlihat dari persentase pada diagram, yang menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat setelah menggunakan media kartu pasangan (KAPAS). Persentase hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan dengan penggunaan media kartu pasangan (KAPAS), hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) di kelas IV SD Swawta Harvard School Medan dikatakan efektif untuk digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$S = \frac{3080}{38} \times 100\%$$

$$S = 81\%$$

Hasil ketuntasan di kelas IV SD Swasta Harvard School Medan dan presentase yang diperoleh media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) dengan skor penilaian keseluruhan 100%, rata-rata hasil presentase yang didapat yaitu 81% dengan kategori sangat baik.

Tahap Evaluasi (Evaluation) adalah tahap terakhir setelah melakukan semua tahap dalam penelitian pengembangan media kartu pasangan. Tahap evaluasi dilakukan guna menentukan layak atau tidaknya media kartu pasangan (KAPAS). Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, maka media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

E. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu Analysis (Analisis), design (Desain), development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa:

Media kartu pasangan (KAPAS) pada pelajaran IPAS materi Mengubah Bentuk Energi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan materi mendapatkan kriteria sangat layak. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan skor 65 dengan presentase sebesar 87%. Selanjutnya uji kelayakan media dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut juga ditunjukkan dari perolehan skor 65 dengan presentase sebesar 93%.

Praktikalitas media kartu pasangan pada pelajaran IPAS materi Mengubah Bentuk Energi divalidasi oleh guru kelas IV SD Swasta Harvard School Medan dengan hasil nilai skor 62 dengan presentase 95%. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa media kartu pasangan pada pelajaran IPAS materi Mengubah Bentuk Energi sangat praktis untuk siswa SD kelas IV.

Keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah melakukan pre test dan post-test. Dari hasil nilai pre test dan post test terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu pasangan pada pelajaran IPAS materi Mengubah Bentuk Energi, dengan persentase nilai 56% peningkatan hasil belajar siswa yaitu 81%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan kartu pasangan pada pelajaran IPAS materi

Mengubah Bentuk Energi untuk anak kelas IV SD Swasta Harvard School Medan ini dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran, dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Budiarsa, Nova Arif. (2019). Pengembangan Media Kapas (Kartu Pasangan) pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SDN Cengkok Kediri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3181-3190
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45-56
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Lubis, Ummu Sitta Anjani. (2022). *Pengembangan Media Kartu Pasangan (KAPAS) dengan Model Make A Match pada Siswa Kelas V Tema 7 Subtema 2 di SD Negeri 105437 Bahilang Kab. Serdang Berdagai T.A. 2021/2022* (Skripsi). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Marcellia, Ranie. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe Make A match Berbantu Kartu Berpasangan Terhadap Sikap Kerjasama Siswa* (Skripsi). Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Mubarok, N. N., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Couple Card Untuk Memperbaiki Miskonsepsi Dalam Ipa Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 11 (4): 800-813
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Volume 3 (1): 176
- Riana, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388-397.

- Samsidar, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD Negeri* (Skripsi). Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Guru Profesional: pedoman kinerja, kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Suriyono, Edy. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Berpasangan Di Kelas IV*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Thohir, M., & Wasyik, T. (2021). Penggunaan Media KAPAS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Waris dan Wasiat Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Pendidikan Islam*, Volume 6(1), 92-93.
- Wahyuni, F, K., Mustami, K, M., & Hamansah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis KAPAS (Kartu Pasangan) pada SUB Materi Invertebrata. *Jurnal Al-Ahya*, 2(2), 85-99.
- Wahyuningtyas. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27
- Zaini. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 2.