

Pengembangan Media Pembelajaran *Kakurwan* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas V di Kecamatan Tanjungjaya

Resa Nurfarida¹ M Fahmi Nugraha² Meiliana Nurfitriani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3}

Email: resanurfarida969@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran di sekolah kecamatan tanjungjaya ada beberapa kendala yaitu minimnya dalam mengembangkan media pembelajaran dan kendala dalam penyampaian materi IPA khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya sehingga nilai yang diraih oleh siswa masih dibawah KKM yaitu mencapai nilai rata-rata ≤ 40 serta kurangnya pengetahuan IPA dan keterbatasan waktu dalam penyampaian materi tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran kakurwan untuk meningkatkan pengetahuan IPA dan keefektifan media tersebut. Lokasi yang digunakan untuk penelitian uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di SDN 1 Cigowak dan SDN Cipurut serta uji coba lapangan utama terdapat di SDN Cideeng. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah RnD (*Research and Development*) dengan desain penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu 10 tahapan. Hasil penelitian uji efektifitas yang dilakukan di SDN Cideeng dengan jumlah siswa sebanyak 39 siswa dengan hasil skor N-Gain di kelas eksperimen 0,80 atau 80% dengan kategori efektif, skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar adalah 1 atau 100%. Hasil skor N-Gain kelas kontrol yaitu sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori tidak efektif skor terkecil yaitu 0,12 atau 12% serta skor terbesar 1 atau 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kakurwan efektif digunakan dan dapat meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di kecamatan tanjungjaya.

Kata Kunci: Kakurwan, Pengetahuan IPA, Siswa SD



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah masuk pada era industri 4.0 yang memiliki ciri pemanfaatan teknologi pada seluruh aktifitasnya, di era ini seluruh elemen di bidang pendidikan dituntut untuk terus melakukan inovasi dan kreasi karena jika tidak demikian maka pendidikan akan mengalami sebuah kejatuhan. Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan dan membentuk sebuah sistem, keduanya harus berjalan beriringan, jika ingin meningkatkan kualitas pendidikan tentunya kualitas pembelajaran juga harus ditingkatkan, dibalik peningkatan tersebut terdapat tujuan besar yaitu menciptakan generasi yang mampu bersaing dimasa depan, generasi yang memiliki kemampuan mumpuni baik kemampuan kognitif, efektif maupun psikomotornya. Pendidikan yang berkualitas atau bermutu pada saat ini sudah menjadi program pemerintahan yang masih terus di upayakan. Upaya yang dilakukan untuk mencapai pendidikan berkualitas tidak hanya dilakukan oleh pemerintahan saja, pihak lain juga turut serta dalam mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan, diantaranya pihak swasta, lembaga pendidikan bahkan masyarakat umum turut serta dalam upayanya. Segelintir masyarakat yang sudah memahami mengenai pentingnya pendidikan, mereka akan berusaha mencari sekolah terbaik bagi putra-putrinya. Mereka tidak peduli mengenai mahalnya biaya pendidikan yang dikeluarkan, asalkan putra-putri mereka mendapatkan pendidikan terbaik dengan fasilitas yang layak dan

menjadi lulusan berkualitas. Melihat hasil data yang diperoleh *UNESCO* dalam *Global Education Monitoring (GEM) Report* yang dilakukan pada tahun 2016, mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia menduduki tingkat 10 dari 14 negara berkembang yang ada di dunia (Utami, 2019). Sementara itu, merujuk kepada hasil *survey Programme for International Student Assessment (PISA)* yang merupakan sebuah organisasi yang menilai mutu pendidikan di dunia, pada tahun 2018 peringkat kualitas pendidikan di Indonesia masih berada di kedudukan golongan rendah, yaitu dengan menduduki peringkat 72 dari 78 negara. Hasil data tersebut cenderung stagnan di dalam kurun waktu 10-15 tahun terakhir (Susiani, 2021). Pendidikan telah banyak mengalami perubahan dan modernisasi secara bertahap dengan tujuan untuk memajukan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut banyak faktor yang mempengaruhi antara lain adalah pendidik/guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena seorang guru merupakan faktor penting dalam membina, mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan potensi yang ada dalam masing-masing peserta didik. Seorang guru wajib memiliki kemampuan untuk dapat membina dan mengelola kelasnya agar terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran di dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang bisa digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam meraih tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran terutama materi pelajaran yang sulit untuk dipahami peserta didik. Menurut Djamarah (2006) media pembelajaran yang dipakai harus dapat menarik perhatian peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Media juga dapat merangsang kegiatan belajar peserta didik dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara langsung yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dale (1968) mengungkapkan bahwa hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman langsung dan nyata, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada sesuatu yang abstrak, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik dalam belajar harus memiliki pengalaman yang lebih nyata agar tidak salah persepsi dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dengan melakukan wawancara ke beberapa sekolah yang berada di Kecamatan Tanjungjaya dengan melakukan Teknik *Simple Random Sampling* yaitu SDN Cipurut, SDN 1 Cigowak, dan SDN Cideeng, untuk mengetahui permasalahan yang berada di sekolah bahwasanya dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar siswa masih dibawah KKM yaitu mencapai nilai rata-rata 40 pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya, hal tersebut diakui oleh guru karena minimnya dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, dan pencapaian hasil belajar siswa masih belum cukup maksimal dalam materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Media yang biasa digunakan oleh guru masih menggunakan media *youtube*, menggunakan buku siswa dan buku guru. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara di lapangan maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet penggolongan hewan berdasarkan makanannya (Kakurwan). Media pembelajaran kakurwan merupakan permainan pada jaman dahulu yang sangat digemari oleh anak-anak, karena permainan ini menampilkan pendeskripsian kata serta gambar yang menarik. Arsyad (2006) mengemukakan bahwa kartu kuartet adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan

dengan materi yang sedang dipelajari. kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar.

Media pembelajaran kakurwan tersebut dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena digunakan sambil bermain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, kerja sama dan melatih daya ingat siswa serta dapat memahami konsep mengenai penggolongan hewan berdasarkan makanannya sehingga dapat menghasilkan belajar siswa. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dan memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Kakurwan* Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Kelas V Di Kecamatan Tanjungjaya.” Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut: Pencapaian hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya masih dibawah KKM. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dari guru pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Pembatasan masalah yang dibatasi oleh peneliti yaitu: Sekolah yang dipilih di Kecamatan Tanjungjaya sebanyak 3 sekolah dan dipilih menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Penelitian dilakukan untuk meneliti siswa pada aspek kognitif materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Tema yang diberikan adalah tema 5 subtema 1 pembelajaran 2. Berdasarkan idintifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media pembelajaran kakurwan dalam meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD? Apakah media pembelajaran kakurwan efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahua IPA siswa kelas 5 SD? Tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran kakurwan dalam meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di Kecamatan Tanjungjaya. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kakurwan untuk meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di Kecamatan Tanjungjaya.

Kajian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan untuk menjadi dasar acuan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Saputri, Sylvia Lara Syaflin, Ilham Arvan Junaidi tahun 2022 berjudul “ Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia “BATU” Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar .” penelitian jenis R&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat valid. Pada penelitian ini dihasilkan nilai kevalidan didapat dari ketiga hasil validasi materi, bahasa, dan media. Skor yang diperoleh secara berurut yaitu 82,6%, 88,4%, 78,8%. Selanjutnya media kartu kuartet yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis, memperoleh nilai kepraktisan 83,2%. Dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet bagian tubuh manusia “BATU” dapat digunakan untuk media pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Relevansi pada penelitian Yunita Saputri, Sylvia Lara Syaflin, Ilham Arvan Junaidi mengembangkan media kartu kuartet sedangkan perbedaan terletak pada materi IPA yang dikembangkan dalam media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Khoiril Latifah, Muhammad Idris, Mega Prasrihamni tahun 2023 berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang”. penelitian jenis R&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantation, Evaluation*) identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini

adalah siswa kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. Data pada penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa, serta tes unjuk kerja keterampilan membaca. Hasil penelitian berdasarkan angket dari tim validasi yang menilai kualitas media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 90,4% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan. Angket respon siswa memperoleh skor persentase sebesar 94,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil tes unjuk kerja keterampilan membaca keseluruhan siswa memperoleh skor sebesar 86,17% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Relevansi pada penelitian yang dilakukan oleh Anisa Khoiril Latifah, Muhammad Idris, Mega Prasrihamni yang mengembangkan Media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPA yang menjadi perbedaannya yaitu mengembangkan media pada materi dan keterampilan yang akan dikembangkan dalam media.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sumarsono, Meinaldo Badrian Sumarsono, Mulyani tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu "Kuartet Kingdom" Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar". penelitian jenis R&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantation, Evaluation*). Subjek dari penelitian ini seharusnya adalah siswa kelas IV SDN Dr. Sutomo Surabaya tetapi karena adanya wabah "COVID 19" penelitian tidak bisa dilakukan di lapangan dan peneliti memutuskan untuk melakukan proses penelitian hanya sampai dengan proses validasi. Penelitian ini terdiri atas 5 tahapan sesuai dengan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu "Kuartet Kingdom" materi mendapatkan persentase sebesar 72%. Dari hasil ini dapat diambil kesimpulan bahwa media Kartu "Kuartet Kingdom" merupakan media pembelajaran yang valid untuk digunakan. Relevansi pada penelitian yang dilakukan oleh Sumarsono, Meinaldo Badrian Sumarsono, Mulyani yang mengembangkan Media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPS yang menjadi perbedaannya yaitu mengembangkan media pada materinya yaitu penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rovi Kurniawan dan Rifaatul Hasanah tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Quartet Card* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs". penelitian jenis R&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantation, Evaluation*). Hasil penelitian di antaranya (1) Hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebesar 83,3% peserta didik membutuhkan media penunjang pembelajaran dan sebesar 91,7% peserta didik mengharapkan media penunjang dalam bentuk *game card*, (2) Hasil dari validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 95%, hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata sebesar 94% dan hasil validasi pengguna diperoleh rata-rata sebesar 96,5% kriteria sangat valid, dengan demikian media *game* edukasi berbasis *quartet card* dapat diuji cobakan kepada peserta didik, (3) Hasil uji coba produk skala kecil diperoleh rata-rata sebesar 93% kriteria sangat menarik dengan demikian dari segi keterbacaan media sangat baik. Di samping itu, hasil dari uji coba produk skala besar diperoleh rata-rata sebesar 92% kriteria sangat menarik, dengan demikian dari segi kemenarikan media *game quartet card* sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Relevansi pada penelitian yang dilakukan oleh Rovi Kurniawan dan Rifaatul Hasanah yang mengembangkan Media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPA yang menjadi perbedaannya yaitu mengembangkan media pada materinya yaitu penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuni, Fitrah Insani, Putri Purnama Sari, Putri Zahra tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran e-modul IPA pada Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Berbasis Multimedia Interaktif." penelitian jenis R&D dengan Model pengembangan tersebut yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian ini yaitu Hasil lembar analisis yang kami dapatkan kelas V Yayasan Nurul Islam Indonesia Baru dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang belum menggunakan media e-Modul adalah memiliki rata-rata 27,6, yang maknanya nilai mereka belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan hasil belajar siswa setelah mengaplikasikan media e-Modul memiliki nilai rata-rata yaitu 86,2 yang berarti mencapai kkm, yang membuat pembelajaran menjadi jauh lebih efektif lagi. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai yang sangat signifikan. Dari hasil validasi dapat di simpulkan bahwa penggunaan media e-modul terbukti sangat membantu dalam proses belajar siswa. Relevansi pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuni, Fitrah Insani, Putri Purnama Sari, Putri Zahra yang mengembangkan Media pembelajaran e-modul pada pembelajaran IPA yang menjadi perbedaannya yaitu terletak pada media yang akan dikembangkannya.

Kerangka Pikir

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan media pembelajaran bukan sebagai alat bantu saja dalam kegiatan pembelajaran akan tetapi tujuan pembelajaran pun akan tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran dalam mencapai perubahan agar lebih baik sehingga terbentuk menjadi pribadi yang berguna baik itu diri sendiri maupun lingkungannya. Fenomena yang terjadi saat ini kurangnya antusias siswa, motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran, lalai mengerjakan tugas, dan nilai yang menurun. Selain itu, guru pun kurang berinovasi dalam membuat media pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, tidak monoton, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta siswa aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai dengan baik. Berdasarkan yang ditemui dilapangan ditemukan permasalahan bahwa kurangnya ketertarikan atau antusias siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru pada saat proses belajar berlangsung terutama pada pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan makanannya, lalu motivasi pembelajaran menjadi menurun ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya, dimana hal ini diketahui bahwa nilai ulangan siswa pada materi tersebut tergolong belum maksimal dimana masih dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kakurwan pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas V. Media pembelajaran kakurwan merupakan media permainan yang dapat dipergunakan secara berkelompok sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dan saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Media kakurwan adalah media yang menekankan pada bermain sambil belajar. Hal tersebut sejalan dengan Sahathevan dan Yamat dalam Syifa (2020) bahwa dengan permainan yakni bermain sambil belajar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut sejalan juga dengan Mayke S. Tedjasputra (2001) dalam prayogo (2015) mengemukakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan merupakan kebutuhan

yang sudah melekat dalam diri setiap siswa. Pembelajaran yang dimodifikasi dengan kegiatan bermain dapat membuat siswa belajar dengan baik. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa nyaman dalam melakukan aktivitas di kelas sehingga tidak ada unsur paksaan dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran kakurwan ini dapat memberikan rasa menantang, asik dan menyenangkan serta menghilangkan kejenuhan siswa dimana dapat membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi langsung dan berpotensi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan kakurwan ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan interaktif dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah dan kebutuhan yang ada dalam kegiatan pembelajaran, khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya pada kelas 5 sekolah dasar. Media ini dibuat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, sehingga akan tercipta suasana yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak terkesan monoton dan siswa akan antusias pada saat belajar yang akan berpengaruh baik pada hasil belajarnya serta tujuan pembelajaran pun tercapai dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (1989) bahwa R&D adalah penelitian pengembangan pendidikan dalam sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Maka pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan membantu dalam proses pembelajaran berlangsung serta menguji keefektifan produk tersebut. Desain yang digunakan oleh penelitian ini menggunakan desain yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2019:764) dalam pendidikan meliputi 10 langkah atau tahapan penelitian yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba perbaikan, revisi produk dan pembuatan produk masal. Pada Tahapan penelitian ini dilakukan 10 tahap yaitu menghasilkan media pembelajaran *kakurwan* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

1. Potensi dan Masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan Potensi dan masalah pada penelitian ini ditemukan permasalahan mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan kurangnya guru dalam penggunaan media pembelajaran ketika penyampaian materi di dalam kelas.
2. Mengumpulkan Informasi. Setelah potensi dan masalah ditemukan, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Untuk mengumpulkan informasi peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran siswa di dalam kelas dan observasi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dilakukan wawancara kepada guru kelas V SD mengenai permasalahan siswa ketika belajar pada materi IPA dan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengumpulan informasi ini ketiga sekolah dasar yang terdapat di Kecamatan Tanjungjaya yaitu SDN Cigowak 1, SDN Cipurut dan SDN Cideeng.
3. Desain Produk. Langkah ketiga ini adalah merancang atau mendesain produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D yang diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Maka pada langkah ketiga ini peneliti melakukan desain awal produk mengenai media pembelajaran *Kakurwan* dengan bentuk rancangan pada *storyboard*.
4. Validasi Desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilau apakah rancangan produk, secara rasional akan efektif atau tidak (sesuai dengan spesifikasi atau

tujuan). Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional. Belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Maka produk akan divalidasi oleh para ahli diantaranya ahli media yaitu Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd, validasi ahli bahasa yaitu Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd, dan validasi ahli materi yaitu Ibu Siti Sopi S, S.Pd.

5. Perbaikan Desain. Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya, sehingga kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti untuk menghasilkan produk yang baru (sudah diperbaiki desainnya).
6. Uji Coba Produk. Uji coba produk dapat dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk membandingkan efektivitas dan efisiensi keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama. Dalam pemilihan uji coba produk ini dilakukan dengan Teknik *simple random sampling* yaitu uji coba produk kelompok kecil yang dilaksanakan di SDN Cigowak 1 sebanyak 5 orang dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di SDN Cipurut sebanyak 10 orang.
7. Revisi Produk. Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata lebih baik dari kinerja sistem lama. Pengujian produk dalam sistem kerja baru menggunakan desain *pretest posttest control group design* (ada kelompok eksperimen dan kontrol), maka untuk mencari efektivitas dan efisiensi sistem kerja baru, dilakukan dengan cara menguji signifikansi antara kelompok yang dikenai sistem kerja baru dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama.
8. Uji Coba Pemakaian. Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk berupa sistem kerja baru diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut. Pada tahap uji coba pemakaian ini merupakan hasil dari teknik *simple random sampling* dilakukan di SDN Cideeng sebanyak 38 orang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba dengan memberikan soal *pretest* kepada kelas kontrol dan eksperimen, diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kakurwan dan dilaksanakan soal *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.
9. Revisi Produk. Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja atau tindakan.
10. Pembuatan Produk Masal. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Apabila produk media pembelajaran sudah disebarluaskan maka tidak boleh ada plagiarisme dan produk ini sudah ada Hak Cipta serta HAKI (Hak Kekayaan Intelektual) pada media pembelajaran kakurwan.

Populasi Sampel

Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu seluruh kelas 5 di SDN Cipurut, SDN 1 Cigowak, dan SDN Cideeng. Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Jenis yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* yang merupakan teknik *sample* sederhana. Sample pada penelitian ini adalah

siswa kelas 5 SDN Cideeng untuk menguji efektivitas kelas A sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran Kakurwan (Kartu Kuartet) dan kelas B sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, penetapan tersebut didasarkan dengan penggunaan teknik *Simple Random Sampling*. Penelitian ini bertempat di SDN Cideeng yang beralamat di Kp. Cideeng Desa Sukasenang Kecamatan Tanjungjaya Kabupaten Tasikmalaya.

Jenis Data

Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yaitu:

1. Data kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari hasil pengembangan media pembelajaran kartu kuartet yang merupakan masukan dan saran dari ahli validasi yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
2. Data kuantitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari hasil skor melalui tim ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan dari uji media dalam meningkatkan pengetahuan IPA siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi mengenai penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian R&D ini diantaranya:

1. Observasi. Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri lebih spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang tetapi bisa juga obyek-obyek alam yang lainnya. Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis serta dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono 2019:238).
2. Wawancara. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mencari informasi secara akurat mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah dasar khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran dan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang sudah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan dan diajukan kepada guru kelas 5 Sekolah Dasar di tiga sekolah yaitu: SDN Cipurut, SDN 1 Cigowak, dan SDN Cideeng.
3. Angket
 - a. Angket Validasi Ahli Materi. Angket Validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran dengan kesesuaian isi materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar. Berikut adalah pedoman angket ahli materi.
 - b. Angket Validasi Ahli Media. Angket validasi media digunakan dalam mengukur kualitas media pembelajaran yang digunakan dari segi ketahanan, kemenarikan, kesesuaian dengan materi penggolongan hewan berdasarkan makanan. Berikut adalah pedoman angket validasi ahli media.
 - c. Angket Validasi Ahli Bahasa. Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui saran dan masukan mengenai struktur kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berikut adalah pedoman validasi ahli bahasa:
 - d. Angket Respon Siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur kualitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kakurwan pengetahuan

dan keaktifan, angket respon siswa akan diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah yang terdapat di SDN 1 Cigowak, SDN Cipurut dan SDN Cideeng terdapat pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Cigowak, SDN Cipurut dan SDN Cideeng terjadi permasalahan sebagai berikut: Pencapaian hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya masih dibawah KKM yaitu mencapai nilai < 40. Minimnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Kurangnya pengetahuan IPA serta keterbatasan waktu dalam penyampaian materi. Berdasarkan studi lapangan yang diperoleh dari wawancara dan observasi, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk menambah wawasan SD kelas V dalam meningkatkan pengetahuan IPA pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

1. Mengumpulkan Informasi. Berdasarkan pengumpulan data dan informasi yang diperoleh oleh peneliti, maka peneliti membuat rancangan sebagai berikut:
 - a. Pengembangan dan penerapan desain. Pengembangan dan penerapan desain dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, materi, serta membuat desain.
 - b. Penyusunan instrumen penelitian. Penyusunan ini berdasarkan pada kajian teori yang dibahas untuk dilanjutkan pada validitas.
2. Desain Produk. Tahapan desain produk yaitu peneliti membuat *storyboard* sebelum pembuatan dalam media pembelajaran Kakurwan. *Storyboard* merupakan gambaran awal dari pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti serta cara penggunaan dalam media pembelajaran kakurwan. *Storyboard* terlampir pada halaman 80.
3. Validasi Media. Tahap validasi media pembelajaran kakurwan melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Maka untuk hasil validasi dibeberapa ahli yaitu:
 - a. Validasi Ahli Media. Validasi ahli media dilakukan dalam menilai aspek efisiensi, tampilan dan manfaat dalam media pembelajaran serta validasi soal *pretest* dan *posttest* dengan melibatkan bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
 - b. Validasi Ahli Materi. Ahli materi dilakukan dalam menilai aspek format, isi dan manfaat serta validasi soal *pretest* dan *posttest* dengan melibatkan Ibu Siti Sopi S, S.Pd. selaku guru SDN Cideeng. Validasi ahli materi untuk memberikan penilaian dari beberapa aspek yang telah terlampir pada lembar angket validasi, dengan keterangan skala Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), Sangat Kurang (1).
 - c. Validasi Ahli Bahasa. Ahli bahasa dilakukan dalam meneliti bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran kakurwan bersifat informatif, komunikatif, bahasa dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar, serta penulisan soal-soal sudah sesuai dengan EYD dalam validasi ahli bahasa melibatkan Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
4. Perbaikan Desain. Setelah tahap validasi media terdapat perbaikan desain disetiap validasi kepada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
 - a. Perbaikan Validasi Ahli Media. Pada Perbaikan validasi ahli media, peneliti sudah melakukan 2 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan media pembelajaran kakurwan. Dengan beberapa saran dan masukan dari validasi ahli media diantaranya:
 - 1) Ditambahkan nama validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

- 2) Ukuran kartu dan ukuran box disesuaikan. Dari beberapa saran dan masukan tersebut peneliti memperbaiki media pembelajaran kakurwan sesuai dengan arahan dari ahli media, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 96% dengan klarifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.
- b. Perbaikan Validasi Ahli Bahasa. Pada perbaikan validasi ahli bahasa, peneliti sudah melakukan 2 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan bahasa pada media pembelajaran kakurwan. Dengan beberapa saran dan masukan dari validasi ahli bahasanya diantaranya: Istilah-istilah IPA pada media pembelajaran harus sesuai dengan KBBI. Penulisan istilah harus jelas dan benar. Dari beberapa saran dan masukan tersebut peneliti memperbaiki bahasa pada media pembelajaran kakurwan sesuai dengan arahan dari ahli bahasa, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan bahasa tersebut pada siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 100% dengan klarifikasi sangat baik dan layak digunakan.
5. Uji Coba Produk. Pada uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Untuk pemilihan sekolah menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu untuk tahapan ujicoba kelompok kecil di SDN 1 Cigowak dan ujicoba kelompok besar di SDN Cipurut. Pada tahapan ini mengujicobakan media pembelajaran kakurwan dan melihat respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga ada saran dan masukan dari siswa sebelum kepada tahapan ujicoba pemakaian.
6. Revisi Produk. Setelah ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh dinyatakan media sudah sangat layak untuk digunakan. Sehingga bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya dan tidak perlu diadakan revisi lagi, Maka media pembelajaran kakurwan layak untuk digunakan uji coba pemakaian.
7. Uji Coba Pemakaian. Pada tahapan uji coba pemakaian hasil dari teknik *simple random sampling* dilakukan di SDN Cideeng dengan jumlah siswa 39 orang dan terbagi 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B yang dilaksanakan pada hari sabtu, senin sampai rabu atau tanggal 20, 22 sampai 24 juli 2024. Pada tahapan ini diberikan berupa soal *pretest* kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal pengetahuan siswa. Setelah dilakukan *pretest*, diperlihatkan media pembelajaran kakurwan dan mendapatkan perlakuan kepada kelas eksperimen, serta baru diberikannya soal *posttest* kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya yaitu herbivora, karnivora dan omnivora.
8. Revisi Produk. Pada tahapan ini adalah melakukan revisi produk setelah ujicoba lapangan, namun karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran kakurwan. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.
9. Pembuatan Produk Masal. Pada tahapan pembuatan produk masal peneliti melakukan tahapan publikasi yaitu media pembelajaran kakurwan disimpan di *youtube* dan *google drive*, setelah itu di *publish* link *google drive* dan link *youtube* ke guru sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan penjelasan dari hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran kakurwan untuk meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD Di Kecamatan Tanjungjaya.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kakurwan. Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran kakurwan untuk meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di kecamatan tanjungjaya sangat membantu dalam proses pembelajaran

berlangsung. Sehingga siswa sangat aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Media pembelajaran kakurwan menyajikan sebuah konten teks dan gambar. Sehingga membantu mempermudah untuk menyampaikan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kepada siswa secara maksimal serta mencapai tujuan pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran. Hasil kelayakan media pembelajaran kakurwan diperoleh dari hasil data kualitatif dan kuantitatif yaitu berupa masukan dan saran serta hasil skor dari tim ahli media, materi dan bahasa. Hasil dari uji kelayakan sebagai berikut:
 - a. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media. Berdasarkan hasil dari ahli media yang terdapat pada tabel 15. bahwa media pembelajaran kakurwan memperoleh skor 0,96 atau 96% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian media layak untuk di ujicobakan.
 - b. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi yang terdapat pada tabel 16. Bahwa materi dalam media pembelajaran kakurwan memperoleh skor 0,98 atau 98% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian materi layak untuk di ujicobakan.
 - c. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa yang terdapat pada tabel 17. Bahwa materi dalam media pembelajaran kakurwan memperoleh skor 100% dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian bahasa layak untuk di ujicobakan.
 - d. Hasil Penilaian Respon Siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian respon siswa yang terdapat pada tabel 18. dan 19. bahwa media pembelajaran kakurwan setelah di ujicoba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 93,6% dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa, serta hasil ujicoba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 98,9% dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Media pembelajaran kakurwan bisa dilanjutkan ke tahap ujicoba lapangan utama karena media pembelajaran kakurwan tidak perlu diadakan lagi revisi pada media tersebut. Maka dapat disimpulkan dari hasil ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar menghasilkan dengan kelayakan media sangat baik, dan dapat dilanjutkan kepada tahapan penelitian selanjutnya.
3. Efektivitas Media Pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan di SDN Cideeng dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 19 orang siswa dan kelas kontrol sebanyak 20 siswa. Maka hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kakurwan diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar sebesar 0,80 atau 80% dengan kategori efektif dan skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar 1 atau 100% serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kakurwan diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori tidak efektif dan skor terkecil 0,12 atau 12% serta skor terbesar 1 atau 100%. Berdasarkan hasil dari penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan di SDN Cideeng, pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,80 atau 80% dengan kategori Efektif. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran kakurwan pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya efektif digunakan serta dapat meningkatkan dalam pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya dibuktikan dengan peroleh skor N-Gain kelas eksperimen lebih besar 0,80 dengan kategori tinggi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran kakurwan adalah media yang menyajikan sebuah konten teks dan sebagainya, sehingga membantu dalam proses pembelajaran dan mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa secara maksimal serta mencapai suatu tujuan pembelajaran. Untuk validasi media pembelajaran terdapat 3 kategori kepada tim para ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa, masing-masing memperoleh hasil validasi sebagai berikut: Validasi ahli media menghasilkan skor 0,96 atau 96% dengan klarifikasi kategori media sangat baik dan layak untuk di ujicobakan. Validasi ahli materi menghasilkan skor 0,98 atau 98% dengan klarifikasi kategori sangat baik serta dinyatakan penilaian materi layak untuk di ujicobakan. Validasi ahli bahasa menghasilkan skor 1 atau 100% dengan klasifikasi kategori sangat baik serta dinyatakan penilaian bahasa layak di ujicobakan. Maka dapat disimpulkan untuk validasi ke tim para ahli dinyatakan sangat baik dan mendapatkan skor 96% - 100% Serta uji kelayakan dari media, materi, dan bahasa dapat di ujicobakan ke siswa kelas 5 SD di Kecamatan Tanjungjaya. Ujicoba kecil dilakukan di SDN Cigowak 1 dan memperoleh skor rata-rata 93,6% dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa. Ujicoba besar dilakukan di SDN Cipurut dan memperoleh skor rata-rata 98,9% dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Uji efektivitas dilakukan di SDN Cideeng dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 19 orang siswa dan kelas kontrol sebanyak 20 siswa. Maka hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kakurwan diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,80 atau 80 dengan kategori efektif dan skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kakurwan diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori Tidak Efektif dan skor terkecil 0,12 atau 12% serta skor terbesar 1 atau 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen maka media pembelajaran kakurwan efektif digunakan dan dapat meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di Kecamatan Tanjungjaya.

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran kakurwan lebih menarik, interaktif, kreatif serta mudah digunakan oleh siswa dan dapat menunjang pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1): 80.
- Ardyansyah, Ananta. 2023. "Development and Implementation of Augmented Reality-Based Card Game Learning Media with Environmental Literacy for Improving Students' Understanding of Carbon Compounds." 15(5): 118–26.
- Diana Puspa, K. 2017 *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8 Ekosistem Buku Siswa Kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Dianasari, Eka Lenggang, Program Studi Pgsd, and Universitas Karimun. 2022. "Pengembangan Media Kartu Kwartet Tema 9 Subtema 1 Dan Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar Swasta." 3(2).
- Drs. Arief Sidharta, M.Pdf. 2015. "Media Pembelajaran." *Journal Academia Accelerating the world's research* 1: 1–29.
- Education, Elementary, Rozie Iskandar, Universitas Negeri Padang, and Sumatera Barat. 2020. "Jurnal Basicedu." 4(4): 1052–65.
- Elementary, Jurnal. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing." 5(2): 170–74.
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. 2023. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." 1(2).

- Fatchurahman, M, Harirayanto Adella, and M Andi Setiawan. "Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools."
- Festiawan, Rifqi. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran Abstrak." : 1-17.
- Giwangsa, Sendi Fauzi et al. 2021. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar *The Development Of Quartet Card Media In Learning* Pembelajaran Ips Sekolah Dasar *The Development Of Quartet Card Media In Learning.*" 8: 40-48.
- Guru, Pendidikan et al. "Efektivitas Metode Permainan Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Suryanti Abstrak."
- Hewan, Penggolongan, Dalam Pembelajaran, and I P A Kelas. 2023. "Pengembangan Media." 08.
- Hikmah, Fatatul, and Fathul Niam. 2022. "Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (p Ada Siswa Kelas II SDI Ma ' Arif Tawang Sari Garum)." : 74-88.
- Ilma, Lutfiana, Annisa Rohani, and S Pd. 2015. "Journal of English Language Teaching *Developing Quartet Card Games (A Case of the Eighth Grade Students of SMP Islam Al Madina Semarang in the Academic Year of 2014 / 2015).*" 4(1): 1-7.
- Jember, Universitas, Studi Pendidikan Biologi, and Universitas Jember. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa." 13: 39-46.
- Kresnadi, Hery, and Ilmu Pengetahuan Alam. "Penerapan Metode Demonstrasi."
- Kurniawan, Rivo Alfarizi, and Rafiatul Hasanah. 2022. "Pengembangan Game *Quartet Card* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs." *Bioeduca : Journal of Biology Education* 4(2): 30-42.
- Latifah, Anisa Khoiril, Muhammad Idris, and Mega Prasrihamni. 2023. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang." *Journal on Education* 06(01): 2783-99.
- Lubis, Renni Ramadhani, Siti Irene, Astuti Dwiningrum, and Enny Zubaidah. 2023. "Development Powtoon Animation Video in Indonesian Language Learning to Improve Student Learning Outcomes Elementary Schools." 4(2): 23-25.
- Lubis, Renni Ramadhani, Togue Nana, and Dipanda Franklin. 2023. "Development of Digital-Based Smart Card Learning Media to Improve the Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Students." 15(1): 1-24.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1(2): 95.
- Misbahul, Stit et al. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati Abstrak." : 162-75.
- Moh. Fahmi Nugraha, D. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (E. F. F Khomaeny (ed)). Edu Publiher.
- Nisa Awaliyah, Mohammad Fahmi Nugraha, and Budi Hendrawan. 2021. "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Tema 7 Subtema 2 Di Indonesia." *Cendekiawan* 3(2): 124-33.
- Nurfatihah, Siti Aisyah, Syofiyah Hasna, and Deti Rostika. 2022. "Jurnal Basicedu." 6(4)
- Saputri, Yunita et al. 2022. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia ' BATU ' Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." 4(2): 315-24.
- Siswa, Pemahaman, Pada Mata, Pelajaran Ips, and Kelas Iv. "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv." : 119-26.
- Sugiyono, prof.D 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (M. T. Sutopo (ed)). ALFABETA, cv.

- Sugiyono, P.D 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Sugiyono, P.D 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi,R&D dan Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv
- Sumarsono, Meinaldo Badrian, dan Mulyani. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu 'Kuartet Kingdom' Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu , Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *Universitas Negeri Surabaya* 08(03): 487-96.
- Uswatun, Siti, Oktaffi Arinna Manasikana, and Fajrul Falah. 2023. "*Development Of Quartet Card Learning Media On Solar System Material* Pengembangan Media Pembelajaran *Quartet Card* Pada Materi Sistem Tata Surya." 2(1): 24-33.
- Wahyuni, Dwi, Fitrah Insani, Putri Purnama Sari, and Putri Zahra. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Pada Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Berbasis Multimedia Interaktif." 7: 1891-97.
- Walidiati, Miftahul, Muhammad Tahir, and Aisa Nikmah Rahmatih. 2023. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA." 5(4).