

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KINGDOM CARD* PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUBUH PADA HEWAN DAN TUMBUHAN

**Ilham Fuadi**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[ilham.18081@mhs.unesa.ac.id](mailto:ilham.18081@mhs.unesa.ac.id)

**Farida Istianah**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[faridaistianah@unesa.ac.id](mailto:faridaistianah@unesa.ac.id)

### Abstrak

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang tentunya dilakukan oleh peserta didik dalam upaya menggapai tujuan pembelajaran, namun dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan ditemukan beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya fasilitas dan media pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang belum menguasai materi yang sudah diajarkan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*), Data dikumpulkan menggunakan angket yang diperoleh dari ahli materi, media, dan para siswa kelas IV, serta wali kelas IV. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Kevalidan media pembelajaran yang digunakan mencapai presentase 86%, (2) Kepraktisan media yang digunakan mencapai presentase 95%, dan keefektifan media mencapai presentase 66%. Jadi media yang digunakan mempunyai daya tarik kepada peserta didik dan membuat peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan, serta sebagai tenaga pendidik harus memiliki motivasi serta kreatifitas dalam membuat media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *pengembangan, media kartu, model ADDIE*

### Abstract

The learning process is an activity that is definitely carried out by students in an effort to achieve educational goals, but in order to achieve educational goals found some shortcomings in the learning process such as lack of learning facilities and media so that many learners do not understand the material that has been taught. Research aims to find out the validity, practicality, and effectiveness of learning media on the learning outcomes of elementary school fourth grade students. This study uses the ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) method, data is collected using questionnaires obtained from media experts, material experts, class IV learners, and fourth-class guardian teachers. The results of this research and development are: (1) The validity of the learning media used reaches a percentage of 86%, (2) The practicality of the media used reaches a percentage of 89%, and the effectiveness of the media reaches a percentage of 70%. So the media used has an attraction to students and makes it easy for students to understand the material taught. and as educators must have motivation and creativity in making learning media.

**Keywords:** *development, card media, ADDIE models*

### PENDAHULUAN

Pada dasarnya penafsiran Pendidikan merupakan usaha sadar terencana buat mewujudkan atmosfer Pendidikan serta prosesnya supaya para siswa secara aktif meninggalkan keahlian diri mereka untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, spiritual keagamaan, kecerdasan, karakter, akhlak mulia dan keperluan yang diperlukan yang diperlukan oleh dirinya serta masyarakat (UU SIDIKNAS No 20 Tahun 2003). Pendidikan adalah suatu hal yang selalu dilakukan oleh semua kalangan

orang karena sehari-hari kita semua pasti memerlukan ilmu pengetahuan dalam Pendidikan tersebut, dan di dalam Pendidikan pastinya terdapat suatu proses yang dilakukan oleh para pelajar maupun peserta didik. Dan di dalam proses Pendidikan pastinya terdapat yang namanya proses pembelajaran,

Pendidikan merupakan aktivitas yang tentu dicoba oleh semua orang karena pada dasarnya kita semua pasti memerlukan ilmu pengetahuan dalam Pendidikan tersebut, dan di dalam Pendidikan pastinya terdapat suatu proses yang dilakukan oleh para pelajar maupun peserta didik.

Dan di dalam proses Pendidikan pastinya terdapat yang namanya proses belajar..

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan para siswa dan sumber belajar pada area belajarnya, Pendidikan adalah suatu dorongan yang diberikan oleh guru supaya terdapat proses untuk mendapatkan ilmu serta kemampuan, pengetahuan, keinginan, serta keahlian, dan pembuatan suatu keyakinan serta perilaku kepada siswa. Dengan nama lain Pendidikan merupakan upaya untuk membuat para siswa untuk bisa melaksanakan proses belajar dengan baik. Pembelajaran adalah beberapa peristiwa eksternal yang dibuat untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal (Gagne 1977).

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, didalamnya terdapat interaksi antara komponen para siswa dan guru dengan maksud mencapai tujuan Pendidikan. Seperti yang tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang No 20 Tahun 2003 mengenai Tujuan Pendidikan yang berbunyi “Pembelajaran nasional berperan meningkatkan keahlian untuk membentuk sifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya kemampuan supaya para siswa menjadi manusia yang beriman serta bertakwa Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berilmu, sehat, berakhlak mulia, kreatif, mandiri serta menjadi masyarakat negeri yang demokrasi serta bertanggung jawab”. Dengan kata lain tujuan Pendidikan pada dasarnya tidak lain merupakan arah yang hendak dicapai demi terwujudnya hidup manusia, ialah yang hidup cocok dengan Harkat Martabat Manusia (HMM), dengan segenap kandungannya, ukuran manusianya, serta pancadaya.(Prayitno, 2009:48).

Pada aktivitas pendidikan senantiasa menuju untuk mengangkut kemampuan yang dimiliki oleh partisipan didik, ialah meningkatkan keahlian kognitif, afektif, serta psikomotorik. Perihal hal ini cocok dengan Permendikbud No 22 Tahun 2016 menimpa standar proses pembelajaran bawah serta pembelajaran menengah mengatakan bahwa prinsip pembelajaran ialah, pembelajaran yang berbentuk pada awal mulanya siswa hanya diberi penjelasan menjadi siswa yang mandiri serta mencari tahu sendiri, dari pendidikan secara harfiah ke pendidikan sistematis, dan pembelajaran verbal menjadi menuju ketrampilan yang dapat diaplikasikan.

Kegiatan belajar yang dilaksanakan di SD dibuat suatu kegiatan dalam prosesnya yang bersifat riil atau nyata, yang membuat peserta didik belajar secara langsung dan tidak hanya sekedar diberi tahu oleh pendidik. Hal tersebut menjadi metode pembelajaran menuntut kegiatan peserta didik menjadi lebih aktif, salah satunya menggunakan metode belajar sambil bermain.Selain itu bermain

memberikan manfaat yang besar untuk perkembangan peserta didik di luar maupun didalam proses belajar. Menurut pernyataan Elizabeth B. Hurlock dalam karyanya yang berjudul *Child Development* ada 8 manfaat dari kegiatan bermain bagi anak yaitu penyaluran bagi kebutuhan, penyaluran untuk energi emosional yang terpendam, dorongan untuk berkomunikasi, pertumbuhan perkembangan, rangsangan bagi kreativitas, sumber belajar. Perkembangan diri anak, dan belajar untuk bersosialisasi

Prose belajar sambil bermain dapat menjadi alternative dari pembelajaran yang cocok. Karena kegiatan tersebut masih berhubungan dengan tumbuh kembang anak di usia SD, dan tanpa disengaja dalam kegiatan bermain dapat menolong peserta didik untuk melatih kemampuan mereka pada ranah afektif, kognitif sekaligus psikomotorik.

Dalam hal meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, psikomotorik, tidak semua permainan dapat diterapkan. Suatu permainan yang bisa membantu hal tersebut adalah sebuah permainan yang didalamnya terdapat aktifitas secara langsung dengan menyentuh dan memainkan alat tersebut secara nyata. Begitu juga dengan proses pembelajaran menggunakan metode belajar sambil bermain, alangkah lebih baiknya jika pengajar menggunakan sebuah media yang bisa disentuh langsung dan digunakan oleh peserta didik. Dengan hal tersebut secara tanpa sadar dapat mengembangkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor peserta didik, dan mempunyai rancangan yang menarik dan dapat digunakan kepada siswa tertarik dalam proses belajar.

Pembelajaran IPA tentunya sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari peserta didik maupun semua orang, IPA adalah mata pelajaran yang mempunyai keterkaitan dan berperan dalam proses pendidikan maupun teknologi dan penemuannya dapat diterapkan menjadi ilmu pengetahuan yang baru dan bisa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan dari SDN Madusari I ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan ditemukan kesulitan yang dialami oleh peserta didik yaitu kurangnya fasilitas dan media pembelajaran, dimana di SD tersebut masih belum memiliki proyektor sehingga mereka sulit memahami bagaimana bentuk dan fungsi yang dimiliki pada tubuh hewan dan tumbuhan, serta para pengajar juga masih menggunakan metode ceramah maupun berfokus pada buku paket atau LKS, dan siswa mengalami kesulitan bagaimana cara kerja maupun fungsi tubuh hewan dan tumbuhan jika hanya membaca melalui buku saja. Oleh sebab itu para guru membutuhkan media yang dapat digunakan sebagai model atau contoh berdasarkan materi tersebut, dan sekaligus dapat

membantu peserta didik menemukan konsep terkait bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan.

Selain itu para siswa juga mengalami kesulitan karena metode tersebut juga menggunakan media pembelajaran yang kurang cocok dan terbatas sehingga mengakibatkan mereka tidak memahami bahkan lupa terhadap materi yang diajarkan

Berdasarkan masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dan bisa digunakan dalam mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik adalah media yang berupa benda structural, dikarenakan dapat disentuh dan diamati secara nyata. Didalamnya juga sesuai dengan standar anak SD, sesuai pernyataan Basse, Jack & Legan menjabarkan beberapa standar anak SD diantaranya: mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya, tertarik dengan kegiatan investigasi, serta menyukai permainan.

Media kartu bergambar pasti merupakan benda yang sudah tidak asing untuk semua orang, seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2002 : 199) *flash card* (kartu bergambar) adalah kartu kecil yang mempunyai kata-kata, gambar dan simbol untuk memberikan ilmu kepada siswa kepada sesuatu yang berkaitan dengan kriteria tersebut. Penggunaan media pembelajaran berupa *Kingdom Card* atau permainan kartu memberikan kemudahan bagi para

## METODE

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Kingdom Card* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Pada Hewan dan Tumbuhan” merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini memfokuskan pada hasil data kualitatif yaitu berupa data angket.

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Dan pengembangan yang dipakai oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Peneliti memilih model ini karena dikembangkan secara sistematis. Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Dengan tahapan sebagai berikut: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Subjek pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Kingdom Card* terdiri dari 6 siswa kelas IV SDN Madusari 1 Ponorogo.

Pada penelitian yang dilakukan ini didapatkan data yang dibagi menjadi dua bagian yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ini berasal dari hasil validasi dari ahli materi atau ahli media, dan peserta didik, hasil dari *pretest* dan *posttest*. Sedangkan data kualitatif berasal

pengajar dan juga untuk para peserta didik dimana hal ini memberikan kemudahan dalam penyampaian materi yang diajarkan serta media tersebut dikemas dengan beberapa gambar yang akan membuat siswa semakin tertarik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran berupa *Kingdom Card* mempunyai beberapa kelebihan. Siswa bisa mudah memahami materi yang diberikan sebab tersebut dikemas dengan semenarik mungkin yang akan membuat siswa untuk fokus terhadap materi yang diajarkan, Siswa akan lebih senang menggunakan media pembelajaran berupa permainan dari pada menggunakan metode ceramah seperti sistem pembelajaran di SD tersebut yang akan membuat mereka merasa bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan kelayakan dan keefektifan media berupa *Kingdom Card* terhadap peserta didik dan juga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IV SD materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi yang diberikan dari pada metode ceramah. Sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Kingdom Card* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Pada Hewan dan Tumbuhan” dari objek penelitian, kritik maupun saran, wawancara serta tanggapan dari validator dan ahli media yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dan pertimbangan mengenai produk yang dikembangkan.

Data angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan media media kartu bergambar model *Kingdom Card* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan yang diwujudkan dengan skala Guttman

Tabel 1 Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Rumus yang dipakai dalam menghitung presentase lembar informasi angket reaksi siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Pada media kartu bergambar model *Kingdom Card* peneliti menggunakan data validasi skala likert dengan interval 1-5.

Tabel 2 Skala Penelitian

Nilai	Kriteria
-------	----------

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Data ini digunakan untuk mengukur kevalidan media yang digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut dapat diketahui kevalidan dari pengembangan media kartu bergambar model *Kingdom Card* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3 Ketentuan Presentase Kevalidan Media Penelitian

Kriteria	Skor
Tidak Valid	0% -20%
Kurang Valid	21% -40%
Cukup Valid	41% -60%
Valid	61% -80%
Sangat Valid	81% -100%

Data tes dikumpulkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Data ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{semua siswa}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan, persentase keberhasilan dianalisis dengan kecocokan keberhasilan tabel sesuai table berikut:

Tabel 4 Kriteria Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Nilai	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang Baik
0-20	Sangat Kurang

Dan pada tahap selanjutnya menggunakan perhitungan untuk mengenali kenaikan nilai *pretest* serta *posttest* hingga dapat dihitung lewat rumus N-Gain dengan rumus dibawah:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Dari hasil perhitungan tersebut maka diperoleh data untuk menunjukkan hasil perhitungan peningkatan hasil belajar dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan media pembelajaran *Kingdom Card* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan untuk kelas IV SD menggunakan penelitian dan pengembangan model ADDIE. Dan hasil dari penelitian tersebut didasarkan sesuai langkah berikut:

Yang pertama adalah *Analysis* (Analisis), di tahap ini dilakukanlah analisa kinerja. Analisa kinerja dilakukan dengan melihat secara langsung proses kegiatan pembelajaran pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan. Dan hal ini juga terkait dengan siswa selama pembelajaran. Hasil observasi didukung dengan wawancara yang dapat disimpulkan bahwa nilai para siswa masih diatas rata-rata dari nilai rata-rata yang harus dicapai sebesar 75. Dan hasil yang didapat dari observasi tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada SDN Madusari 1 Ponorogo tersebut masih bersifat monoton yaitu kebanyakan menggunakan model ceramah dan menggunakan media cetak seperti buku paket serta LKS dan karena keterbatasan sarana yang ada. Sehingga dari hasil tersebut diketahui beberapa siswa merasa kurang tertarik serta tidak memahami materi yang diajarkan karena kurangnya sarana pada proses pembelajaran tersebut. Guru juga kurang variatif dalam menjelaskan materi pembelajaran terutama pada bidang studi IPA kelas IV materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan. Dan dari hasil wawancara dengan para siswa bisa disimpulkan bahwa para siswa kurang tertarik pada pelajaran IPA karena menggunakan model ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan, bahkan ada yang merasa malas untuk melakukan proses pembelajaran.

Kedua tahap *Design* (Desain), karena belum ada media yang digunakan pada pembelajaran IPA materi

bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan di SDN Madusari 1 maka dibutuhkan media yang cocok terhadap tujuan pembelajaran dan mudah digunakan serta dipahami oleh kalangan pendidik maupun peserta didik. Maka dibutuhkanlah desain pembelajaran menggunakan kartu bergambar yang dirasa cocok dengan tujuan pembelajaran serta mudah digunakan kapan dan dimana saja. Desain yang dibuat pertama adalah desain kasar yaitu menunjukkan gambar serta penjelasan singkat yang nantinya akan dicantumkan kedalam media pembelajaran, desain ini ditunjukkan bisa melalui media elektronik maupun media cetak sebagai bahan contoh terlebih dahulu supaya lebih nyata. Di dalam gambar tersebut ditunjukkan beberapa gambar hewan dan tumbuhan, lalu selanjutnya terdapat gambar mengenai penjelasan singkat mengenai per-gambar tersebut. Kemudian didalam data tersebut juga diberi penjelasan mengenai tebal papan kartu dan jumlah yang akan digunakan untuk media pembelajaran nantinya, dan dengan model tersebut, setiap orang dapat mengerti model media pembelajaran kartu *Kingdom Card*.

Gambar 1 desain awal



Tahap ini juga dilakukannya kegiatan evaluasi bersama dosen pembimbing serta ahli media. Pembimbing memberikan masukan terkait model dari media *Kingdom Card* yang akan digunakan, serta dilakukan proses evaluasi apakah media dan tujuan pembelajaran sudah baik atau masih membutuhkan perbaikan. Lalu yang terakhir menyediakan papan yang akan digunakan sebagai media nantinya yaitu dengan menggunakan papan kardus dan kertas sebagai bahan utama dalam pembuatan media pembelajaran.

Ketiga tahap *Development* (Pengembangan), merupakan tahap kegiatan, dan tahap ini adalah menerapkan bentuk desain menjadi bentuk fisik sehingga menghasilkan model asli (*prototype*). Pada proses ini terdiri dari rancangan dan aturan permainan yang akan digunakan dalam proses belajar sehingga dapat lebih menarik dan efektif. Tahap ini membutuhkan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

1. Memilih gambar yang akan ditetapkan sebagai media, ada total 12 gambar yang akan dipakai di media yaitu 6 gambar hewan dan 6 gambar tumbuhan yang memiliki ciri khas unik dan dicari melalui *Google*
2. Menyesuaikan gambar yang sudah dicari di *Google* dan disesuaikan secukupnya
3. Menentukan penjelasan singkat di masing-masing gambar tersebut untuk dicantumkan dibalik papan kartu media
4. Kemudian mencetak semua gambar dan penjelasan yang sudah dicantumkan lalu di print atau dicetak.
5. Memotong gambar dan penjelasan singkat tersebut dan disesuaikan dengan ukuran yang sudah direncanakan sebelumnya
6. Memotong papan kardus sama besar sesuai dengan ukuran potongan kertas mengenai gambar dan penjelasan tersebut.
7. Kemudian proses selanjutnya adalah penempelan gambar yang sudah dipotong dengan papan kardus yang telah disediakan tersebut dan diletakkan dibagian depan.
8. Menempelkan penjelasan singkat mengenai gambar tersebut dengan kardus dan diletakkan dibagian balik gambar.
9. Apabila semua sudah dirasa cukup maka berikutnya yaitu tahap pengujian validasi, pengujian ini diperoleh dua tahap, validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan oleh Farida Istianah, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen mata kuliah pembelajaran IPA pada tanggal 22 Mei 2022. Validator media mengisi lembar validasi dengan memberikan skor pada 14 butir pertanyaan yang telah disediakan, dan berlandaskan uji validasi media mendapatkan skor berjumlah 60. Total skor dari validasi media kemudian dijumlah menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{70} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Kemudian uji validasi materi yang juga dilakukan oleh Farida Istianah., S.Pd., M.Pd. Validasi materi dilakukan tanggal 22 Mei 2022. Uji validasi dilakukan dengan memberikan skor pada 12 butir pertanyaan yang telah disediakan. Berdasarkan uji validasi tersebut diperoleh skor sebesar 52. Jumlah skor yang didapatkan dari kegiatan validasi ahli materi lalu dijumlah dengan rumus persentase sebagai berikut:





$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Dilihat dari hasil uji validasi dari ahli materi dan media, media pembelajaran *Kingdom Card* berada dalam kategori layak/valid digunakan tanpa adanya perbaikan. Walaupun tanpa adanya perbaikan validator tetap memberi masukan untuk tetap dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media pembelajaran *Kingdom Card*

Tabel 6 Revisi ahli media

NO	SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI				
1	 1. Gambar masih belum terdapat angka ditakutkan nanti para siswa bingung untuk mengurutkan	 2. Gambar diberi angka sehingga para siswa mudah mengurutkan				
2	 1. Gambar utama pada media hampir sama dengan gambar background jadi semunggal akan sedikit membingungkan para siswa	 2. Gambar background sedikit lebih pudar supaya para siswa lebih fokus pada gambar utama di media jadi tidak membingungkan				
3	<table border="1"> <tr> <td><b>PENYU</b> Salah satu makhluk yang digolongkan kedalam Kingdom Animalia, Filum Chordata hewan berdarah berdarah. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya</td> <td><b>BUNGA RAFLERIA</b> Digolongkan kedalam Kingdom Plantae, Divisi Magnoliophyta tanaman berbunga yang sebagian besar di darat. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang sangat menyanggah yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya</td> </tr> </table>	<b>PENYU</b> Salah satu makhluk yang digolongkan kedalam Kingdom Animalia, Filum Chordata hewan berdarah berdarah. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya	<b>BUNGA RAFLERIA</b> Digolongkan kedalam Kingdom Plantae, Divisi Magnoliophyta tanaman berbunga yang sebagian besar di darat. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang sangat menyanggah yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya	<table border="1"> <tr> <td><b>PENYU</b> Kingdom Animalia, Filum Chordata hewan berdarah berdarah. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya</td> <td><b>BUNGA RAFLERIA</b> Kingdom Plantae, Divisi Magnoliophyta tanaman berbunga yang sebagian besar di darat. Memiliki bagian yang sangat menyanggah yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya</td> </tr> </table>	<b>PENYU</b> Kingdom Animalia, Filum Chordata hewan berdarah berdarah. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya	<b>BUNGA RAFLERIA</b> Kingdom Plantae, Divisi Magnoliophyta tanaman berbunga yang sebagian besar di darat. Memiliki bagian yang sangat menyanggah yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya
<b>PENYU</b> Salah satu makhluk yang digolongkan kedalam Kingdom Animalia, Filum Chordata hewan berdarah berdarah. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya	<b>BUNGA RAFLERIA</b> Digolongkan kedalam Kingdom Plantae, Divisi Magnoliophyta tanaman berbunga yang sebagian besar di darat. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang sangat menyanggah yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya					
<b>PENYU</b> Kingdom Animalia, Filum Chordata hewan berdarah berdarah. Memiliki bagian tubuh yang keras selulosa yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya	<b>BUNGA RAFLERIA</b> Kingdom Plantae, Divisi Magnoliophyta tanaman berbunga yang sebagian besar di darat. Memiliki bagian yang sangat menyanggah yang berfungsi untuk melindungi hampir seluruh bagian tubuhnya					
	1. Awal dari penjelasan terdapat kalimat "Digolongkan kedalam jenis" jadi membuat teks menjadi agak panjang	2. Kalimat "Digolongkan kedalam jenis" dihapus dan langsung ke focus penjelasan menjadikan teks lebih singkat				

Keempat yaitu sesi implementasi atau disebut dengan sesi uji coba. Sesi uji coba produk berupa *Kingdom Card* digunakan dalam aktivitas Pendidikan yang cocok dengan materi yaitu bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan di kelas IV. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2022, Kegiatan uji coba dilakukan 1 kali dengan para siswa kelas IV di SDN Madusari 1 Ponorogo.

Kegiatan uji coba ini dilakukan dengan 6 siswa saja karena sedikitnya siswa di SD tersebut serta terdapat siswa yang tidak datang jadi hanya siswa seadanya saja. Dan dari kegiatan tersebut diperoleh 2 jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Dan data tersebut ditetapkan untuk menghitung kepraktisan media pembelajaran *Kingdom Card*.

Kegiatan tersebut digunakan untuk melihat keefektifan media sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung, untuk kegiatan *pretest* dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pemahaman awal mereka mengenai materi yang diberikan. Saat metode pembelajaran para siswa diajak menggunakan media pembelajaran *Kingdom Card*, dan kemudian mengerjakan *posttest* sesudah melakukan proses pembelajaran. Berikut adalah tabel mengenai data nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7 Nilai *pretest* dan *posttest*

No	Kode Siswa	Nilai pretest	Nilai posttest
1	MADD	70	80
2	NAERF	60	80
3	JU	80	70
4	RZ	70	80
5	ARK	70	70
6	H	60	90

Data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisa dengan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{semua siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{4}{6} \times 100\%$$

$$P = 66\%$$

Dari persentase ketuntasan belajar memperlihatkan persentase dengan patokan yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Kingdom Card* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran karena banyak peserta didik mendapatkan nilai yang lebih dari KKM yang ada yakni 75.

Dan dari nilai tersebut diharapkan pada tahap uji coba tersebut dapat mengetahui apakah para siswa meningkat atau bahkan menurun nilainya oleh karena itu dibutuhkan rumus N-Gain untuk menjumlah apakah terdapat kenaikan dari hasil pembelajaran tersebut seperti kriteria tabel dibawah ini:

Tabel 8 Tolak Ukur N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan

0,0 <g< 0,30	Rendah
0,30 <g< 0,70	Sedang
0,70 <g< 1,00	Tinggi

Dengan tabel tersebut maka rumus untuk menjumlah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 <g> &= \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \\
 <g> &= \frac{470 - 410}{600 - 410} \\
 <g> &= \frac{60}{190} \\
 <g> &= 0,66
 \end{aligned}$$

Dilihat dari hasil penghitungan rumus N-Gain maka mendapat kesimpulan bahwa terdapat kenaikan sedang terhadap hasil belajar para siswa dengan skor 0,66. Dan dari hal tersebut maka bisa diperoleh bahwa media pembelajaran *Kingdom Card* layak jika digunakan.

Setelah dilakukan proses pembelajaran, para siswa diminta untuk menuliskan lembar angket mengenai respon mereka terhadap materi tersebut dengan menggunakan media pembelajaran *Kingdom Card*. Angket tersebut digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajar yang digunakan. Analisis data angket ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 9 Respon peserta didik

No	Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Presentase
1	Apakah media kartu bergambar " <i>Kingdom Card</i> " materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan sudah bagus?	6	100%
2	Apakah media tersebut mudah digunakan?	6	100%
3	Apakah gambar media kartu bergambar " <i>Kingdom Card</i> " materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan terlihat jelas?	6	100%
4	Apakah penggunaan media kartu bergambar " <i>Kingdom Card</i> " materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan memudahkan saya mengingat materi	6	100%
5	Apakah materi pada media kartu bergambar mudah dipahami?	6	100%
6	Apakah media kartu bergambar " <i>Kingdom Card</i> " materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan memudahkan saya untuk belajar?	6	100%
7	Apakah media kartu bergambar " <i>Kingdom Card</i> " materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan	6	100%

	membantu saya dalam memahami materi?		
8	Apakah media kartu bergambar menarik jika digunakan dalam mempelajari materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan?	6	100%
9	Apakah kamu lebih senang ketika belajar menggunakan media kartu bergambar?	6	100%
10	Apakah media kartu bergambar " <i>Kingdom Card</i> " materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan mendorong saya untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran?	6	100%
11	Apakah kamu ingin materi pembelajaran yang lain menggunakan media kartu bergambar?	3	50%

$$P = \frac{\text{Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{66} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan analisis tersebut diperoleh data kuantitatif presentase kepraktisan media sebesar 95%. Jadi media pembelajaran *Kingdom Card* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pembelajaran IPA kelas IV pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan.

Evaluasi tahap implementasi, berdasarkan data yang didapat bisa disimpulkan bahwa presentase hasil belajar yang tergolong baik, dan membuat banyak dari para siswa yang mengalami peningkatan, presentase kepraktisan media yang cukup tinggi, media layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan tidak terdapat keluhan maupun kritik dari peserta didik karena mereka merasa tertarik untuk menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir adalah tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini selalu diterapkan di setiap tahap sebelumnya, untuk memperlancar maka kegiatan analisa di rangkum dalam tabel berikut:

Tabel 10 Tahap evaluasi

N o	Tahap	Hasil	Evaluasi
1	Analisis		
	a) Kinerja	Pembelajaran masih bersifat tekstual	Dibutuhkan media yang bisa menarik perhatian

			para siswa serta inovatif dalam pembelajaran
	b) Kebutuhan	Media terbatas yaitu berupa buku teks dan lks	
2	Desain		
		Desain awal yang sebelumnya dari kertas yang berisi gambar dan penjelasan yang dicari di <i>Google</i> . Dan menentukan ukuran untuk dibuat menjadi kartu	Dibuatlah desain yang sesuai dengan mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dan tumbuhan, dan pembentukan kartu pada papan kardus agar mudah dipakai dan efektif
3	Pengembangan		
	a) Validasi media	Penilaian yang didapatkan oleh validator mencapai presentase dengan skor 85% dan media menunjukkan layak diterapkan tanpa adanya revisi	Validator media maupun materi memberikan revisi demi kesempurnaan Media Pembelajaran <i>Kingdom Card</i> Pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan
	b) Validasi ahli materi	Penilaian yang dibagikan oleh validator mencapai	

		persentase dengan jumlah 86% dan media layak digunakan	
4	Implementasi		
	a) Data tes	Dilihat dari presentase hasil belajar menunjukkan presentase dengan kriteria baik dengan skor sebesar 66%	
	b) Peningkatan hasil belajar	Dari hasil tes maka didapatkan skor peningkatan hasil belajar siswa yang tergolong sedang yaitu 0,66 dan media pembelajaran layak digunakan	
	c) Data angket	Diperoleh data kuantitatif presentase kepraktisan media sebesar 95%. Jadi media pembelajaran <i>Kingdom Card</i> sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pembelajaran	Tidak terdapat evaluasi dan masukan dari para siswa jadi media pembelajaran <i>Kingdom Card</i> sudah baik dan dapat membuat para siswa tertarik terutama saat pembelajaran berlangsung



		n IPA kelas IV pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan.	
--	--	---	--

### Pembahasan

Pada penelitian yang dilakukan, digunakan model ADDIE. Pada media pembelajaran *Kingdom Card* pada mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan untuk kelas IV SD dan melalui sebanyak lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Kegiatan analisis dalam pengembangan media pembelajaran *Kingdom Card* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan di kelas IV SD dimulai dengan kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kinerja.

Kegiatan analisa tersebut dimulai melalui observasi di SDN Madusari 1 Ponorogo, kegiatan observasi ini dimulai dengan wawancara yang disusul dengan pengamatan secara langsung mata pelajaran IPA saat pembelajaran berlangsung, serta wawancara secara langsung, pada saat pembelajaran IPA terutama pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan, pembelajaran dilakukan secara tekstual yaitu dengan menggunakan buku paket serta LKS, karena disana tidak didukung maupun menggunakan media pada saat pembelajaran. Menurut Bapak Agus Fitrianto selaku guru SDN Madusari 1 Ponorogo, adanya media pembelajaran dalam mempelajari materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan sebenarnya diperlukan, supaya para siswa paham akan materi dalam melakukan proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, dikembangkanlah media pembelajaran yang cocok serta efisien digunakan dan tepat dengan tujuan pembelajaran yaitu media pembelajaran kartu bergambar. Media pembelajaran ini dinamakan *Kingdom Card*. *Kingdom Card* ini dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran yang praktis, valid dan efektif di kelas IV SD. Media *Kingdom Card* dikembangkan untuk membuat suasana peserta didik lebih menarik serta aktif. Dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan di SDN Madusari 1, pembelajaran yang dilakukan terutama pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan masih bersifat tekstual atau hanya mengandalkan buku paket serta LKS saja. Oleh karena itu prinsip yang digunakan media pembelajaran *Kingdom Card* adalah *active learning* dan *clarity*. Proses

belajar aktif adalah bentuk belajar yang membuat peserta didik untuk aktif pada prosesnya, baik dalam bentuk interaksi dengan antar peserta didik sendiri dan antara guru dengan peserta didik, (Suryadi, 2013). Prinsip *active learning* terdapat dalam media *Kingdom Card* karena dalam proses pembelajaran siswa menyusun serta mencari bagian-bagian yang tepat sesuai dengan pernyataan atau klu yang diberikan oleh pengajar mengenai media kartu tersebut. Sedangkan media pembelajaran *Kingdom Card* juga memakai prinsip *clarity*

Karena media diwujudkan dalam bentuk papan kartu yang ringan dan efektif, sehingga peserta didik dapat menyentuh dan berinteraksi secara langsung serta peserta didik juga mendapatkan pengalaman yang konkret. Hal ini juga berkaitan dengan IPA dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan observasi, eksperimen, eksplorasi, serta kegiatan aktif, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *Kingdom Card* tersebut peserta didik dapat melakukan pembelajaran IPA secara aktif.

Setelah dilakukan beberapa proses pengembangan produksi media, maka selanjutnya adalah kegiatan validasi yaitu validasi dari ahli media dan validasi dari ahli materi, yang dilakukan oleh validator yang sangat ahli serta mempunyai pengalaman dan mampu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Kingdom Card* serta memberikan nilai mengenai kelayakan media. Dan dari hasil data penilaian dari lembar validasi media, media pembelajaran *Kingdom Card* mendapatkan presentase sebanyak 85%, Sedangkan untuk validasi materi sebanyak 86%. Berdasarkan lembar validasi dan media media pembelajaran *Kingdom Card* cocok digunakan tanpa perbaikan, walaupun terdapat sedikit saran tambahan agar media pembelajaran *Kingdom Card* diperbaiki baik dari penjelasan maupun penambahan angka pada gambar yang dibuat untuk menyempurnakan media tersebut. Media pembelajaran *Kingdom Card* layak digunakan karena telah memiliki ciri-ciri yang cocok mengenai sistem media pembelajaran yang baik. Seperti pernyataan Gerlach & Ely dalam Sari (2008: 6) diantaranya ciri-cirinya adalah ciri manipulative (*Manipulative Property*), ciri fiksatif (*Fixative Property*), dan ciri distributif (*Distributive Property*). Ciri-ciri ini juga diperkuat sesuai dengan penilaian validator pada nomor 6 pada lembar validasi materi dan butir nomor 5, 11, 14 di lembar validasi media.

Setelah proses kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator, media pembelajaran tidak terdapat perbaikan apapun namun terdapat catatan dan masukan yang diberikan oleh penguji supaya media pembelajaran *Kingdom Card* menjadi lebih sempurna. Revisi dilakukan dengan memberikan angka pada setiap gambar supaya peserta didik tahu akan urutan gambar yang tersedia,

Menghilangkan beberapa kalimat yang tidak terlalu penting di dalam penjelasan yang terdapat dibalik gambar supaya penjelasan gambar menjadi lebih singkat dan mudah dibaca karena sebelumnya kalimat pada penjelasan tersebut agak terlalu panjang, perubahan pada background bagian gambar tumbuhan karena sebelumnya background yang digunakan mempunyai warna dan corak yang hampir mirip dengan gambar sehingga akan sedikit membingungkan peserta didik ketika melakukan interaksi dengan media pembelajaran kelak oleh karena itu background diganti dengan gambar tema alam yang agak polos supaya corak yang dipakai tidak terlalu menyamai gambar inti pada media pembelajaran.

Setelah dilakukan revisi oleh penguji ahli materi dan ahli media sehingga media yang digunakan sudah siap maka sesi selanjutnya adalah sesi uji coba atau implementasi. Pada tahap ini, produk berupa *Kingdom Card* digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yaitu bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan di kelas IV. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2022, Kegiatan uji coba dilakukan 1 kali dengan para siswa kelas IV di SDN Madusari 1 Ponorogo. Selama tahap ini, media pembelajaran *Kingdom Card* digunakan beberapa peserta didik untuk membantu dalam mempelajari materi. Hal ini sesuai dengan pengertian media pembelajaran yang sesuai dengan pernyataan Arief Sadirman, dkk dalam Rohani (2019: 10) yang mengatakan bahwa arti media merupakan mediator ataupun pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Dalam hal tersebut, pengirim adalah pendidik dan peserta didik sebagai penerima pesan.

Pada kegiatan ini diperoleh data kuantitatif mengenai media pembelajaran *Kingdom Card*. Data kuantitatif menunjukkan presentase kepraktisan sebesar 95%, data ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran layak digunakan dan dapat dilihat kepraktisannya melalui dari fungsi media pembelajaran *Kingdom Card* pada saat dilaksankannya pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Munadi (2013:37), beberapa fungsi diantaranya adalah fungsi afektif yang bermanfaat untuk siswa untuk mengembangkan dan menghasilkan respon aktif dalam proses kegiatan belajar karena siswa melakukan kegiatan permainan untuk menjawab serta menemukan solusi supaya beberapa gambar pada media bisa disusun menjadi satu kesatuan sehingga membentuk gambar besar yang baru. Dan fungsi kognitif yang saat para siswa melakukan permainan mereka bisa mengidentifikasi manakah yang termasuk *kingdom animalia* dan *kingdom planteae*.

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, para siswa diberikan soal pretest mengenai materi yang sama yang digunakan untuk melihat pemahaman mereka terlebih dahulu, kemudia diberikan soal posttest sesudah proses

pembelajaran Setelah melakukan kegiatan tersebut data tersebut akan dihitung, dan hasil data tersebut berupa presentase ketuntasan belajar klasikal sehingga dapat mengetahui keefektivan media tersebut sebesar 66% hasil tersebut tergolong ke dalam “Baik”. Data tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *Kingdom Card* sangat efektif bila diterapkan dalam pembelajaran kelas IV.

Dari hasil yang didapatkan dari pengembangan media pembelajaran *Kingdom Card* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan bisa dikatakan media tersebut cocok untuk digunakan, kelayakan media tersebut dapat dilihat sesuai dengan data kepraktisan, kevalidan, dan keefektivan yang diperoleh setelah dilakukan uji coba produk pada proses pembelajaran. Hal tersebut juga searah dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mardati, dkk 2016 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD*. Dan penelitian yang dilakukan oleh Saidah 2016 dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Dengan Menggunakan Strategi “Card Sort” Pada Siswa Kelas IV MI Karangduren Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017*.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *Kingdom Card* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan yang ditujukan untuk kelas IV SD dikembangkan berlandaskan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang diterapkan pada setiap tahap. Data yang didapatkan dari penelitian tersebut mendapatkan persentase kevalidan sebesar 86%, persentase kepraktisan sebesar 95%, dan persentase keefektivan sebesar 66%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kingdom Card* sangat efektif materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan dan dilihat dari kepraksian, kevalidan, dan keefektivan maka media pembelajaran *Kingdom Card* dinyatakan layak digunakan untuk materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan kelas IV SD.

### Saran

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, masukan yang bisa diberikan adalah sebagai tenaga pendidik maka harus mempunyai motivasi serta kreatifitas untuk membuat model media pembelajaran yang dapat membuat para siswa tertarik supaya sesuai dan tepat dengan tujuan pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Sari, 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret
- Mintohari, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Animals 3D Wood Dalam Materi Organ Gerak Hewan Kelas V SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 6 No 6. (Online). (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> , diakses 22 Juni 2022)
- Rohani, 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri
- Femando, dkk, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Penerbit: Gramedia
- Saidah, Umi, 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Dengan Menggunakan Strategi Card Sort Pada Siswa Kelas IV MI Karangduren Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017*. Penerbit: IAIN Salatiga
- Mardati, dkk 2015. *Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Mualimah dan Usmaedi, 2018. *Pengaruh Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kubanglaban*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 4 No. 1.
- Hasyim, 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Penerbit Media Akademi

