

## PENGEMBANGAN *COUPLE CARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA KELAS III SEKOLAH DASAR

Angely Arina Arrayani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, ([angelyarina.19128@mhs.unesa.ac.id](mailto:angelyarina.19128@mhs.unesa.ac.id))

Farida Istianah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, ([faridaistianah@unesa.ac.id](mailto:faridaistianah@unesa.ac.id))

### Abstrak

*Couple card* adalah media yang dikembangkan sebagai solusi untuk membantu peserta didik memahami materi energi dan perubahannya serta meningkatkan hasil belajar. Materi tersebut sulit dihadirkan secara konkret. Media *couple card* dipilih karena dapat memberikan gambaran yang konkret mengenai proses perubahan energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pengembangan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan meliputi lima tahapan. Tahap pertama yakni analisis masalah, kedua perencanaan media, ketiga pengembangan, validasi materi, dan validasi media, keempat uji coba, kelima evaluasi. Berdasarkan tahapan tersebut diperoleh hasil presentase kelayakan materi sebesar 94% dengan kategori sangat valid, kelayakan media sebesar 96% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Hasil persentase kepraktisan dari angket respon peserta didik sebesar 95,8%, kemudian perolehan persentase dari angket respon guru sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media berdasarkan perhitungan N-gain sebesar 0,8 yang menunjukkan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *couple card* yang dikembangkan dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci:** media, *couple card*, energi dan perubahannya.

### Abstract

*Couple Couple cards are media developed as a solution to help students understand energy material and its changes and improve learning outcomes. The material is difficult to present concretely. Couple card media was chosen because it can provide a concrete picture of the process of energy change and its changes in everyday life. The purpose of development is to determine the validity, practicality and effectiveness of the media. The method used is research and development with a development model covering five stages. The first stage is problem analysis, the second is media planning, the third is development, material validation, and media validation, the fourth is trial, the fifth is evaluation. Based on these stages, the results of the percentage of material eligibility were 94% with a very valid category, media eligibility was 96% with a very valid category without revision. The results of the practicality percentage of the student response questionnaire were 95,8%, then the percentage obtained from the teacher's response questionnaire was 94% with very practical criteria. The effectiveness of the media is based on an N-gain calculation of 0,8 which indicates a very effective category. Based on the results of the study it can be concluded that the developed couple card media can be used to make it easier for students to understand the material and improve learning outcomes.*

**Keywords:** media, *couple card*, energy and changes.

### PENDAHULUAN

Potensi manusia dapat dikembangkan dan diarahkan ke arah yang lebih baik melalui pendidikan. pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, kemandirian, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional).

Untuk meningkatkan standar pendidikan nasional, sekolah sebagai penyelenggara pendidikan memiliki kurikulum sebagai perangkat pembelajaran, program pendidikan, dan pedoman instruktur untuk menyediakan bahan ajar bagi peserta didik. Kurikulum ini sangat menekankan pada pendidikan karakter

dan budaya yang sejalan dengan nilai-nilai kebangsaan Indonesia (Kemendikbud, 2013).

Kurikulum 2013 berlaku untuk kelas dua, tiga, lima, dan enam sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan sarana belajar bagi anak antara usia enam sampai dua belas tahun yang bertujuan memberikan pengetahuan dasar yang akan membantu mereka untuk maju ke jenjang berikutnya. Selain memberikan pengetahuan, sekolah dasar juga mengajarkan keterampilan dan sikap sosial mendasar yang mereka butuhkan didalam masyarakat. Setiap kelas atau kelompok belajar yang mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah dasar selalu ada pengajar atau guru kelas.

Untuk membantu menyampaikan informasi, guru membutuhkan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2014: 1) media pembelajaran merupakan alat yang sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan semangat belajar dan motivasi yang tinggi pada peserta didik serta memperoleh hasil belajar yang terbaik, maka dalam proses pembelajaran harus menggunakan media yang tepat. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas III SDN Jombatan 6 Jombang pada tanggal 27 Januari 2023, beberapa siswa mengalami kesulitan, terutama dalam pembelajaran IPA. Nilai rata-rata tes sumatif untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri Jombatan 6 adalah 70 sedangkan nilai KKM yang ditetapkan adalah 75. Hal ini karena sumber belajar seperti media pembelajaran yang masih terbatas dikarenakan keterbatasan fasilitas di sekolah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat memanfaatkan bantuan media pembelajaran dengan konsep belajar sekaligus bermain yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Dalam pembelajaran IPA, apabila guru hanya menggunakan ceramah sebagai metode penyampaian tanpa melibatkan media sebagai sumber belajar, peserta didik akan kesulitan mendapatkan informasi yang diajarkan oleh guru, terutama berlaku pada materi yang membutuhkan percobaan dan pengalaman seperti pada materi energi dan perubahannya.

Dalam materi tentang energi dan perubahannya, peserta didik diajak untuk memperhatikan perubahan energi yang terjadi pada benda. Jika guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan membuat suasana kelas menjadi pasif. sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Untuk mengajarkan materi energi dan perubahannya pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar dibutuhkan benda konkret. Hal tersebut diperkuat oleh teori belajar Jean Piaget yang berpendapat bahwa peserta didik antara enam sampai sebelas tahun berada dalam tahap operasional konkret (Taufiq, 2015: 28). Namun benda konkret yang digunakan sebagai media dalam mempelajari materi tersebut di sekolah sangat terbatas. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, peneliti menggunakan media *couple card* untuk mengajarkan materi energi dan perubahannya kepada peserta didik karena mudah didapat, mudah dipahami, dan dapat diterapkan kapan saja dan dimana saja.

Media *couple card* berkorelasi dengan kepribadian peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada tahapan operasional konkret dengan membayangkan sebuah proses dari gambar pada kartu. Untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konseptual peserta didik, media ini dapat digunakan pada semua materi pembelajaran, termasuk materi energi dan perubahannya.

Menurut Budiarsa (2019) kartu pasangan adalah salah satu jenis media pembelajaran dimana dua kartu yang identik digabungkan untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan cara menyusun kartu-kartu yang ada sesuai dengan sifat dan tema tertentu. Karena disajikan sebagai permainan yang menyenangkan, peserta didik akan merasa tenang dan tidak terbebani saat menjawab pertanyaan.

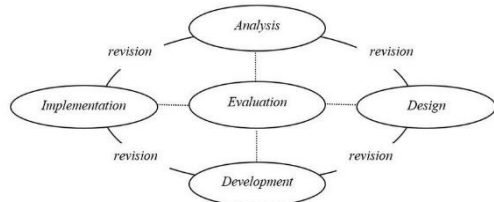
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budiarsa (2019) membuktikan "Pengembangan Media KAPAS (Kartu Berpasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Cengkok Kediri" secara keseluruhan dapat berjalan efektif. Kelebihan media KAPAS membantu peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda. Penelitian lainnya oleh Jindi & Maryam (2020) berjudul "Pengembangan Media CORD (*Couple Card*) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media CORD sangat praktis berhasil menarik perhatian peserta didik di kelas dan meningkatkan hasil belajar mereka pada kemampuan menulis. Selanjutnya penelitian terkait yang dilakukan oleh Ninggarwati (2021), dengan judul "Pengembangan Media KAPAPI (Kartu Pasangan Pintar) Berbasis CAI Pada Materi Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya Untuk Siswa Kelas IV SD" dinilai sangat layak untuk kegiatan pembelajaran dan mempengaruhi seberapa baik hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sumber daya alam dan pemanfaatannya di kelas IV SDN

Tileng. Dari uraian tersebut peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan topik “Pengembangan Couple Card Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar”.

**METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan RnD (*Research dan Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE.

**Bagan1.** Tahap Pengembangan ADDIE



Uji coba media menggunakan *one group pre test - pos test design* artinya tidak ada kelompok kontrol yang digunakan dalam eksperimen (Nuryanti, 2019). Hal tersebut karena peneliti mengalami hambatan berupa keterbatasan sampel, lokasi, dan waktu yang digunakan dalam penelitian. Dalam *one group pre test - pos test design* peserta didik pada awalnya akan mengikuti *pretest* pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan ujicoba. Kemudian setelah diberi ujicoba peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui tingkat keberhasilan ujicoba media yang dikembangkan. Berikut mekanisme dari desain uji coba *one group pre test - post test design* (Sugiyono, 2019).

Pre test	Treatment	Post test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Hasil *pretest* peserta didik sebelum mendapat pembelajaran menggunakan media *couple card* materi energi dan perubahannya.
- X : Treatment (pemberian perlakuan) dengan pembelajaran menggunakan media *couple card*.
- O<sub>2</sub> : Hasil *posttest* peserta didik setelah mendapat pembelajaran menggunakan media *couple card* materi energi dan perubahannya.

Tahap pertama yaitu analisis untuk mencari informasi yang akan dijadikan dasar dalam mengembangkan media *couple card* agar memenuhi kebutuhan dan kompetensi peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik digunakan dalam mendapat informasi yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik. Dan Analisis materi untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami peserta didik pada pembelajaran IPA.

Kedua adalah perencanaan produk sesuai analisis sebelumnya agar media yang dibuat memiliki keunikan dari sisi penggunaan, tampilan, materi, dan berbeda dengan media yang telah dihasilkan dari penelitian sebelumnya.

Ketiga adalah pengembangan yang meliputi proses editing kartu dan box kemasan. Selanjutnya peneliti menyusun lembar validasi sesuai dengan media yang telah dibuat. produk akan dilakukan uji validasi materi dan media sebelum digunakan dalam penelitian.

Tahap ke empat adalah implemenetasi, pada tahap ini media telah mendapat saran dan perbaikan dari validator yang berpengalaman dan telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga dapat dilakukan uji coba 1.

Tahap kelima adalah evaluasi untuk mengukur seberapa baik media pembelajaran yang dibuat terhadap respon pengguna.

Peserta didik yang berinteraksi langsung dengan media pembelajaran dijadikan sebagai subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah uji coba 1 pada 10 peserta didik kelas III SDN Jombatan 6 Jombang.

Data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tanggapan dari pengguna media serta masukan dari validator materi dan media digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Data kualitatif digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang sedang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari formulir validasi materi dan formulir validasi media untuk mengetahui kevalidan media, dari angket guru dan peserta didik dapat diketahui tingkat kepraktisan media, serta hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kepraktisan media *couple card*.

Menurut Sugiyono (2016) variabel adalah hal yang dikontrol peneliti untuk mendapatkan informasi sehingga peneliti mendapatkan kesimpulan. Pada penelitian “Pengembangan Media Couple Card Materi Energi dan Perubahannya Kelas III SDN Jombatan 6 Jombang”, peneliti mengelompokkan variabel yang digunakan menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y): Variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah media *couple card* yang digunakan untuk pembelajaran, Variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya, Variabel kontrol dari penelitian ini adalah validator materi, validator media, guru, dan peserta didik.

Analisis data kevalidan didapat dari pengolahan data kuantitatif melalui pengukuran data dari lembar validasi dan lembar angket

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

menggunakan skala likert. Kemudian dianalisis dengan rumus berikut:

Keterangan:

P : Presentase nilai validasi

F : Jumlah nilai yang diperoleh

N : Nilai tertinggi

100%: Konstanta

Teknik analisis data berupa skor dan dihitung menggunakan skala likert yang memiliki 5 skala nilai yaitu: nilai 5 (sangat baik), nilai 4 (baik), nilai 3 (cukup baik), nilai 2 (buruk), dan nilai 1 (sangat buruk) (Sugiyono, 2016:135). Selanjutnya kevalidan media diperoleh dari hasil presentase validasi yang didapat dikategorikan berdasarkan tabel kriteria presentase berikut:

Tingkat kelayakan media ditentukan oleh rumus diatas. Selanjutnya hasil presentase validasi yang didapat dari rumus tersebut dapat dikategorikan berdasarkan tabel kriteria presentase berikut:

**Tabel 1.** Kategori Kevalidan Media

No.	Presentase (%)	Kategori Validitas
1.	0,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, perlu revisi keseluruhan
2.	21,00% - 40,00%	Kurang valid, banyak revisi
3.	41,00% - 60,00%	Cukup valid, perlu revisi
4.	61,00% - 80,00%	Valid, dengan sedikit revisi
5.	81,00% - 100%	Sangat valid

(Riduwan, 2014:41)

Analisis data angket digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan yaitu media *couple card* materi energi dan perubahannya dengan menganalisa nilai skala likert yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik kemudian dilakukan analisis kuantitatif mengenai tingkat kepraktisan penerapan media *couple card*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase nilai validasi

F : Jumlah nilai yang diperoleh

N : nilai tertinggi

100% : Konstanta

(Sugiyono, 2016)

Hasil kepraktisan berdasarkan jawaban angket guru dan peserta didik. Selanjutnya hasil presentase yang didapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan tabel di bawah ini:

**Tabel 2.** Kategori Kepraktisan Media

No.	Presentase (%)	Kategori Kepraktisan
1.	0,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis
2.	21,00% - 40,00%	Kurang praktis
3.	41,00% - 60,00%	Cukup praktis
4.	61,00% - 80,00%	Praktis
5.	81,00% - 100%	Sangat praktis

(Riduwan, 2014:41)

Data tes peserta didik diperoleh dari pelaksanaan uji coba 1 menggunakan *one group pretest - posttest design* kepada 10 peserta didik kelas III SDN Jombatan 6 Jombang.

Uji normalitas adalah prosedur statistik untuk menguji apakah suatu kumpulan data berasal dari distribusi normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi data sampel berbeda dari distribusi normal secara signifikan.

Uji normalitas ini dilakukan terhadap tes peserta didik berupa *pretest* dan *posttest* pada uji coba 1 dengan Uji Saphiro-Wilk menggunakan SPSS 27.0. Berikut kriteria pengambilan keputusan:

Jika Sig lebih besar dari (> 0.05) maka  $H_0$  diterima

Jika Sig kurang dari (< 0.05) maka  $H_0$  ditolak

Keterangan:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data berdistribusi tidak normal

(Priyatno, 2014)

Keefektifan media *couple card* dapat diketahui dengan cara melihat peningkatan nilai peserta didik menggunakan analisis Normalited Gain (N-gain) yang dikembangkan oleh Hake.

$$g = \frac{\text{nilai post test} - \text{nilai pre test}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pre test}}$$

Selanjutnya berdasarkan hasil Hasil keefektifan media dapat dikategorikan berdasarkan tabel di bawah ini:

**Tabel 3.** Kategori Keefektifan Media

No.	Nilai N-gain	Kategori Keefektifan
1.	N-gain $\geq$ 0,7	Sangat efektif
2.	0,3 $\leq$ N-gain < 0,7	Cukup efektif
3.	N-gain < 0,3	Kurang efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media *couple card* materi energi dan perubahannya yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi tersebut. Bab ini membahas hasil ujicoba media *couple card* meliputi kelayakan, kevalidan, dan keefektifan media *couple card* materi energi dan perubahannya di kelas III Sekolah Dasar. Media *couple card* ini diterapkan pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III Sekolah Dasar yang difokuskan pada materi energi dan perubahannya.

Model ADDIE oleh Jnuszweji & Molenda adalah proses pengembangan media ini dengan prosedur berisi 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini diterapkan pada peserta didik kelas III di SDN Jombatan 6 dengan rentang usia 8-9 tahun sebagai subjek penelitian. Menurut Jean Piaget, rentang usia tersebut masuk dalam tahapan operasional konkret yang senang dalam kegiatan belajar sambil bermain. Dengan menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi dengan membayangkan sebuah proses dari gambar yang ada pada kartu yang dipadukan dengan permainan.

Analisis materi pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 meliputi analisis kebutuhan peserta didik untuk mempelajari IPA materi energi dan perubahannya. Terdapat kompetensi dasar yang berbunyi: 3.2 Menggali pengetahuan tentang energi dan perubahannya yang disajikan dalam bentuk lisan, tertulis, visual, atau dengan eksplorasi lingkungan. Menjadi titik awal peneliti mengembangkan media *couple card*.

Pada tahapan ini dilakukan perencanaan produk sesuai hasil analisis yang sebelumnya telah dilakukan agar media yang dikembangkan memiliki keunikan dari sisi penggunaan, tampilan, materi, dan berbeda dengan media yang telah dihasilkan dari penelitian sebelumnya. Hasil pada tahap ini masih berupa spesifikasi produk dan rancangan desain media.

Media dirancang dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu mereka memahami materi energi dan perubahannya. Tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.2 Menggali pengetahuan tentang energi dan perubahannya yang disajikan dalam bentuk lisan, tertulis, visual, atau dengan eksplorasi lingkungan.

Aspek desain dibagi menjadi tiga kategori yaitu tampilan, isi, dan penggunaan. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

Media *couple card* dirancang seperti kartu bergambar yang didalamnya berisi *question card* dan *answer card*. *Question card* diberi tanda dengan warna merah dan kartu *answer card* diberi tanda dengan warna biru, Menentukan bahan media yang akan digunakan yaitu memakai *artpaper* laminasi dengan ketebalan 260 gsm, Mengatur ukuran kartu yaitu 9 cm x 14 cm. Kemudian dikemas dalam kotak yang terbuat dari *artpaper* laminasi.

Rancangan aspek isi meliputi: Menentukan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi energi dan perubahannya, Merancang desain gambar yang sesuai dengan soal pada kartu., Membuat desain bagian belakang kartu agar terlihat menarik.

Rancangan aspek cara penggunaan media *couple card* oleh guru dan peserta didik meliputi: Guru menyampaikan materi atau meminta peserta didik mempelajari materi dari rumah terlebih dahulu, Guru menyiapkan dua paket kartu yang akan dimainkan peserta didik, satu paket kartu berjumlah 30 kartu terdiri dari 15 *question card* dan 15 *answer card*, Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok, setiap kelompok mendapat satu paket kartu, Satu kelompok membentuk satu baris ke belakang, Peserta didik secara urut mengambil kartu soal yang ditumpuk secara terbalik sehingga peserta didik tidak dapat mengintip soal kemudian mereka langsung mencari kartu jawaban yang telah ditata di atas meja, Guru memberikan batasan waktu, Setelah waktu yang diberikan habis, Guru bersama peserta didik mencocokkan kartu, kartu dengan pasangan yang tepat akan diberi poin. Kelompok dengan poin terbanyak akan diberi hadiah sebagai wujud apresiasi, Guru meminta peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah menyampaikan pendapatnya, guru memberikan konfirmasi dan kesimpulan untuk mengakhiri kegiatan yang dilakukan.

Pengujian produk menggunakan ujicoba *one group pretest-posttest design*. Peserta didik diberi soal tes berupa pilihan ganda dan uraian singkat sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *couple card* untuk mendapatkan nilai peserta didik. Setelah diberi perlakuan dengan pelaksanaan pembelajaran materi energi dan perubahannya menggunakan *couple card*, selanjutnya diberikan *posttest*. Ujicoba media tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *couple card* dalam meningkatkan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen yang digunakan untuk menilai validitas produk media pembelajaran. Instrumen dirancang berdasarkan aspek-aspek kriteria



penilaian yang dikembangkan sesuai dengan kriteria pemilihan media yang baik. Relevansi dengan materi, kelayakan isi, dan kelayakan kebahasaan merupakan bagian dari validasi materi. Sedangkan validasi media meliputi kelayakan tampilan, kelayakan penyajian, dan efektivitas media.

Pembuatan media *couple card* diawali dengan merancang desain dan isi kartu sesuai materi energi dan perubahannya menggunakan aplikasi pengolah gambar. Selanjutnya peneliti akan mencetak kartu dan box kemasan menggunakan bahan dan ukuran yang ditentukan. Berikut rencana desain media *couple card*:

Tabel 4. Desain Media Couple Card

Gambar	Keterangan
	Tampak depan media <i>couple card</i>
	Tampak belakang memuat pertanyaan dan jawaban materi energi dan perubahannya.
	Desain box kemasan memuat petunjuk penggunaan media

Setelah desain kartu selesai dibuat, langkah berikutnya hasil desain dicetak pada *artpaper* laminasi 260gsm menggunakan ukuran 9 x 14cm.

Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Perangkat pembelajaran disesuaikan dengan tema 6 subtema 2 pembelajaran 2. Selain itu petunjuk penggunaan media dibuat agar guru dan peserta didik dapat memahami cara menggunakan media *couple card* dengan benar.

Media yang dihasilkan akan divalidasi oleh validator dengan menggunakan instrumen validasi yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan media *couple card* menggunakan uji coba 1. Uji coba hanya dilakukan 1 kali karena subjek penelitian pada peserta didik kelas III SDN Jombatan 6 jumlahnya terbatas yaitu 10 orang. *Pretest* diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya peserta didik diberi pembelajaran menggunakan media *couple card*. Setelah itu peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui tingkat

keefektivan media *couple card*. Untuk mengukur seberapa praktis produk tersebut, peserta didik diberikan lembar angket.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Setelah mendapat data dari uji coba berdasarkan lembar validasi, hasil tes, dan angket, kemudian dihitung tingkat ketercapaian dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan yaitu membantu peserta didik dalam memahami materi energi dan perubahannya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media *couple card* dinyatakan valid setelah lulus uji validasi produk media yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil dari kedua validator adalah sebagai berikut:

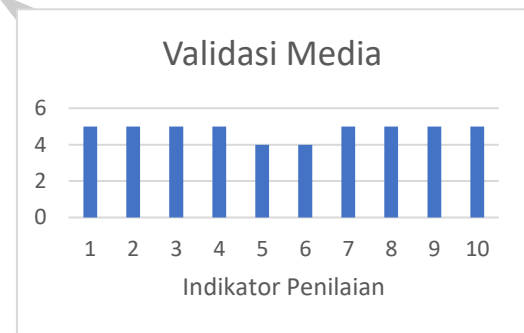


Diagram 1. Hasil Validator Media

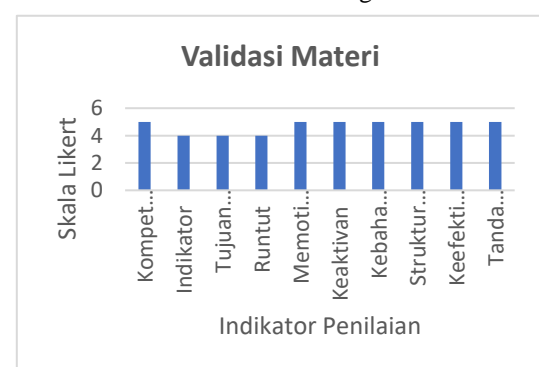
Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh validator, diketahui bahwa media *couple card* mendapat skor total 48 dari skor maksimal 50. Dengan presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator, diketahui bahwa media *couple card* mendapat nilai presentase sebesar 96%. Hal ini menunjukkan kriteria validitas media *couple card* "sangat valid" dengan jenjang persentase 81%-100%. Selain itu, tidak ada perbaikan dari validator sehingga media layak untuk diuji cobakan.

Selain validasi media, dilakukan validasi materi meliputi materi yang ada didalam media *couple card*. Hasil penilaian yang didapat dari validator ahli materi adalah sebagai berikut:



Berdasarkan penilaian validator, diketahui bahwa materi yang ada didalam media mendapat skor total 47 dengan presentase sebagai berikut:

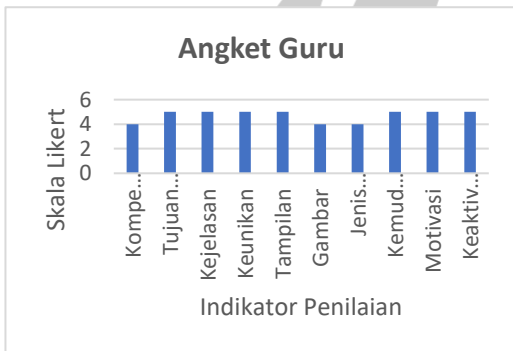
$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dari perhitungan tersebut didapatkan nilai presentase sebesar 94% Hal ini menunjukkan kriteria validitas media *couple card* “sangat valid” dengan jenjang persentase 81%-100%. Sehingga layak digunakan untuk tindakan selanjutnya.

Setelah dilakukan uji coba menggunakan media *couple card*, kepraktisan media dapat diketahui berdasarkan hasil angket guru dan angket peserta didik. Berikut rangkuman hasil analisis angket guru dan peserta didik:

Lembar angket diberikan kepada guru kelas III SDN Jombatan 6. Berikut hasil angket guru yang diperoleh dari media *couple card*



**Diagram 3.** Hasil Penilaian Angket Guru

Berdasarkan lembar angket yang diisi oleh guru, diketahui bahwa media *couple card* mendapat skor total 47 dengan presentase sebagai berikut:

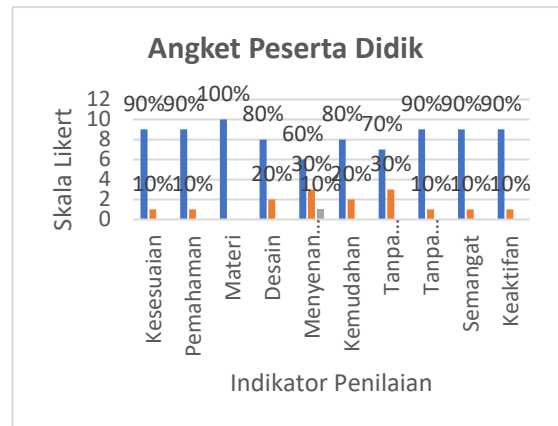
$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dari perhitungan tersebut didapatkan nilai presentase sebesar 94% dan termasuk dalam rentang 81%-100%. Maka media *couple card* materi energi dan perubahannya dinyatakan “sangat praktis”, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran.

Angket dibagikan kepada 10 peserta didik kelas III SDN Jombatan 6 Jombang bertujuan untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap kepraktisan dalam menggunakan media *couple card*. Tabel berikut ini dapat menggambarkan hasil presentase angket peserta didik:

Diagram berikut ini dapat menggambarkan hasil presentase angket peserta didik:



**Diagram 4.** Hasil Angket Peserta Didik

Dapat diambil kesimpulan bahwa media *couple card* memiliki dampak positif dalam pembelajaran. Sehingga kepraktisan media *couple card* dapat tercapai dengan baik.

Uji Shapiro-Wilk digunakan pada data sampel kurang dari 50. Metode ini sangat efektif dilakukan untuk sampel dalam jumlah kecil. Berikut data hasil uji normalitas yang didapatkan:

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Data	Hasil Signifikasi	Keterangan
Normalitas Pretest	0,061	Normal
Normalitas Posttest	0,177	Normal

Berdasarkan Tabel 3.14 hasil yang didapat pada uji normalitas Saphiro-Wilk dari variabel *pretest* memiliki nilai signifikasi 0,061 > α sehingga berdistribusi normal. Dan variabel *posttest* memiliki nilai signifikasi 0,177 > α sehingga berdistribusi normal. Oleh karena itu data pada variabel *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi secara normal.

Kemudian untuk mengetahui peningkatan antara nilai *pretest* – *posttest* dilakukan analisis menggunakan uji N-gain. Berikut hasilnya:

**Tabel 6.** Hasil Pretest-Posttest

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	ANZ	60	90
2.	APL	70	90
3.	AAP	70	90
4.	CEZ	50	70
5.	DNA	60	100
6.	EPT	60	80
7.	JDT	60	70
8.	MRH	70	100
9.	MZP	50	80
10.	MRA	60	90

Dari tabel tersebut, nilai *pretest* dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum_{nilai \geq 75}}{\sum_{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Selanjutnya nilai *posttest* dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum_{nilai \geq 75}}{\sum_{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil persentase ketuntasan belajar klasikal pada uji coba skala 1, nilai *pretest* menunjukkan persentase sebesar 0% dengan kriteria sangat kurang. Sedangkan nilai *posttest* menunjukkan persentase sebesar 80% dengan kriteria baik. Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa, data dianalisis menggunakan N-Gain sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

$$\langle g \rangle = \frac{80 - 0}{100 - 0} = \frac{80}{100} = 0,8$$

Dari perhitungan tersebut, hasil analisis N-Gain pada uji coba 1 diperoleh rata-rata peningkatan nilai sebesar 0,8. Nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada uji coba mengalami peningkatan “sangat efektif” dikarenakan nilai N-Gain berada dalam rentang  $g > 0,7$ . Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media *couple card* dapat membantu peserta didik memahami materi energi dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media *couple card* materi energi dan perubahannya yang dapat membantu peserta didik memahami materi energi dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini berhasil mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *couple card* dalam membantu peserta didik memahami materi energi dan perubahannya serta meningkatkan hasil belajar kelas III Sekolah Dasar.

Penggunaan media *couple card* ini dilakukan dengan bermain secara berkelompok dengan membentuk minimal 2 kelompok. Media *couple card* berisi 30 kartu yang terdiri dari 15 *question card* dan 15 *answer card* yang berisi materi energi dan perubahannya beserta gambar dan deskripsinya. Kemudian setiap kelompok diminta untuk membuat satu barisan ke belakang. Guru membacakan aturan permainan, setelah itu kartu mulai dibagikan. Selanjutnya *question card* dipisahkan dengan *answer card*. Sebelum permainan dimulai, pemain dilarang membuka kartu soal yang ada di meja. Peserta didik secara urut mengambil *question card* dan mencari *answer card* yang telah diacak sebelumnya. Hal itu dilakukan secara terus

menerus hingga semua kartu telah mendapatkan pasangannya.

Media *couple card* merupakan salah satu media gambar dengan pendekatan permainan. Hal ini disesuaikan dengan kesukaan siswa pada umumnya yang menyukai permainan sehingga suasana belajar terasa seperti bermain. Menurut Kurniasari (2016) media *couple card* merupakan sarana pembelajaran yang dirangkai dari permainan yang biasa dimainkan anak-anak dan dikemas dalam bentuk permainan kartu berpasangan yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain menarik dan menyenangkan, hendaknya media pembelajaran mampu memberikan pengalaman menyenangkan dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik secara personal. Selain itu, belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi tanpa harus menghafalnya.

Pengembangan media *couple card* telah sesuai dengan model ADDIE oleh Jnuszweji & Molenda yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* dalam (Suryani, 2018:126). Menurut Dissriany dkk, (2018) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sehingga menghasilkan produk. Produk media harus melalui uji coba agar produk yang telah dikembangkan dapat teruji kelayakannya. Maka dari itu, media kartu kuartet dievaluasi berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan, serta keefektifannya.

Kevalidan media kartu kuartet yang dikembangkan dikatakan valid setelah melalui uji validasi dari dosen ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Mengacu dari lembar hasil validasi materi, hasil validasi materi kartu kuartet memperoleh persentase sebesar 94%. Hal ini masuk pada rentang 91%-100% sehingga dinyatakan sangat valid tanpa revisi (Riduwan, 2014:41). Dosen ahli materi juga memperkuat bahwa media *couple card* materi energi dan perubahannya memiliki kaitan materi yang sudah sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pemberian skor 5 kategori sangat baik pada butir indikator nomor 1,5 dan 6. Hal serupa juga dilakukan dosen ahli materi pada aspek kelayakan kebahasaan yaitu butir indikator nomor 7,8,9, dan 10 mendapatkan skor 5 kategori sangat baik. Sedangkan pada materi sesuai dengan indikator (butir indikator nomor 2), materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (butir indikator nomor 3), materi runtut dan jelas (butir indikator nomor 4) mendapat skor 4 dengan kategori baik. Maka dari itu, materi pada media pembelajaran *couple card* dinyatakan valid dan layak digunakan, tidak memerlukan revisi.



Pada hasil validasi media, pengembangan media *couple card* memperoleh persentase sebesar 96%. Persentase tersebut masuk dalam rentang 81%-100% dengan kriteria sangat valid, tidak memerlukan revisi (Riduwan, 2014:41). Menurut dosen ahli media, media kartu kuartet yang dikembangkan memiliki gambar yang sesuai dengan materi (butir indikator nomor 1), komposisi warna menarik (butir indikator nomor 2), desain media teratur (butir indikator nomor 3), jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan mudah (butir indikator nomor 4), kemudahan dalam penggunaan (butir indikator nomor 7), dapat digunakan tanpa perangkat lain (butir indikator nomor 8), dapat menambah motivasi (butir indikator nomor 9), serta meningkatkan pengetahuan (butir indikator nomor 10). Hal ini didukung dengan pemberian skor 5 dengan kategori sangat baik pada indikator penilaian yang telah disebutkan sebelumnya. Kemudian pemberian skor 4 oleh validator ahli media dengan kategori baik didapatkan pada indikator komposisi warna yang digunakan materi sistematis (butir indikator nomor 5), dan petunjuk cara menggunakan produk sudah jelas (butir indikator nomor 9).

Peneliti menggunakan uji coba 1. Uji coba hanya dilakukan 1 kali karena subjek penelitian pada peserta didik kelas III SDN Jombatan 6 jumlahnya terbatas yaitu 10 orang. Secara keseluruhan hasil persentase yang didapat pada angket respon peserta didik sebesar 95,8%. Persentase ini termasuk ke dalam 81%-100% dengan kriteria sangat praktis (Riduwan, 2014:41). Hal ini didukung dengan hasil rerata analisis pada aspek materi (butir indikator 1,2,3) memperoleh persentase sebesar 98,6% artinya materi pada media *couple card* sudah sesuai dan mudah untuk dipahami. Kemudian, hasil rerata aspek ketertarikan media (butir indikator nomor 4 dan 5) diperoleh persentase sebesar 93% artinya media *couple card* menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Berikutnya, hasil rerata aspek kemudahan (butir indikator nomor 6,7,8) memperoleh persentase sebesar 96% artinya media tersebut mudah dalam penggunaannya tanpa memerlukan perangkat lain. Selanjutnya hasil rerata aspek motivasi (butir indikator nomor 9,10) memperoleh persentase sebesar 98% artinya media tersebut menumbuhkan interaksi antar peserta didik sehingga semangat belajar pun meningkat.

Selain angket respon peserta didik, kepraktisan juga diperoleh dari angket respon guru. Angket respon ini diberikan kepada guru kelas III SDN Jombatan 6 Jombang. Persentase keseluruhan yang diperoleh sebesar 94% termasuk ke dalam rentang 81%-100% dengan kriteria sangat praktis (Riduwan, 2014:41). Dari persentase tersebut diperoleh skor maksimal

pada 7 butir indikator. Kemudian tiga indikator lainnya yaitu materi, gambar, dan keterbacaan pada media memperoleh skor 4. Sehingga media *couple card* dapat dinyatakan sangat praktis diterapkan dalam pembelajaran materi energi dan perubahannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dkk, (2014: 4) yang menyatakan jika guru dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media tersebut maka media dianggap praktis. Selain itu, terdapat tanggapan dari guru kelas bahwa media *couple card* dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam proses belajar.

Media *couple card* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena mengingat Ramli (dalam Hasan, 2021:35) menuturkan bahwa fungsi media pembelajaran ialah menyempurnakan proses belajar mengajar sehingga didapatkan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Media *couple card* yang dikembangkan tidak hanya dilihat dari kevalidan dan kepraktisannya saja. Akan tetapi juga keefektifannya

Keefektifan media *couple card* diketahui dari evaluasi pembelajaran, yaitu hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Pada kegiatan uji coba, nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal. Dari perhitungan tersebut, didapatkan persentase *pretest* sebesar 0% yang termasuk rentang 0%-20% dengan kategori "sangat kurang" (Arikunto, 2019:35). Disamping itu, tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  pada saat pengerjaan *pretest*. Kemudian data *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal dan diperoleh hasil sebesar 80% yang termasuk rentang 61%-80% dengan kategori "baik" (Arikunto, 2019:35). Pada pengerjaan *posttest* terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Sehingga media *couple card* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Uji normalitas yang didapatkan ( $>0,05$ ) maka dapat dikatakan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Selain itu, dalam analisis menggunakan Uji N-Gain memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 0,8 dengan peningkatan hasil belajar mendapat kategori sangat efektif. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media *couple card* sangat efektif dalam membantu pembelajaran materi energi dan perubahannya di kelas III Sekolah Dasar. Media *couple card* telah membantu peserta didik dalam memahami materi energi dan perubahannya serta meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penegasan oleh Ibrahim dkk, (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan

untuk menyebarkan ilmu pengetahuan sehingga peserta didik mudah menerima ilmu tersebut.

Berdasarkan penelitian tentang pengembangan *couple card* sebagai media pembelajaran materi energi dan perubahannya di kelas III Sekolah Dasar, dapat terlihat jelas bahwa media valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran, sehingga media *couple card* telah meningkatkan hasil belajar dengan membantu peserta didik memahami materi energi dan perubahannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nova Arif Budiarsa (2019) yang menghasilkan media KAPAS (Kartu Pasangan) materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Menurut penelitian pengembangan yang telah dilakukan pada media *couple card* materi energi dan perubahannya. Berikut ini dapat ditarik kesimpulan: Kevalidan media *couple card* materi energi dan perubahannya dapat diketahui dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Media *couple card* materi energi dan perubahannya dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase validasi materi sebesar 94% dan validasi media sebesar 96%. Oleh sebab itu, media *couple card* materi energi dan perubahannya dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar. Kepraktisan media *couple card* materi energi dan perubahannya diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Pada uji coba 1, persentase hasil angket respon peserta didik sebesar 95,8% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan pada analisis angket respon guru diperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. Dari analisis angket respon peserta didik maupun guru dapat disimpulkan bahwa media *couple card* materi energi dan perubahannya dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pada pembelajaran energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar. Keefektifan media *couple card* materi energi dan perubahannya didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba 1. Data yang didapat dari kegiatan *pretest* dan *posttest* uji coba 1 memperoleh persentase sebesar 0% dan 80% dengan kategori sangat kurang dan baik. Selanjutnya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji N-Gain mendapat rerata 0,8 kategori peningkatan sangat efektif. Dari analisis tersebut dinyatakan bahwa media *couple card* dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi energi dan perubahannya.

### Saran

Berikut saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian pengembangan *couple card* sebagai media pembelajaran materi energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar: Dalam merealisasikan permainan ini, peneliti menyarankan untuk melakukan persiapan awal bagi peserta didik agar tidak banyak waktu yang terbuang untuk menjelaskan cara bermain. Dalam penggunaan media *couple card* pada kegiatan pembelajaran, guru sebaiknya melakukan pengawasan dengan baik agar tidak terjadi kecurangan dalam penggunaan media. Bagi penelitian selanjutnya, pengembangan pada materi yang berbeda diperlukan agar media *couple card* dapat lebih kreatif dan inovatif. Selain itu diharapkan dapat dilakukan penelitian pada kelompok uji coba yang lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiriani, A & Hutabri, E. (2018). *Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. Jurnal Kependidikan (1)*.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Budiarsa, Nova A. (2019). *Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SDN Cengklok Kediri. Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hasan Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Ibrahim, dkk. (2017). *Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Kooperatif (Make – A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Makassar: Gunadarma Ilmu
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ninggarwati, Devrita J. (2021). *Pengembangan Media KAPAPI (Kartu Pasangan Pintar) Berbasis CAI Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Pemanfaatannya Untuk Siswa Kelas IV SD. Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2013) *Media Pengajaran; penggunaan dan*

- pembutannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryani, Nunuk dkk. (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taufiq, dkk. (2015). *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yulianty, Rani L. (2010). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Zulfahnur, J A. dan Maryam (2020). *Pengembangan Media Cord (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *Ejournal Unesa* (11).

