

PENGEMBANGAN MEDIA COUPLE CARD UNTUK MEMPERBAIKI MISKONSEPSI DALAM IPA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nanda Nasrul Mubarok

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nanda.19152@mhs.unesa.ac.id

Mintohari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mintohari@unesa.ac.id

Abstrak

Miskonsepsi dalam IPA seringkali menjadi hambatan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan di sekolah dasar. Maka diperlukan media yang digunakan untuk memperbaiki miskonsepsi yakni media *Couple Card*. Media *Couple Card* ini terdiri dari kartu-kartu dengan ilustrasi konsep IPA yang berpasangan dan peserta didik diharapkan dapat memahami konsep yang benar untuk memperbaiki miskonsepsi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *Couple Card*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahap penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan tahap tersebut diperoleh data kevalidan media yakni 100% yang berarti sangat valid, data kevalidan materi yakni 91,67% yang berarti sangat valid, data kepraktisan media yakni 92,87% yang berarti sangat praktis, data keefektifan media yakni 85% yang berarti sangat efektif, hasil persentase miskonsepsi soal *pre-test* peserta didik menunjukkan 73% sudah memahami konsep, 26,5% peserta didik mengalami miskonsepsi, dan 0,5% tidak tahu konsep. Sedangkan pada soal *post-test* 85% sudah memahami konsep dan 15% mengalami miskonsepsi yang berarti miskonsepsi peserta didik sudah mengalami penurunan. Selain itu, pada kategori analisis N-Gain diperoleh rata-rata 0,395 dan rata-rata keterangan peningkatan nilai sedang. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media *Couple Card* memiliki nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar serta memperbaiki miskonsepsi materi gaya dan gerak.

Kata Kunci: IPA, miskonsepsi, *couple card*

Abstract

Misconceptions in science often pose a barrier for students in understanding the concepts taught in elementary school. Therefore, a media tool called the Couple Card is needed to address and rectify these misconceptions. The Couple Card consists of cards with paired illustrations representing scientific concepts, and it is expected that students can comprehend the correct concepts in order to correct their misconceptions. This research aims to determine the validity, effectiveness, and practicality of the Couple Card media. The research method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on these stages, the following data were obtained: the validity of the media was 100%, indicating a very high level of validity; the validity of the content was 91.67%, also indicating a very high level of validity; the practicality of the media was 92.87%, indicating a very high level of practicality; and the effectiveness of the media was 85%, indicating a very high level of effectiveness. The pre-test results showed that 73% of the students already understood the concepts, 26.5% had misconceptions, and 0.5% had no knowledge of the concepts. In the post-test, 85% of the students understood the concepts, while 15% still had misconceptions, indicating a decrease in misconceptions among the students. Additionally, the N-Gain analysis category had an average score of 0.395, indicating a moderate level of improvement. Based on the obtained data, it can be concluded that the Couple Card media has high validity, practicality, and effectiveness, making it suitable for use by fourth-grade students in elementary school for learning science, particularly in correcting misconceptions related to the topic of forces and motion.

Keywords: science, misconception, *couple card*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang dilakukan pada lingkungan sekolah. Terdapat berbagai jenjang pendidikan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah sekolah dasar. “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dan guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar” (Suardi, 2018:7). Pada penyampaian materi yang dilakukan guru, banyak menemukan permasalahan seperti kemampuan kognitif yang rendah, kepribadian yang beragam, kurangnya sumber belajar, pemahaman konseptual yang tidak akurat, dan banyak lagi. Dengan demikian, peserta didik harus belajar bagaimana berpikir kritis untuk memaksimalkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konsep IPA.

Kegiatan pembelajaran IPA tidak lepas dari tujuannya yaitu untuk memaksimalkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA. Pada pembelajaran IPA mengantarkan peserta didik memahami konsep dan tidak hanya membiarkan hanya mengingat informasi tanpa mengetahui apa tujuan dari informasi tersebut. “IPA adalah ilmu yang menyelidiki alam semesta, unsur-unsurnya, dan kejadian yang terjadi di dalamnya” (Isrok'atun, dkk, 2020:21). IPA adalah cabang ilmu yang berfokus pada pemahaman, penjelasan, dan prediksi tentang fenomena alam melalui proses ilmiah yang sistematis. Dalam perkembangan pembelajaran IPA, dapat menghasilkan konsep, fakta, teori, dan hukum untuk menjelaskan mengenai fenomena alam. Guru harus menguasai banyak konsep IPA sehingga meminimalisir terjadinya miskonsepsi dalam pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik, guru harus memiliki beberapa kompetensi yang sangat penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memberikan pengajaran yang efektif dan memberi pengaruh yang positif pada peserta didik. Kompetensi yang harus dimiliki guru antara lain kompetensi pedagogis, kompetensi personal, kompetensi sosial, kompetensi profesional, kompetensi kepemimpinan, kompetensi teknologi, dan kompetensi bahasa. Kompetensi ini menuntut guru untuk dapat menguasai konsep terhadap lima pelajaran, salah satunya IPA. Peserta didik perlu dikenalkan konsep IPA dengan penuh kehati-hatian, agar pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari benar dan tidak terjadi miskonsepsi.

Miskonsepsi merupakan kondisi ketika seseorang memiliki gagasan konseptual yang berbeda dari konsensus ilmiah yang diterima secara umum. Miskonsepsi atau salah konsep ini terjadi ketika seseorang memiliki konsep atau pemahaman yang tidak sesuai oleh pemahaman ilmiah atau pemahaman yang dapat diterima para ahli pada bidangnya. Pada beberapa kasus, miskonsepsi dapat

disebabkan oleh pemahaman yang tidak lengkap atau konsep IPA sederhana yang diungkapkan oleh banyak peserta didik. Miskonsepsi dapat menjadi hambatan dalam pemahaman konsep IPA yang benar.

Miskonsepsi terjadi tidak terbatas hanya pada peserta didik saja, tetapi juga bisa terjadi pada guru. Guru mungkin memiliki miskonsepsi karena beberapa alasan, seperti pendidikan yang tidak memadai, kurangnya paparan terhadap penelitian baru, atau miskonsepsi konsep ilmiah yang rumit. Jika miskonsepsi dibiarkan dan tidak tertangani, peserta didik mungkin mengalami miskonsepsi yang lebih serius yang akan lebih sulit untuk dikoreksi.

Berdasarkan tes yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Kemiri, diperoleh hasil terjadi miskonsepsi pada materi gaya dan gerak. Hal ini ditunjukkan oleh hasil tes diagnostik yang telah dilakukan, dari pertanyaan yang diberikan 10 soal, persentase rata-rata peserta didik yang mengalami miskonsepsi sebanyak 35%, sedangkan persentase peserta didik yang tidak mengetahui konsep sebanyak 23%, dan yang memahami konsep hanya sebanyak 42%. Peserta didik yang menemukan kesulitan dalam pemahaman konsep IPA tertentu, kemungkinan besar menghadapi masalah yang sama di masa mendatang sekaligus akan menyebabkan rendahnya prestasi peserta didik dalam mempelajari IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, ditemukan beberapa penyebab dari miskonsepsi yang dialami peserta didik. Penyebab tersebut di antaranya adalah faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri, seperti prakonsepsi atau pemahaman awal yang salah, intuisi yang keliru, tahap perkembangan kognitif yang berbeda, dan minat peserta didik terhadap subjek tertentu. Selain itu, penyebab miskonsepsi juga dapat berasal dari guru, seperti latar belakang pendidikan guru yang kurang memadai, kurangnya penguasaan materi dan umpan balik yang diberikan oleh guru, serta penggunaan metode pembelajaran yang konvensional. Kelengkapan materi dalam buku peserta didik juga dapat memicu timbulnya miskonsepsi. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya untuk memperbaiki miskonsepsi tersebut dengan memberikan pembelajaran yang tepat dan efektif serta mengembangkan materi ajar yang lebih baik dan akurat.

Pembelajaran dapat lebih efektif apabila menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik mata pelajarannya. Dengan penggunaan media dan sumber belajar yang baik, peserta didik akan memahami materi yang diajarkan. Jika pada kegiatan belajar mengajar hanya dijelaskan suatu konsep, guru hanya melakukan ceramah atau hanya diputarkan sebuah video membuat peserta didik kesulitan memahami materi atau konsep. Kegiatan di lapangan guru sering melakukan ceramah dan

memutarakan sebuah video, sehingga tidak membuat peserta didik menarik pada media pembelajaran tersebut. Peserta didik lebih memilih melakukan percobaan disertai diskusi dengan teman kelompoknya. Hal itu membuat mereka lebih mudah untuk menerima suatu konsep atau memahami materi mata pelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berguna karena dapat merubah hal yang semula abstrak menuju konkret. Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar perlu disesuaikan terhadap materi apa yang hendak dibahas dalam kegiatan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting. "Penggunaan media diketahui dapat memperjelas konsep atau materi yang disampaikan guru supaya dapat dipahami oleh peserta didik" (Efendi, 2020:98). Peneliti menggunakan media berupa *Couple Card* atau kartu berpasangan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. "Media *Couple Card* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu lain berisikan jawaban yang saling melengkapi, sehingga lebih mudah untuk melakukan diskusi dan dapat mengaktifkan pikiran peserta didik dalam berkompetisi dalam memecahkan soal" (Rahmi, 2018:81). Penggunaan kartu ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep IPA.

Media *Couple Card* menampilkan gambar, garis, serta simbol. Selain itu, sebagai alat pembelajaran, media *Couple Card* juga menyertakan elemen materi pengajaran dalam bentuk gambar, deskripsi gambar, pertanyaan, dan jawaban sesuai dengan materi yang disajikan. Dalam implementasinya, media *Couple Card* memiliki komponen pokok serta permainan sebagai komponen hiburan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Couple Card* yakni peserta didik diajak melakukan suatu permainan sederhana supaya tidak jenuh sehingga kegiatan belajar akan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi mereka karena media pembelajaran adalah salah satu fasilitas yang tersedia pada proses pembelajaran.

Inovasi media ini dapat diterapkan untuk memperbaiki miskonsepsi IPA menggunakan media *Couple Card*. Media *Couple Card* memiliki beberapa kelebihan antara lain kemudahan dalam pembuatan, kemampuan untuk menggali sifat-sifat afektif peserta didik, mengurangi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk mencari teman (pasangan) sambil mereka belajar tentang konsep atau materi secara interaktif, menyenangkan serta efektif. Kekurangan dalam media *Couple Card* antara lain waktu yang diberikan

harus dibatasi untuk mencegah peserta didik bermain terlalu banyak selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jindi Anniswah Zulfahnur dan Maryam Isnaini Damayanti pada tahun 2021 membuktikan bahwa media *Couple Card* layak digunakan dengan hasil kelayakan media sebesar 96,42%, kelayakan materi 81,81% berarti sangat valid, keefektifan media sebesar 80% berarti efektif, dan kepraktisan media 91,96% berarti sangat praktis. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Nova Arif Budiarsa dan Julianto pada tahun 2019 membuktikan bahwa media *Couple Card* layak digunakan dengan hasil pelaksanaan pembelajaran dalam uji coba mendapatkan skor 87,6 yang dinilai sangat baik atau praktis. Menurut data, terdapat peningkatan yang signifikan antara waktu penggunaan media KAPAS (Kartu Pasangan) sebelum dan sesudah tes yang menyebabkan media tersebut dinyatakan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Neni Hayati, Encep Andriana, dan A.Syachruraji pada tahun 2022 ditemukan pada peserta didik sekolah dasar kelas IV mengalami miskonsepsi sebanyak 37%. Sedangkan peserta didik yang sama sekali tidak mengetahui konsep sejumlah 42% serta yang memahami mengenai konsep hanya 21%. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Akmalia Faizatul Khoiriyah pada tahun 2018 ditemukan pada peserta didik sekolah dasar kelas IV materi gaya dan gerak mengalami miskonsepsi yang diperoleh hasil 1) konsep gaya gravitasi mengalami miskonsepsi sebanyak 68,58%. 2) konsep gaya gerak mengalami miskonsepsi sebanyak 65,72%. 3) konsep gaya pegas sebanyak 37,15. 4) konsep gaya terhadap kecepatan mengalami miskonsepsi sebanyak 42,86%. 5) konsep gaya terhadap bentuk mengalami miskonsepsi sebanyak 48,58%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Couple Card* untuk Memperbaiki Miskonsepsi dalam IPA Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". Peneliti memodifikasi media *Couple Card* supaya lebih menarik yaitu membuat kartu dengan bermacam-macam warna sesuai dengan masing-masing konsep serta menggunakan tema dan font yang disesuaikan dengan peserta didik sekolah dasar kelas IV. Permainan *Couple Card* bisa dimainkan di kelas IV dan pada setiap satu kelas berisikan maksimal 25 anak atau dapat dibuat berkelompok. Perbedaan lainnya yaitu pada materi yang dimuat dalam media yang dikembangkan yaitu mengenai miskonsepsi IPA sekolah dasar kelas IV.

METODE

Penelitian ini terkategori penelitian pengembangan dan model penelitian yang dipergunakan ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009:2). Menurut Sugiyono

(2016:200), tahapannya ialah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Kemudian, pada setiap tahapan ADDIE dilakukan kegiatan evaluasi.

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis merupakan proses pengumpulan berbagai informasi yang digunakan sebagai dasar pengembangan produk. Tahap analisis dimulai dengan mengevaluasi kesesuaian produk melalui telaah isi buku teks, analisis guru dan peserta didik, studi literatur, serta pemahaman sumber belajar dalam mata pelajaran IPA. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IV, mengamati materi pembelajaran dalam buku IPA, dan memilih materi atau konsep yang sesuai dengan kurikulum sekolah. Peneliti juga memperhatikan kebutuhan peserta didik dan kajian literatur ilmiah yang relevan. Selanjutnya, dilakukan evaluasi oleh peneliti dengan bantuan dosen pembimbing. Tujuan dari evaluasi ini adalah mencari solusi untuk masalah yang ada. Solusi yang dikemukakan mengacu dari hasil wawancara dan tes diagnostik yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Kemiri mengalami miskonsepsi tentang materi gaya dan gerak ialah mengembangkan media *Couple Card*.

Tahap kedua ialah tahap desain. Tahap ini dilakukan kegiatan desain yang dimulai dengan merancang *storyboard*, baik materi maupun *Couple Card*. Selain itu, juga dilakukan penentuan materi atau konsep yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti menyusun materi atau konsep berdasarkan miskonsepsi dalam IPA yang ada di kelas IV sekolah dasar saat tahap perancangan materi media dan media *Couple Card*. Selanjutnya, dilakukan evaluasi isi materi yang telah disusun berdasarkan saran dari dosen pembimbing untuk menghasilkan media yang melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan. Tahap ini, peneliti merealisasikan media *Couple Card*. Tahap ini juga dilakukan validasi media dan validasi materi. Peneliti melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan media *Couple Card*. Ahli media menguji kevalidan media *Couple Card* dan memberikan masukan kepada peneliti, sedangkan ahli materi menguji kevalidan materi yang terdapat dalam produk tersebut. Setelah itu, peneliti melakukan evaluasi dan merevisi hasil validasi ahli media dan ahli materi sesuai dengan masukan yang diberikan. Setelah proses revisi selesai, produk siap diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil evaluasi dari validator pada tahap ini menunjukkan kebutuhan untuk memberikan penjelasan konsep atau materi yang lebih jelas dan efektif dalam pembelajaran saat menggunakan media *Couple Card*, serta penyesuaian

gambar pada media tersebut agar lebih relevan dengan kehidupan nyata.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap yang penting dalam penelitian untuk mengevaluasi kepraktisan dan keefektifan produk. Setelah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas terhadap produk tersebut. Uji coba terbatas bermaksud untuk menguji praktisitas produk sebelum digunakan secara luas. Uji coba ini melibatkan enam peserta didik yang dipilih secara acak, dan peneliti mengamati perilaku peserta didik saat menggunakan produk. Selanjutnya, dilakukan uji coba luas untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk dalam skala yang lebih besar. Pada uji coba luas, peneliti juga mengamati perilaku peserta didik, melakukan *pre-test* sebelum penggunaan produk, dan *post-test* setelah penggunaan produk. Peneliti juga memberikan kuesioner kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Kemudian, dilakukan evaluasi dengan menganalisis hasil *pre-test*, *post-test*, kuesioner, dan observasi untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dan keefektifan produk media *Couple Card* yang telah diimplementasikan. Pada tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi hasil *pre-test* dan *post-test*, serta kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik, untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan dari penggunaan media *Couple Card*. Selain itu, peneliti juga mengevaluasi hasil observasi guna memahami perilaku peserta didik saat menggunakan media *Couple Card*. Hasil evaluasi dari tahap ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Couple Card* dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan, seperti suasana kelas yang tidak kondusif dan beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya memahami konsep IPA.

Tahap akhir dari pembuatan media *Couple Card* dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi bermaksud mengidentifikasi dan mengatasi kelemahan yang ada pada produk media pembelajaran *Couple Card* yang telah dibuat. Media pembelajaran *Couple Card* yang telah dikembangkan dievaluasi untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada tahap ini, peneliti menetapkan tujuan evaluasi untuk menilai tingkat kevalidan, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran tersebut. Peneliti juga menggunakan kuisisioner sebagai alat evaluasi, yang menggunakan skala *Likert*, dan melakukan perbaikan mengacu hasil evaluasi yang didapatkan.

Berdasarkan hasil evaluasi dari tahap ADDIE maka dapat diperoleh 1) Mengacu hasil wawancara dan tes diagnostik terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Kemiri, ditemukan adanya miskonsepsi pada materi gaya dan gerak. Hal ini menjadi dasar untuk pengembangan

media pembelajaran *Couple Card*. 2) Media *Couple Card* dibuat menarik dan interaktif, dengan tujuan menimbulkan partisipasi aktif peserta didik 3) Perlunya penjelasan konsep atau materi yang lebih jelas dan efektif saat menggunakan media *Couple Card*. Selain itu, gambar yang digunakan dalam media tersebut perlu disesuaikan dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik 4) Penggunaan media *Couple Card* dalam pembelajaran dapat menghadirkan suasana kelas yang tidak kondusif, serta beberapa peserta didik masih belum sepenuhnya memahami konsep IPA. Hal ini menunjukkan adanya tantangan yang perlu diatasi dalam penggunaan media tersebut.

Dengan memperhatikan kesimpulan ini, peneliti dapat menentukan langkah yang sesuai guna memperbaiki dan mengoptimalkan penggunaan media *Couple Card* dalam upaya meningkatkan pemahaman dan memperbaiki miskonsepsi peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Data kevalidan didasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Data kepraktisan didasarkan hasil kuisisioner peserta didik. Sedangkan data keefektifan didasarkan dari hasil *pre-test dan post-test*.

Teknik analisis data yang dipergunakan ialah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan selama proses uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor hasil kuisisioner ahli media, ahli materi, dan calon pengguna (peserta didik). Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis dengan mengacu skala *Likert*. Skor yang didapatkan dihitung sesuai rumus:

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

Setelah perhitungan diperoleh skor akhir yang digunakan menganalisis kriteria kevalidan media dan materi bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat valid (dapat digunakan)
80% - 89%	Valid (dapat digunakan)
70% - 79%	Cukup valid (boleh digunakan)
50% - 69%	Kurang valid (belum boleh digunakan)
0% - 50%	Tidak valid (tidak untuk digunakan)

(Sumber: diadaptasi Herrhyanto & Hamid, 2007: 1.12)

Kepraktisan media didasarkan hasil kuisisioner peserta didik. Hasil persentase kepraktisan media yang didapatkan dikategorikan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat praktis
80% - 89%	Praktis
70% - 79%	Cukup praktis

50% - 69%	Kurang praktis
0% - 50%	Tidak praktis

(Sumber: diadaptasi Herrhyanto & Hamid, 2007: 1.12)

Keefektifan media didasarkan hasil *pre-test dan post-test* kemudian dihitung persentase dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Kurang efektif
0% - 20%	Tidak efektif

(Sumber: diadaptasi Herrhyanto & Hamid, 2007: 1.12)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian pengembangan media *Couple Card*:

Tabel 1 Desain Media Couple Card

Desain Media	Keterangan
	Tahap desain media <i>Couple Card</i> menggunakan CorelDraw 2023. Pada bagian kartu terdapat judul materi, gambar, dan isi materi (pertanyaan, deskripsi atau penjelasan). Kartu berukuran 12 x 8 cm.

Tabel 2 Desain Kartu Tanya dan Kartu Jawab

Desain Kartu	Keterangan
	Desain depan kartu tanya. Kartu tanya dibuat sebanyak 15 buah.
	Desain belakang kartu tanya. Pewarnaan dipilih menggunakan warna

Desain Kartu	Keterangan
	kuning agar lebih mudah dikenali dan dikelompokkan.
	Desain depan kartu jawab. Kartu jawab dibuat sebanyak 15 buah.
	Desain belakang kartu jawab. Pewarnaan dipilih menggunakan warna biru agar lebih mudah dikenali dan dikelompokkan.

Tabel 3 Desain Panduan Penggunaan

Desain	Keterangan
	1. Judul Buku Panduan penggunaan terdiri dari satu lembar kertas yang dapat dilipat seukuran kartu sehingga muat dimasukkan dalam kemasan

Data kevalidan diperoleh melalui proses validasi media dan materi. Media *Couple Card* dianggap valid setelah melewati tahap uji validasi oleh ahli dalam bidang media dan materi. Berikut ini merupakan hasil validasi media *Couple Card*:

Tabel 4 Validasi Media

No	Indikator	Skor
Pembelajaran		
1.	Petunjuk penggunaan sesuai dengan <i>Media Couple Card</i>	5
2.	<i>Media Couple Card</i> sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran	5
3.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
4.	Kesesuaian media dengan mata pelajaran IPA	5
5.	Media dengan mudah digunakan guru dalam mengajar sesuai dengan RPP	5
6.	Media dapat membangun komunikasi dan kerja sama antar peserta didik	5

No	Indikator	Skor
Tipografi		
7.	Pemilihan warna	5
8.	Pemilihan <i>background</i>	5
9.	Gambar pada kartu dapat terlihat dengan jelas	5
10.	Gambar pada kartu sesuai dengan konsep	5
11.	Ukuran media sesuai dengan proses pembelajaran di dalam kelas	5
12.	Jenis teks mudah dibaca	5
13.	Kesesuaian ukuran teks	5
Bahasa		
14.	Bahasa mudah dipahami peserta didik	5
15.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	5
Penyajian		
16.	Penyajian media kartu mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	5
Skor Validator		80

Total skor validasi media sebanyak 80 dengan persentase:

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

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase diperoleh bahwa media *Couple Card* sebesar 100% terkategori sangat valid tanpa revisi sehingga layak untuk digunakan.

Tabel 5 Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor
Pemilihan Materi		
1.	Kelengkapan materi ditinjau dari capaian pembelajaran (CP)	5
2.	Keluasan materi ditinjau dari capaian pembelajaran (CP)	5
3.	Kedalaman materi ditinjau dari capaian pembelajaran (CP)	5
4.	Keakuratan fakta	4
5.	Keakuratan konsep	4
6.	Keakuratan teori	4
7.	Keakuratan metode	4
8.	Keakuratan ilustrasi	4
Penilaian Realistik		
9.	Keterkaitan antara materi yang ada pada media pembelajaran dengan situasi dunia nyata	5
10.	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	5
11.	Media sesuai dengan rubrik penilaian dalam instrumen evaluasi media pembelajaran	5
Penyajian		

No	Pernyataan	Skor
12.	Penyajian media kartu mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	5
Skor Validator		55

Didapatkan hasil validasi materi sebesar 55 dengan persentase:

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 91,67\%$$

Persentase skor didapatkan 91,67% terkategori sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Peneliti juga mendapatkan beberapa saran yakni perlunya penjelasan konsep atau materi yang lebih jelas serta efektif dalam pembelajaran ketika menggunakan media *Couple Card* dan gambar pada media tersebut lebih disesuaikan pada kehidupan nyata.

Data mengenai kepraktisan media didapatkan dari hasil kuisioner yang disebarkan kepada peserta didik setelah mereka menggunakan media *Couple Card*. Kuisioner tersebut digunakan oleh peneliti pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut adalah hasil dari kuisioner pada uji coba terbatas:

Tabel 6 Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas

No	Pernyataan	Skor
1	Penyajian materi dalam media kartu pembelajaran jelas dan mudah dipahami	28
2	Media kartu dapat membantu mengembangkan pengetahuan materi yang dipelajari	25
3	Gambar dan tulisan yang ada di dalam kartu jelas dan mudah dimengerti	27
4	Media kartu sangat membantu dalam kegiatan belajar	27
5	Ketika menggunakan media kartu, suasana kelas menjadi tidak kondusif	27
6	Media kartu dapat membantu untuk memahami sebuah konsep materi yang dipahami	28
7	Media kartu memungkinkan interaksi antara saya dan teman	29
8	Keseluruhan media kartu menarik	29
Total Skor		220

Jumlah responden pada uji coba terbatas adalah 6 peserta didik. Skor maksimal tiap soal yakni 5, sehingga total skor maksimal ialah:

$$= 6 \times (\text{skor maksimal} \times \text{jumlah soal})$$

$$= 6 \times (5 \times 8)$$

$$= 6 \times 40$$

$$= 240$$

Skor diatas dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase kepraktisan media, maka diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{220}{240} \times 100\%$$

$$P = 91,67\%$$

Sedangkan pada uji coba luas, diperoleh hasil kuisioner berikut:

Tabel 7 Hasil kepraktisan Uji Coba Luas

No	Pernyataan	Skor
1	Penyajian materi dalam media kartu pembelajaran jelas dan mudah dipahami	92
2	Media kartu dapat membantu mengembangkan pengetahuan materi yang dipelajari	85
3	Gambar dan tulisan yang ada di dalam kartu jelas dan mudah dimengerti	93
4	Media kartu sangat membantu dalam kegiatan belajar	95
5	Ketika menggunakan media kartu, suasana kelas menjadi tidak kondusif	94
6	Media kartu dapat membantu untuk memahami sebuah konsep materi yang dipahami	96
7	Media kartu memungkinkan interaksi antara saya dan teman	95
8	Keseluruhan media kartu menarik	93
Total Skor		743

Jumlah responden pada uji coba terbatas adalah 6 peserta didik. Skor maksimal tiap soal yakni 5, sehingga total skor maksimal ialah:

$$= 20 \times (\text{skor maksimal} \times \text{jumlah soal})$$

$$= 20 \times (5 \times 8)$$

$$= 20 \times 40$$

$$= 800$$

Skor diatas dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase kepraktisan media, maka diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{743}{800} \times 100\%$$

$$P = 92,87\%$$

Data keefektifan didapatkan dari hasil evaluasi peserta didik selama menggunakan media *Couple Card*. Peneliti melakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari kedua evaluasi:

Tabel 8 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Peningkatan	N-Gain
1.	APA	60	80	20	0,5
2.	AAHM	70	90	20	0,666666667
3.	AR	80	80	0	0
4.	ARW	70	80	10	0,333333333
5.	AS	70	90	20	0,666666667
6.	ASM	70	80	10	0,333333333
7.	IFH	50	70	20	0,4
8.	KARK	80	90	10	0,5
9.	KFRP	60	90	30	0,75
10.	KNA	80	100	20	1
11.	MALH	80	90	10	0,5
12.	MHER	70	80	10	0,333333333
13.	NPS	80	80	0	0
14.	RAF	70	80	10	0,333333333

No	Nama	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan	N-Gain
15.	RDP	60	70	10	0,25
16.	RP	70	80	10	0,333333333
17.	SA	80	80	0	0
18.	SO	70	70	0	0
19.	UR	60	80	20	0,5
20.	VV	80	90	10	0,5
Jumlah		1410	1650	230	7,9
Rata-rata		70,5	82,5	11,5	0,395

Hasil *pre-test* di atas dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Peserta didik yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{7}{20} \times 100\%$$

$$P = 35\%$$

Sedangkan nilai *post-test* dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Peserta didik yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

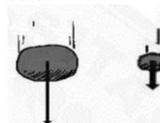
$$P = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Jawaban peserta didik di tiap butir soal *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengetahui konsepsi yang kurang sesuai dengan mengacu pada indikator soal. Berikut hasil analisis soal *pre-test* peserta didik tersebut pada tabel.

Tabel 9 Analisis Soal *Pre-Test*

No	Indikator	Memahami		Miskonsepsi		Tidak Tahu	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Akbar pergi liburan ke suatu kota. Ia menaiki delman. Delman tersebut ia gunakan untuk berkeliling mengitari tempat wisata. Menurut kalian, mengapa delman yang ditarik oleh seekor kuda dapat bergerak maju ketika ditarik?	9	45 %	11	55 %	0	0 %
2.	Beberapa peserta didik kelas 4 bermain sepak bola di lapangan. Secara tidak sengaja, bola tersebut mengenai kaca. Menurut kalian, apa yang menjadi penyebab kaca pecah saat terkena bola?	16	80 %	4	20 %	0	0 %
3.	Terdapat mobil yang bergerak di jalan. Kecepatan mobil tersebut tidak tetap, kadang lebih cepat kadang lebih lambat. Menurut kalian apakah penyebabnya?	10	50 %	10	50 %	0	0 %
4.	Saat berbuah, banyak mangga yang jatuh ke bawah. Buah mangga tersebut terjatuh tidak	19	95 %	1	5 %	0	0 %

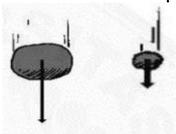
	jauh dari pohonnya. Ke manakah arah jatuhnya buah tersebut jika ada angin topan yang berhembus kencang? Mengapa demikian?						
5.	Gaya dapat mengubah bentuk suatu benda. Plastisin yang dibentuk setelah ditekan-tekan bentuknya akan berubah. Mengapa hal ini bisa terjadi?	12	60 %	7	35 %	1	5 %
6.	Anak-anak SD Kusuma Bangsa sedang bermain kelereng. Mereka bermain kelereng di halaman belakang sekolah. Mereka bermain dengan cara menjentikkan kelereng ke tanah. Kemudian kelereng tersebut lama-lama akan berhenti. Mengapa hal tersebut bisa terjadi?	16	80 %	4	20 %	0	0 %
7.	Perhatikan gambar di bawah! Mengapa karet ketapel yang ditarik dengan kuat dapat membuat batu terlempar semakin jauh? Apakah hubungan antara gaya pegas dan gerak batu pada ketapel?	19	95 %	1	5 %	0	0 %
							
8.	Amar mengelindingkan kelereng pada lantai keramik dan di atas permukaan tanah dengan besaran gaya yang sama. Mengapa kelereng yang menggelinding di lantai keramik lebih cepat melaju dibandingkan di permukaan tanah?	18	90 %	2	10 %	0	0 %
9.	Jika ada batu besar yang memiliki berat 10 kg dan batu kecil yang memiliki berat 5 kg dijatuhkan dari ketinggian yang sama secara bersamaan di ruang hampa. Manakah batu yang sampai ke tanah lebih dulu?	12	60 %	8	40 %	0	0 %
							

10.	Satrio menarik satu buah meja dan Dicky menarik meja yang terdapat benda di atasnya. Berat meja Satrio dan Dicky sebesar 50 kg dan berat benda di atas meja Dicky sebesar 10 kg. Apakah yang akan terjadi? Mengapa demikian?	15	75 %	5	25 %	0	0 %
							
Persentase Hasil Akhir		73%		26,5		0,5%	

Sedangkan berikut merupakan hasil analisis soal post-test peserta didik tersebut:

Tabel 10 Analisis Soal *Post-Test*

No	Indikator	Memahami		Miskonsepsi		Tidak Tahu	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Gaya dapat mengubah bentuk suatu benda. Plastisin yang dibentuk setelah ditekan-tekan bentuknya berubah. Mengapa plastisin memiliki sifat fleksibel dan mudah dibentuk sehingga memungkinkan kita untuk membentuknya sesuai dengan keinginan kita?	16	80 %	4	20 %	0	0 %
2.	Dicky pergi ke Yogyakarta. Setibanya di sana, ia menaiki delman untuk keliling kota. Menurut kalian, mengapa delman yang ditarik oleh seekor kuda dapat bergerak maju ketika ditarik?	16	80 %	4	20 %	0	0 %
3.	Pak Rafli membuat sebuah ketapel. Ketapel yang ia buat digunakan untuk mengusir burung sawah dengan cara menaruh kerikil di karetnya. Mengapa ketapel yang ditarik dengan tangan dapat melontarkan kerikil dengan	19	95 %	1	5 %	0	0 %
4.	kecepatan tinggi dan jarak yang cukup jauh?						
4.	Seorang tukang keramik tidak sengaja memukul keramik terlalu keras ketika memasangkannya di lantai sehingga pecah. Apa yang menjadi penyebab keramik pecah saat dipukul dengan palu?	17	85 %	3	15 %	0	0 %
5.	Ketika mengikuti lomba atletik, seorang atlet tolak peluru melempar peluru hingga jauh. Mengapa batu (peluru) yang dilempar oleh seseorang dapat terlempar dengan jarak yang cukup jauh?	15	75 %	5	25 %	0	0 %
6.	Pak Andre memindahkan kursi roda yang semula di luar kantor, kemudian dimasukkan ke dalam kantor. Kursi tersebut mudah sekali dipindahkan karena memiliki roda. Mengapa kursi yang dilengkapi dengan roda lebih mudah dipindahkan dibandingkan dengan kursi yang tidak memiliki roda?	19	95 %	1	5 %	0	0 %
7.	Satrio bermain futsal. Pada saat bermain, ia menendang bola ke gawang lawan dengan keras. Apa yang menyebabkan bola yang ditendang bisa melaju kencang?	19	95 %	1	5 %	0	0 %
8.	Misalkan terdapat dua batu, yaitu batu besar dengan berat 10 kg dan batu kecil dengan berat 5 kg. Kedua batu tersebut dijatuhkan dari ketinggian yang sama di ruang	12	60 %	6	40 %	0	0 %

	<p>hampa. Manakah batu yang sampai ke tanah lebih dulu?</p> 						
9.	<p>Seorang pemanah mempunyai panah untuk berlatih lomba. Ketika pemanah menarik busur ke belakang, anak panah dapat dilontarkan hingga jauh sampai target. Bagaimana panah yang ditarik pada busur dapat melontarkan anak panah hingga jauh?</p>	17	85 %	3	15 %	0	0 %
10.	<p>Sorang wanita bernama Maya sedang mengambil air dari sumur menggunakan tong. Ketika tong tersebut telah terisi penuh dengan air, Maya ingin mengangkat tong tersebut ke atas agar airnya tidak tumpah. Kemudian, tong tersebut berhasil Maya angkat ke atas. Mengapa Maya bisa mengangkat tong yang berisi air ketika dia mengambil air dari sumur?</p>	20	100 %	0	0%	0	0 %
Persentase Hasil Akhir			85%		15%		

Gain diperoleh rata-rata 0,395 dengan keterangan terjadi peningkatan nilai sedang. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Couple Card* mampu membuat peserta didik menerima dan memahami konsep IPA sehingga berpengaruh memperbaiki miskonsepsi mereka.

MEDIA COUPLE CARD DAPAT MEMPERBAIKI MISKONSEPSI IPA

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Couple Card* media yang valid, praktis, dan efektif dalam membantu peserta didik di kelas IV SD Negeri 3 Kemiri menerima dan memahami konsep IPA serta memperbaiki miskonsepsi tentang materi gaya dan gerak. Metode ADDIE yang diusulkan oleh Robert Maribe Branch (2009:2) digunakan dalam pengembangan media ini. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE) ialah tahapan yang dijalankan, menurut Sugiyono (2015:200).

Sebelum memulai proses pengembangan, langkah pertama yang dilakukan yakni tahap analisis. Tujuan dari tahap analisis bermaksud menentukan materi yang akan digunakan dalam media *Couple Card* supaya sesuai dengan kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi yang ada. Berikut adalah hasil dari tahap analisis: (1) Informasi tentang permasalahan peserta didik yang mengalami miskonsepsi dalam konsep IPA, khususnya materi gaya dan gerak, diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Kemiri. Hal ini terlihat dari hasil tes diagnostik yang telah dilakukan. (2) Analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SD Negeri 3 Kemiri. Analisis ini bermaksud mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar serta menganalisis materi yang sesuai. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *Couple Card* dapat membantu dalam penyampaian materi gaya dan gerak. (3) Analisis dilakukan terhadap karakteristik peserta didik dalam penelitian pengembangan ini. Peserta didik berada dalam rentang usia 10-11 tahun, dan menurut Piaget, anak-anak SD masih memiliki kecenderungan suka bermain dan bekerja secara berkelompok. Penggunaan media ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui objek konkret, serta mengajak mereka untuk aktif melalui permainan sederhana. (4) Analisis materi IPA pada kurikulum merdeka dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan peserta didik, dan mempermudah pemahaman konsep IPA. Peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami materi apabila terdapat media pembelajaran konkret juga dapat dimainkan secara sederhana.

Berdasarkan hasil di atas rata-rata nilai *pre-test* sebesar 70,5, sedangkan nilai *post-test* sebesar 82,5. Persentase rata-rata nilai *pre-test* menunjukkan persentase sebesar 35% dengan kriteria kurang efektif. Sedangkan nilai *post-test* menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat efektif. Hasil persentase miskonsepsi soal *pre-test* peserta didik menunjukkan 73% sudah memahami konsep, 26,5% peserta didik mengalami miskonsepsi, dan 0,5% tidak tahu konsep. Sedangkan pada soal *post-test* 85% sudah memahami konsep dan 15% mengalami miskonsepsi yang berarti miskonsepsi peserta didik sudah mengalami penurunan. Selain itu, N-

Setelah melakukan analisis, peneliti melanjutkan dengan tahap evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti *Couple Card*, diperlukan karena peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Kemiri mengalami miskonsepsi dalam materi gaya dan gerak, sebagaimana didasarkan pada hasil wawancara dan tes diagnostik. Oleh karena itu, pengembangan media *Couple Card* menjadi dasar dalam upaya mengatasi miskonsepsi tersebut.

Pada tahap perancangan media, media tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik, penggunaan yang praktis, dan konten yang berbeda dari media yang terdahulu. Hasil dari tahap ini masih berupa konsep awal yang menjadi dasar untuk tahap selanjutnya. Media *Couple Card* dirancang dengan tujuan membantu peserta didik dalam menerima dan memahami konsep IPA serta memperbaiki miskonsepsi dalam materi gaya dan gerak. Selain itu, media ini juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu mengidentifikasi berbagai gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari dan memanfaatkannya untuk mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tahap ini, media tersebut didesain menggunakan aplikasi pengolah gambar CorelDraw 2023 yang tersedia di komputer atau laptop. Kemudian, gambar tersebut dicetak dengan kertas art paper ukuran 12 x 8 cm dan ketebalan 310 gr. Dengan demikian, diperoleh media *Couple Card* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Selanjutnya, dilakukan evaluasi isi materi yang telah disusun berdasarkan saran dari dosen pembimbing untuk menghasilkan media yang melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Tahap pengembangan yaitu pembuatan media *Couple Card* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Data kevalidan didapatkan dari hasil validasi media dan materi. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan rentang nilai 1-5. Nilai persentase hasil validasi media sebesar 100% terkategori sangat valid tanpa revisi. Sedangkan nilai hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 91,67% terkategori sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Peneliti juga mendapatkan beberapa saran yakni perlunya penjelasan konsep atau materi yang lebih jelas serta efektif dalam pembelajaran ketika menggunakan media *Couple Card* dan gambar pada media tersebut lebih disesuaikan seperti pada kehidupan nyata.

Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas bermaksud mengumpulkan data tentang kepraktisan media *Couple Card*. Kepraktisan media tersebut dinilai berdasarkan hasil kuisioner yang diisi oleh peserta didik. Kepraktisan media dapat dikatakan tinggi jika guru memiliki kemampuan yang baik

dalam menguasai penggunaan media pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang tinggi tergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan dan memahami media dengan baik. Uji coba terbatas di SD Negeri 3 Kemiri menghasilkan data kepraktisan sebesar 91,67% terkategori sangat praktis. Pada uji coba luas, data kepraktisan sebesar 92,87% terkategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Couple Card* mudah digunakan, memiliki tampilan visual yang praktis, dan tidak memerlukan alat pendukung tambahan. Dengan penyajian yang menarik, media visual memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa “media secara sederhana dapat didefinisikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirimkan sesuatu”. (Pakpahan dkk., 2020).

Data keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran melalui *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran. Soal *pre-test* dan *post-test* diberikan peserta didik ketika uji coba luas. Uji coba luas ditujukan pada kelas IV di SD Negeri 3 Kemiri dengan jumlah 20 peserta didik. Berdasarkan hasil di atas rata-rata nilai *pre-test* peserta didik sebesar 70,5, sedangkan nilai *post-test* peserta didik sebesar 82,5. Persentase rata-rata nilai peserta didik, nilai *pre-test* menunjukkan persentase sebesar 35% dengan kurang efektif. Sedangkan nilai *post-test* menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat efektif.

Kemudian, data *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menganalisis jawaban di tiap butir soal untuk mengetahui konsepsi yang kurang sesuai dengan mengacu pada indikator soal. Hasil persentase miskonsepsi soal *pre-test* peserta didik menunjukkan 73% sudah memahami konsep, 26,5% peserta didik mengalami miskonsepsi, dan 0,5% tidak tahu konsep dengan persentase indikator (1) memahami konsep 55% dan miskonsepsi 45%, indikator (2) memahami konsep 20% dan miskonsepsi 80%, indikator (3) memahami konsep 50% dan miskonsepsi 50%, indikator (4) memahami konsep 5% dan miskonsepsi 95%, indikator (5) memahami konsep 35%, miskonsepsi 60% dan tidak tahu konsep 5%, indikator (6) memahami konsep 20% dan miskonsepsi 80%, indikator (7) memahami konsep 5% dan miskonsepsi 95%, indikator (8) memahami konsep 10% dan miskonsepsi 90%, indikator (9) memahami konsep 35% dan miskonsepsi 65%, dan indikator (10) memahami konsep 25% dan miskonsepsi 75%. Sedangkan pada soal *post-test* 85% sudah memahami konsep dan 15% mengalami miskonsepsi yang berarti miskonsepsi peserta didik sudah mengalami penurunan dengan persentase indikator (1)

memahami konsep 80% dan miskonsepsi 20%, indikator (2) memahami konsep 80% dan miskonsepsi 20%, indikator (3) memahami konsep 95% dan miskonsepsi 5%, indikator (4) memahami konsep 85% dan miskonsepsi 15%, indikator (5) memahami konsep 75% dan miskonsepsi 25%, indikator (6) memahami konsep 95% dan miskonsepsi 5%, indikator (7) memahami konsep 95% dan miskonsepsi 5%, indikator (8) memahami konsep 60% dan miskonsepsi 40%, indikator (9) memahami konsep 85% dan miskonsepsi 15%, dan indikator (10) memahami konsep 100% dan miskonsepsi 0%. Kemudian, terdapat peningkatan N-Gain kategori tetap dan rendah disebabkan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media *Couple Card* merasa kurang menarik serta media tersebut belum sepenuhnya dapat membuat mereka memahami suatu konsep IPA. Sedangkan bagi kategori peningkatan N-Gain sedang dan tinggi disebabkan peserta didik menganggap media *Couple Card* menarik ketika pembelajaran serta media tersebut membuat mereka memahami suatu konsep IPA. Berdasarkan hasil analisis kategori N-Gain diperoleh rata-rata 0,395 dengan keterangan peningkatan nilai sedang. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Couple Card* dapat membuat peserta didik menerima dan memahami konsep IPA sehingga berpengaruh besar memperbaiki miskonsepsi mereka. Hal tersebut sesuai dengan salah satu teknik remediasi miskonsepsi yang disebut "*Think Pair Share*" yang dikemukakan oleh (Suryanti dkk, 2013:153). Melalui penggunaan pertanyaan diagnostik miskonsepsi dan media *Couple Card*, interaksi antara peserta didik yang memiliki konsepsi yang berbeda dapat terjadi, sehingga guru dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan mengubah struktur konsep dalam pikiran mereka. Namun, perubahan tersebut tidak selalu menghasilkan konsep yang benar. Kemudian, peneliti melakukan evaluasi. Hasil evaluasi dari tahap ini yakni ketika penggunaan media *Couple Card* dalam pembelajaran suasana kelas menjadi tidak kondusif dan masih terdapat beberapa peserta didik belum sepenuhnya paham suatu konsep IPA.

Tahap terakhir dalam penelitian yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi setelah melakukan uji coba dan mengumpulkan data berdasarkan lembar validasi, *pre-test*, *post-test*, dan kuisioner dalam penelitian pengembangan media *Couple Card*. Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam pengembangan media tersebut, yaitu membantu peserta didik dalam menerima dan memahami konsep IPA serta memperbaiki miskonsepsi dalam materi gaya dan gerak pada kelas IV SD Negeri 3 Kemiri. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah media tersebut layak digunakan tanpa

revisi atau membutuhkan beberapa revisi. Berdasarkan hasil dari validasi, *pre-test*, *post-test*, dan kuisioner, dapat disimpulkan bahwa media *Couple Card* secara efektif mampu membantu peserta didik dalam menerima dan memahami konsep IPA serta memperbaiki miskonsepsi dalam materi gaya dan gerak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis menyimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan pengembangan media *Couple Card* berikut: (1) Data kevalidan media diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Sedangkan persentase hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk digunakan. (2) Data kepraktisan diperoleh hasil persentase dari kuisioner peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Kemiri diperoleh hasil 92,87% dengan kategori sangat praktis. (3) Data keefektifan diperoleh berdasarkan hasil persentase nilai *post-test* yang menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat efektif. Hasil persentase miskonsepsi soal *pre-test* peserta didik menunjukkan 73% sudah memahami konsep, 26,5% peserta didik mengalami miskonsepsi, dan 0,5% tidak tahu konsep. Sedangkan pada soal *post-test* 85% sudah memahami konsep dan 15% mengalami miskonsepsi yang berarti miskonsepsi peserta didik sudah mengalami penurunan. Selain itu, pada kategori analisis N-Gain diperoleh rata-rata 0,395 dan rata-rata keterangan peningkatan nilai sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Couple Card* dapat membuat peserta didik menerima dan memahami konsep IPA sehingga berpengaruh besar memperbaiki miskonsepsi mereka.

Saran

1. Bagi guru, diharapkan agar mereka dapat memanfaatkan media *Couple Card* dengan maksimal dalam meraih hasil pembelajaran yang optimal, terutama dalam mata pelajaran IPA, khususnya dalam materi gaya dan gerak. Selain itu, media ini juga dapat digunakan dengan mata pelajaran lain yang relevan secara umum
2. Bagi peserta didik, diharapkan agar mereka dapat memanfaatkan media *Couple Card* dengan sebaik-baiknya untuk menerima dan memahami konsep IPA serta memperbaiki miskonsepsi materi gaya dan gerak secara interaktif dan menyenangkan.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media *Couple Card* untuk meningkatkan kevalidan baik dalam hal

media maupun materi. Diharapkan juga bahwa media ini lebih praktis dan efektif dengan menggunakan gambar yang lebih menarik dan variasi materi atau konsep yang lebih besar. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat inovasi pada *Couple Card* sehingga mereka dapat menguji coba subjek penelitian mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarsa, N. A., Kunci, K., & Kartu, : (2019). Pengembangan Media Kapas (Kartu Pasangan) Pengembangan Media Kapas (Kartu Pasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas V.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku Ipa Kelas Iv Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Desstya, A., Prasetyo, Z. K., Suyanta, Susila, I., & Irwanto. (2019). Developing An Instrument To Detect Science Misconception Of An Elementary School Teacher. *International Journal Of Instruction*, 12(3), 201–218. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12313a>
- Efendi, Albert Pohan. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (1st ed.). CV. Sarnu Untung.
- Faizah, K. (2016). *Miskonsepsi Dalam Pembelajaran IPA: Vol. Viii* (Issue 1).
- Gede Margunayasa, I., Dantes, N., Marhaeni, A. A. I. N., & Suastra, W. (2021). Reducing Misconceptions Of Elementary School Students Through Guided Inquiry Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 729–736. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jisd/index>
- H Laeli, C. M. (2020). *Misconception Of Science Learning In Primary School Students*.
- Hayati, N., Andriana, E., Mahasiswa, A. S., Universitas, D., Ageng, S., & Surel, T. (2022a). Analisis Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Ipa Kelas IV Di SD Negeri Majalaya (Kecamatan Tunjungteja, Kabupaten Serang). 13(1), 146–152.
- Hayati, N., Andriana, E., Mahasiswa, A. S., Universitas, D., Ageng, S., & Surel, T. (2022b). Analisis Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Ipa Kelas IV Di SD Negeri Majalaya (Kecamatan Tunjungteja, Kabupaten Serang). 13(1), 146–152.
- Helinda Apriliana. (2015). Analisis Miskonsepsi Tentang Gaya Dan Gerak Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Herrhyanto dan Hamid. (2007). *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Irianti, E. (2021). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Cahaya Menggunakan Four Tier Diagnostic Test. 11(2).
- Isrok'atun, dkk. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Khoiriyah, A. F. (2018). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Dengan Menggunakan Metode Certainty Of Response Index (Cri) Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV Mi Nurul Huda Di Ponorogo Skripsi Oleh.
- Nadhif, N. H., Utama, C., & Artikel, S. (2023). Potret Miskonsepsi Siswa Kelas IV SDN Kepanjenlor 3 Blitar Pada Materi Siklus Hidup Hewan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 7–16. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i1.2297>
- Nasution, R. H., Wijaya, T. T., Jaya, M., Putra, A., Hermita, N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Analisis Miskonsepsi Siswa SD Pada Materi Gaya Dan Gerak. In *Journal Of Natural Science And Integration* (Vol. 4, Issue 1).
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis.
- Penelitian, S., Sebagai, D., Pelaksanaan, P., & Skripsi, P. P. (2021). Skripsi Efektivitas Metode Ceramah Menggunakan Media Kaber (Kartu Berpasangan) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Rokok Pada Anak Sekolah Dasar (SD) N 78 Kota Bengkulu.
- Rahmi, M., Fitriani., dan Kurniasih, D. 2018. Penggunaan Model Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Berbantuan Media Couple Card Pada Sub Materi Tata Nama Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Adisucipto Sungai Raya. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, 6 (1): 79-87.
- Srinana Wardani, I. (2017). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Terhadap Konsep-Konsep IPA Biologi Sekolah Dasar.
- Studi, P., Biologi, P., Alfina, O. ;, Aryani, D., & Lokat, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Permainan Couple Card Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suryanti, Mintohari, Widodo W. (2013). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Unesa University Press
- Wahyuningsih, E. (2016). Identifikasi Miskonsepsi IPA Siswa Kelas V di SD Kanisius Beji Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Zulfahnur, J. A., & Damayanti, M. I. (2021). *Pengembangan Media Cord (Couple Card) Untuk*

Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas
II Sekolah Dasar.

