



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5086 - 5096

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar

Desi Yulianti^{1✉}, Minsih²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180123@student.ums.ac.id¹, min139@ums.ac.id²

Abstrak

Implementasi penggunaan media pembelajaran pada materi IPS masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPS belum dilakukan secara maksimal. Sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. 2) Mengembangkan media pembelajaran kartu Pak Alam pada materi kenampakan alam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 3) Mengetahui kelayakan media kartu Pak Alam dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan lembar validasi. Teknik analisis yang digunakan merupakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu: 1) Produk yang dikembangkan berupa kartu Pak Alam yang berisi materi kenampakan alam. 2) Hasil uji kelayakan media berdasarkan perhitungan presentase sebesar 90% sehingga kriteria media kartu Pak Alam dapat dikatakan "sangat layak". 3) Hasil penilaian oleh ahli praktisi atau guru berdasarkan perhitungan presentase sebesar 89,6% sehingga kriteria media tersebut dapat dikatakan "sangat layak".

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu pak alam, IPS.

Abstract

The implementation of teaching media for social studies relatively low. That's case happened because the teacher does not use a variety of teaching media. Furthermore, the ideal utilization of technology as a social studies learning medium has not been achieved. As a result, student are more likely to take a passive role in the implementation of learning.. This study aims to 1) Describe social science learning activities. 2) Develop Pak Alam card learning media on natural appearance material in Social Science subjects. 3) Knowing the feasibility of Pak Alam's card media in social science learning. This research is a Research & Development (R&D) research. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and validation sheets. The analysis technique used is a qualitative and quantitative technique. The results of this study are: 1) The product developed is in the form of a Pak Alam card which contains material on natural features. 2) The results of the media feasibility test are based on a percentage calculation of 90% so that the criteria for the Pak Alam card media can be said to be "very feasible". 3) The results of the assessment by expert practitioners or teachers are based on a percentage calculation of 89.6% so that the media criteria can be said to be "very feasible".

Keywords: learning media, Pak Alam cards, Social Studies.

Copyright (c) 2022 Desi Yulianti, Minsih

✉ Corresponding author :

Email : a510180123@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad 21 memberi dampak bagi kehidupan manusia, termasuk pada sektor pendidikan (Ghufron, 2018). Pendidikan ialah proses belajar yang diterima oleh setiap peserta didik, dengan tujuan agar mereka mengerti, dan mampu berpikir lebih kritis, begitulah menurut kamus besar bahasa Inggris. Dalam interaksi sosial dan lingkungan masyarakat, pendidikan dapat diartikan sebagai pedoman bagi kemajuan manusia dari lahir hingga dewasa secara jasmani maupun rohani. Pendidikan adalah proses tanpa akhir yang tidak pernah berakhir (Intan Sari & Eka Purnama, 2015). Pendidikan memiliki peran sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia. Pendidikan bermanfaat dalam memfasilitasi manusia dalam mengembangkan kemampuannya guna menghadapi era globalisasi. Terdapat sejumlah hal yang berubah pada sektor pendidikan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas maupun kuantitas dunia pendidikan (Kadi & Awwaliyah, 2017). Peningkatan kualitas pendidikan perlu dilakukan dengan berbagai terobosan seperti pengembangan inovasi, pelengkapan sarana maupun prasarana, serta pengembangan kurikulum di suatu instansi pendidikan. Pendidik pada era globalisasi dituntut memfasilitasi pembelajaran yang menarik, bermanfaat, serta bertujuan yang dapat memotivasi peserta didik. Salah satunya pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan muatan pembelajaran kepada siswa agar suatu proses pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Fadilah et al., 2020). Media pembelajaran adalah aspek vital dalam tiap pembelajaran yang memerlukan perhatian guru, dan fungsinya dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat penting (Apriliyani et al., 2014). Dari deskripsi mengenai media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima.

Pemanfaatan media pembelajaran semakin kompleks sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang menyebabkan para pelaksana pembelajaran semakin merasakan manfaatnya (Ramli, 2012). Baik guru dan peserta didik dapat memperoleh manfaat dari penggunaan materi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya karena guru memegang peranan yang begitu penting dalam pembelajaran, maka guru harus mampu menciptakan media yang kreatif serta inovatif serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Guru juga dapat membuat media pembelajaran yang saat ini belum ada di sekolah. Media pembelajaran yang jarang dibuat dan dimanfaatkan salah satunya *game*.

Kata *game* berakar pada bahasa Inggris dan berarti "permainan" atau "pertandingan". Bisa juga merujuk pada kegiatan terencana yang biasanya dilakukan untuk hiburan. Permainan atau game menurut Anggra (Intan Sari & Eka Purnama, 2015), adalah sesuatu yang boleh dimainkan dengan peraturan yang dapat ditentukan menang dan kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius. Pada penelitian ini game yang digunakan adalah game edukasi, dimana game edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat atau dirancang untuk pendidikan guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi.

Pada hakikatnya pendidikan IPS bertujuan mendidik dan membekali peserta didik dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk pengembangan minat, bakat, kemampuan, serta lingkungannya, maupun memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meneruskan pada jenjang berikutnya dalam pendidikan (Permana, 2017). Tujuan pembelajaran IPS menurut (Magdalena et al., 2021), ialah sebagai pengembangan peserta didik pada potensinya guna peka pada masalah individu dan masalah sosial yang ada pada masyarakat, mempunyai mental yang positif pada seluruh ketimpangan yang ada, serta terampil dalam menyelesaikan tiap masalah dalam kehidupan

Penelitian (Adawiyah, A. & Kowiyah, 2021) yang berjudul Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar hasilnya media yang diterapkan pada peserta didik dapat mendukung peserta didik dalam menguasai materi, serta media tersebut dikatakan layak

serta praktis. Perbedaannya dengan penelitian ini ialah terletak pada penerapan medianya, penelitian yang dilakukan peneliti saat ini diterapkan pada mata pelajaran IPS. Adapun persamaannya ialah dari segi pengembangan medianya. Kebaharuan pada penelitian ini yakni dengan penambahan QR code serta website yang berisi mengenai materi. Penelitian berikutnya yang dilakukan (Windawati & Koeswanti, 2021) hasilnya ialah media dikatakan valid oleh ahli materi dan ahli media dengan mendapat kriteria sangat tinggi. Adapun media tersebut dikatakan sangat layak digunakan. Perbedaan dengan penelitian saat ini ialah terletak pada materi, pada penelitian tersebut materinya terletak pada materi tematik yang mencakup dua mata pelajaran sedangkan pada penelitian ini berfokus pada satu mata pelajaran, yakni mata pelajaran IPS. Adapun persamaannya ialah sama-sama berbasis android dan game. Kebaharuan yang tercipta terletak pada media ini dapat digunakan sambil bermain ataupun kebaruan lain yakni penambahan fitur QR Code. Penelitian relevan lain yakni yang dilakukan oleh (Nugraha, 2022) yang berjudul Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. Hasilnya ialah media tersebut dikaakan layak maupun efektif dan dapat dijadikan alternatif media digital yang dipakai sebagai sumber belajar. Adapun persamaannya ialah materi dalam media tersebut sama-sama bermuatan IPS. Adapun perbedaannya ialah media pada penelitian sebelumnya ialah media digital berbasis *motion graphic*. Kebaharuan yang tercipta pada penelitian ini yakni dengan menambahkan fitur QR Code.

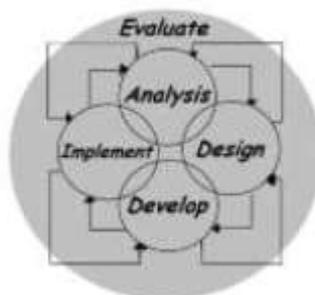
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 4 di SD Negeri Bakulan Boyolali, informasi yang didapat ialah hasil belajar pada materi IPS masih tergolong rendah karena sejumlah faktor, diantaranya sikap peserta didik yang pasif saat pembelajaran maupun kecenderungan peserta didik yang menyepelkan pembelajaran IPS. Adapun dari faktor guru yang belum mengimplementasikan media pembelajaran yang bervariasi. Khususnya guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan maksimal. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian (Minsih & Maya, 2014) yang menyaahan permasalahan yang timbul dalam pembelajaran menyimak, yang cenderung dilakukan pada pembelajaran IPS diantaranya: pembelajaran cenderung monoton, pendekatan pembelajaran belum melibatkan keaktifan peserta didik, media pembelajaran kurang inofatif, dan peserta didik cenderung menjadi subjek pasif.

Dari latar belakang permasalahan serta penelitian yang terdahulu, peneliti memberi solusi yakni mengembangkan media pembelajaran sebuah kartu yaitu Kartu Pak Alam, nama tersebut diambil dari pokok materi kenampakan alam. Keunggulan dari media Kartu Pak Alam yaitu ada *Barcode* yang berisi *web text*. Kartu tersebut berjumlah 40, ada 10 tema besar pada materi kenampakan alam yaitu gunung, pegunungan, sungai, danau, pantai, dataran rendah, dataran tinggi, samudera, laut, dan selat. Setiap tema besar tersebut terdapat 4 kartu, misalnya tema besarnya adalah gunung maka 4 kartu tersebut berisi contoh 4 gunung di Indonesia yakni, gunung Bromo, gunung Merapi, gunung Sindoro, dan gunung Merbabu. *Barcode* yang terdapat pada setiap kartu menjelaskan gambar yang ada pada kartu. Melihat adanya permasalahan pada wawancara tersebut, peneliti ingin mengembangkan media guna meningkatkan antusias belajar peserta didik serta memudahkannya saat mempelajari IPS kembali. Sehingga peneliti mengusulkan pengembangan kartu pak alam berbasis game edukatif IPS di Sekolah Dasar kelas 4.

METODE

Rancangan penelitan berupa bentuk penelitian pengembangan atau *R&D (Research and Development)* yang bertujuan pada hasil produk dalam bentuk media pembelajaran berupa bentuk kartu. Proses penelitian dan pengembangan, kadang-kadang dikenal sebagai R&D, adalah metode untuk menciptakan produk dan mengevaluasi kegunaannya (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang dipilih peneliti ialah model

ADDIE. Model tersebut terdiri dari lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2015). Berikut adalah model pengembangan ADDIE (Gafar, 2012)



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Gafar, 2012)

Adapun media Pak Alam didapat datanya dengan pengisian angket oleh ahli media dan praktisi. Adapun guna mengetahui peringkat nilai akhir pada tiap butir indikator digunakanlah rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor penilaian}} \times 100\%$$

Data yang didapat kemudian diolah dengan skala penilaian data mentah yang berupa bilangan lalu diartikan dalam pengertian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset R&D yang dilakukan peneliti kali ini melahirkan produk berupa Kartu Pak Alam sebagai alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Adapun hasil penelitian dapat ditinjau dari hasil validasi kelayakan media, serta kelayakan dari praktisi. Penyajian hasil penelitian menggunakan 5 tahap yang dipakai penelitim diantaranya analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan tersebut akan diuraikan pada penjelasan berikut:

Analisis

Penelitian ini berawal dari adanya permasalahan maupun potensi di SDN Bakulan Boyolali berupa hasil belajar pada materi IPS masih tergolong rendah karena sejumlah faktor, diantaranya sikap peserta didik yang pasif saat pembelajaran maupun kecenderungan peserta didik yang menyepelkan pembelajaran IPS. Adapun dari faktor guru yang belum mengimplementasikan media pembelajaran yang bervariasi. Khususnya guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan maksimal. Adapun analisis yang terdapat di sekolah ini sebagai alternatif penyelesaian permasalahan berupa jaringan internet, adanya gawai yang dimiliki guru maupun peserta didik, serta kemampuan untuk mengoperasikannya walaupun kurang maksimal (Wulansari & Utami, 2022). Setelah mendapat permasalahan serta potensi yang didapat dari pengumpulan informasi, peneliti mendapat informasi dari guru serta dipadukan dengan beberapa artikel mengenai hal yang dapat digunakan sebagai upaya pemecahan permasalahan yang berkenaan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi IPS di SDN Bakulan. Adanya informasi yang didapat dari observasi maupun wawancara dapat membantu peneliti guna mengkaji rencana pembuatan produk Kartu Pak Alam guna mengimplementasikannya secara maksimal.

Design

Pada tahap perancangan, Pengembangan Kartu Pak Alam menjadi salah satu upaya untuk membantu peserta didik kelas 4 dalam mempelajari materi IPS tentang kenampakan alam. Kartu Pak Alam merupakan

salah satu media pembelajaran yang memiliki kelebihan yaitu kartu disertai dengan QR code dan website yang berisi materi kenampakan alam. Dalam pembuatannya, Kartu Pak Alam disusun menggunakan aplikasi Canva dan QR Code Generator untuk pembuatan QR code. Kartu Pak Alam berukuran 6 x 9 cm yang dicetak menggunakan kertas art cartoon. Kartu Pak Alam adalah media pembelajaran yang berupa kartu.

Adapun dalam mendesain produk, peneliti memerhatikan 6 prinsip desain teks dan gambar sesuai teori yang dikembangkan (Sudarna et al., 2015) yakni prinsip motivasi pada desain teks dan gambar yakni, kesan positif pada media pembelajaran yang disusun sesuai karakteristik siswa, keterbacaan teks dengan memakai bahasa yang sederhana, adanya ilustrasi gambar, tata letak yang menciptakan kesan menikmati media, motivasi yang meningkat ketika memerhatikan gambar, serta meningkatkan minat peserta didik dalam menggunakan media. Pada perancangan media Kartu Pak Alam, peneliti memerhatikan pemilihan warna, arti warna, serta kesan warna.

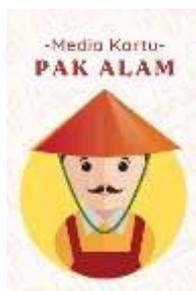
Berikut adalah rancangan pengembangan kartu yang dikembangkan peneliti.



Gambar 2. Desain Rancangan Kartu Pak Alam

Development

Nama Pak Alam diambil dari pokok materi IPS yaitu kenampakan alam. Di dalam materi kenampakan alam terdapat 10 kategori yaitu gunung, pegunungan, sungai, danau, pantai, dataran rendah, dataran tinggi, samudera, laut dan selat. Jumlah Kartu Pak Alam ada 40 kartu yang terdiri dari 10 kategori kenampakan alam dan setiap kategori diambil 4 yaitu:



Gambar 3. Tampilan Belakang Kartu Pak Alam

Penampakan depan kartu ialah gambar seorang laki-laki dengan mengenakan caping. Peneliti memakai nama Pak Alam karena bertujuan agar peserta didik mudah mengingat nama media serta Pak Alam ialah kependekan dari Kenampakan Alam yang merupakan materi pembelajaran IPS di kelas 4. Peneliti memilih gambar laki-laki bercaping yang identik dengan seorang petani karena Pak artinya sebutan untuk seorang laki-laki dan caping identik dengan alam.



Gambar 4. Konsep Desain Kartu Pak Alam

1. Gunung: Gunung Bromo, Gunung Merapi, Gunung Sindoro, dan Gunung Merbabu
2. Pegunungan: Pegunungan Serayu Selatan, Pegunungan Menoreh, Pegunungan Kapur Utara, Pegunungan Bukit Barisan
3. Sungai: Sungai Asahan, Sungai Kapuas, Sungai Brantas, Sungai Bengawan Solo
4. Danau: Danau Toba, Danau Satonda, Danau Krinci, Danau Batur
5. Pantai: Pantai Kuta, Pantai Parangtritis, Pantai Gili Trawangan, Pantai Pelabuhan Ratu
6. Dataran Rendah: Dataran Rendah Cianjur, Dataran Rendah Madiun, Dataran Rendah Surakarta, Dataran Rendah Banjarmasin
7. Dataran Rendah Tinggi: Dataran Tinggi Dieng, Dataran Tinggi Agam, Dataran Tinggi Priangan, Dataran Tinggi Minahasa
8. Samudera: Samudera Hindia, Samudera Pasifik, Samudera Atlantik, Samudera Antarktika
9. Laut: Laut Jawa, Laut Flores, Laut Maluku, Laut Banda
10. Selat: Selat Bali, Selat Sunda, Selat Makassar, Selat Karimata

Pada setiap kategori terdapat 4 kartu. Di setiap kartu terdapat *QR code* yang berisi materi tentang kenampakan alam yang sesuai dengan gambar kartu masing-masing. Adapun ketika *QR code* discan maka materi yang keluar adalah seperti berikut:



Gambar 5. Materi pada QR Code Kartu Pak ALAM

Adapun cara memainkannya adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain adalah 4 orang
2. Kocok seluruh Kartu Pak Alam
3. Bagilah 4 kartu kepada setiap pemain
4. Tumpuk sisa kartu dalam posisi tertutup, kemudian letakkan kartu di tengah area bermain
5. Tentukan pemain yang mendapat giliran bermain pertama
6. Disini setiap pemain diharuskan untuk mengumpulkan 1 set kartu dengan 4 kartu yang memiliki kategori yang sama
7. Pemain yang lebih dulu mengumpulkan 1 set kartu maka itulah yang menjadi pemenangnya
8. Pemain pertama dapat mengambil tumpukan kartu yang ada di tengah, kemudian pemain memastikan kartu mana yang akan dikumpulkan dan pemain harus membuang salah satu kartu ke samping kanan.
9. Pemain kedua adalah pemain yang berada di samping kanan pemain pertama dan begitu pula seterusnya sampai permainan selesai putaran selalu ke samping kanan.
10. Pemain kedua bisa mengambil kartu yang telah dibuang oleh pemain sebelumnya tetapi juga bisa mengambil kartu yang ada di tengah, kemudian menentukan kartu mana yang akan dikumpulkan dan harus membuang salah satu kartu. Permainan berlangsung sama hingga permainan selesai
11. Jika sudah ada pemain yang berhasil mengumpulkan 1 set kartu maka menjadi pemenang pertama dan keluar dari area permainan, kemudian permainan berlangsung hingga mendapatkan pemenang kedua dan ketiga
12. Pemain yang kalah adalah pemain yang tidak berhasil mengumpulkan 1 set kartu dan pemain dapat memberikan penjelasan sebisanya mengenai kartu yang dipegang
13. Kartu yang dipegang oleh pemain yang kalah akan discan QR code nya, kemudian semua pemain membaca dan memahami materi kenampakan alam tersebut

Validitas media dipakai untuk mengetahui kelayakan kartu Pak Alam. Penilaian dilakukan oleh validator media. Terdapat 6 jenis aspek media. Data yang didapat ialah sebagai berikut

Tabel 1 Penilaian Media Kartu Pak Alam oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Kepenulisan	93,3%	Sangat Layak
Tampilan Media	93,3%	Sangat Layak
Kemampuan Media	90%	Sangat Layak
Kualitas Media	80%	Sangat Layak
Efisieni Media	93,3%	Sangat Layak
Penggunaan Meda Berbasis <i>QR Code</i> dan <i>Website</i>	86,6%	Sangat Layak

Dari tabel 1, didapat aspek kepenulisan mendapat skor rata-rata 93,3%, berkategori sangat layak Tampilan media mendapat skor 93,3% atau berkategori sangat layak, aspek kemampuan media mendapat skor rata-rata 90% atau berkategori sangat layak. Kualitas media mendapat skor 80% atau berkategori sangat layak. Efisiensi media mendapat skor rata-rata 86,6% atau berkategori sangat layak. Serta penyajian media sebesar 87,5% yang berkategori sangat layak.

Dari hasil uji validitas dapat dikatakan media kartu Pak Alam dapat menarik perhatian peserta didik karena memiliki tampilan umum, tampilan khusus, serta penyajian media dengan kategori sangat layak maupun balid digunakan pada pembelajaran IPS sehingga peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan suasana hati yang gembira. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Minsih & Maya, 2014) yang mengatakan penggunaan media sebagai sarana guna menjelaskan materi dengan tujuan mempermudah seseorang mendapat atau menerima pesan yang disampaikan. Pesan dalam hal tersebut berarti materi pembelajaran. Adapun pada penelitian ini ahli media memberi beberapa saran untuk melakukan perbaikan, yakni:

1. Pemilihan warna sudah menarik
2. Ukuran kartu pas
3. Kotak kartu kurang merekat
4. Penambahan nama kreator di kotak kartu

Dari masukan yang diberikan ahli media Kartu Pak Alam dapat dinyatakan sangat layak digunakan dengan merevisi media.

Kepraktisan media dapat dilihat dari penggunaan pada proses pembelajaran, salah satunya ialah respon guru maupun peserta didik dengan pengisian angket. Media dapat dikatakan praktis jika memenuhi persyaratan minimal kepraktisan media yang telah ditentukan

Tabel 2 Data Respon Guru

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Kualitas Materi	85,5%	Sangat Layak
Kualitas Tampilan	91,2%	Sangat Layak
Kualitas Media Pembelajaran	89,5%	Sangat Layak

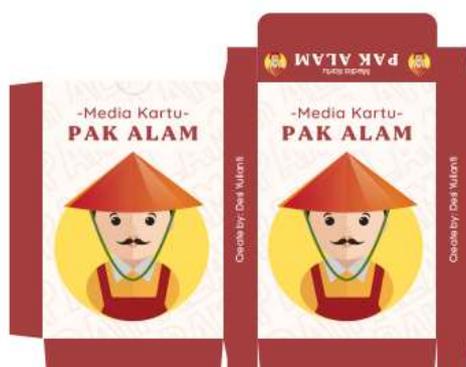
Dari tabel 2, didapat aspek kualitas materi mendapat skor rata-rata 85,5%, berkategori sangat layak. Kualitas tampilan mendapat skor 91,2%, berkategori sangat layak, kualitas media pembelajaran sebesar 89,5%, berkategori sangat layak.

Adapun dari penerapan media kartu Pak Alam pada pembelajaran yang dilakukan pada 4 peserta didik. Seluruh peserta didik mengatakan kartu Pak Alam memiliki media yang terintegrasi dengan *website* namun

dapat dipahami secara sederhana dan mudah dipahami cara mainnya. Peneliti juga memerhatikan ketika melakukan uji coba kartu Pak Alam terdapat kelebihan, yakni menciptakan pembelajaran yang aktif. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Adawiyah, A. & Kowiyah, 2021) yang menyatakan kelebihan pada permainan kartu dapat melatih otak peserta didik serta memungkinkannya untuk berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.

Hasil dari validasi media walaupun dikatakan sangat layak, tetapi validator memberikan catatan berupa perbaikan pada media kartu Pak Alam. Hal tersebut guna media dapat disempurnakan sebelum dilakukan uji terbatas. Berikut adalah catatan perbaikan yang diberikan validator media dan dilakukan oleh peneliti.

1. Penambahan nama kreator pada kotak kartu Pak Alam



Gambar 6. Revisi Produk Kotak Kartu Pak Alam

Implementation

Produk diujicobakan secara terbatas pada peserta didik kelas 4 di SDN Bakulan dengan dinilai oleh guru kelas. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 4 peserta didik. Penilaian dilaksanakan untuk mencari tahu kelayakan media Kartu Pak Alam ketika diterapkan pada peserta didik. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 25 April di perpustakaan. Peserta didik diberikan media Kartu Pak Alam, gawai, serta LKPD. Peserta didik dibimbing dan diberi tahu cara memainkan kartu Pak Alam. Setelah selesai diberi arahan mengenai cara memainkan kartu Pak Alam, peserta didik dipersilakan untuk memainkan Kartu Pak Alam. Pada ujung permainan ketika menyisakan satu pemain maka peserta didik melakukan *scan QR code* pada Kartu Pak Alam yang terkoneksi dengan *website* yang berisi materi.

Ketika proses uji coba berlangsung, peneliti memerhatikan peserta didik dengan memberi pengawasan serta bimbingan. Sepanjang uji coba produk Kartu Pak Alam pada pembelajaran, peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti permainan. Adapun pada saat peserta didik diberikan LKPD dan diminta untuk mengisinya, peserta didik dapat menjawab seluruh pertanyaan yang tersedia di LKPD serta jawabannya banyak tepat sesuai arah pertanyaannya. Setelah melakukan uji coba, peneliti mewawancarai dan meminta testimoni peserta didik terkait media Karu Pak Alam. Dari hasil wawancara, keempat peserta didik sepakat bahwa penggunaan media kartu huruf Pak Alam sangat menyenangkan karena peserta didik dapat bermain sekaligus belajar. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Giwangsa, 2021) yang menyatakan permainan media kartu pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS di sekolah dasar. Bagi guru, media kartu yang dimainkan pada proses pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

Setelah dilakukan uji coba terbatas, peneliti meminta guru kelas untuk melakukan penilaian terhadap kelayakan media saat diterapkan pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Berikut hasil dari penilaian ahli praktisi.

Tabel 3. Penilaian Media Kartu Pak Alam oleh Praktisi

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Penggunaan Media	85,5%	Sangat Layak
Tampilan Media	93,3%	Sangat Layak
Relevansi Materi	90%	Sangat Layak

Dari tabel 3 aspek penggunaan media mendapat presentase skor rata-rata sebesar 85,5% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup komponen kejelasan petunjuk peraturan permainan kartu pada media Kartu Pak Alam, kemudian penggunaan media cocok dengan karakteristik peserta didik kelas 4 SD. Pada aspek tampilan media mendapat skor rata-rata sebesar 93,3% berkategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup tampilan kartu yang menarik, tulisan terbaca, tampilan *website* menarik serta tulisan yang terdapat pada *website* juga terbaca. Pada aspek relevansi materi mendapat skor rata-rata 90% berkategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup relevansi dengan KI maupu KD. Dari hasil penilaian ahli praktisi maka dinyatakan media Kartu Pak Alam layak dipakai pada pembelajaran tanpa revisi.

Dari hasil uji kelayakan oleh ahli praktisi serta respon peserta didik saat proses pembelajaran maupun wawancara dapat dikatakan bahwa media Kartu Pak Alam dapat dipakai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran materi kenampakan alam. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Azizah, 2019) bahwa media kartu bermanfaat dengan terciptanya suasana pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Dampaknya peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta menambah hidupnya peran peserta didik dalam pembelajaran.

Evaluation

Pada proses pengembangan media pembelajaran Kartu Pak Alam pada mata pelajaran IPS terdapat sejumlah keterbatasan, diantaranya 1) Pengembangan media Kartu Pak Alam dibatasi sampai uji terbatas sehingga belum diketahui keefektifan media Kartu Pak Alam ketika digunakan pada pembelajaran. 2) Media Kartu Pak Alam hanya dapat digunakan pada materi kenampakan alam saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini bernama kartu Pak Alam, yang berupa sebuah kartu permainan edukasi. Materi yang termuat pada media ini ialah materi pembelajaran kenampakan alam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sekolah dasar. Kelayakan produk kartu Pak Alam diperoleh dari kegiatan validasi media dan praktisi oleh satu ahli media dan ahli praktisi. Hasil dari uji kelayakan media berdasarkan perhitungan presentase sebesar 90% apabila dikonversikan dalam data kualitatif artinya media kartu Pak Alam memiliki kriteria “sangat layak”. Uji coba terbatas media kartu Pak Alam dilakukan terhadap 4 peserta didik kelas 4. Hasil penilaian oleh ahli praktisi berdasarkan perhitungan presentase sebesar 89,6% apabila dikonversikan dalam data kualitatif artinya media kartu Pak Alam memiliki kriteria “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376.
- Apriliyani, Sudjarwo, & Pargito. (2014). Pengembangan Media Gambar Realita Dalam Pembelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Studi Sosial*, 2(2).

- 5096 *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar – Desi Yulianti, Minsih*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>
- Azizah, A. R. (2019). Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas Iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 1–11.
- Fadilah, S. N., Ika, C. R. N., & Yasa, A. D. (2020). Pengembangan Media E-Puzzle Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas Iv Sdn Tambakasri 3. *Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 4, 205–210.
- Gafar, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Ombak.
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar The Development Of Quartet Card Media In Learning Social Studies Elementary Schools. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Intan Sari, P., & Eka Purnama, B. (2015). Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Dan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(1), 23–30.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Magdalena, I., Putri, I. L., & Isnaini, N. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kenampakan Alam (Ips) Pada Siswa Kelas Iv Mi Al Gaotsiyah Kali Deres. *Nusantara*, 3(2), 190–198.
- Minsih, & Maya, D. (2014). Melalui Pendekatan Savi (Somatis , Auditori , Visual , Intelektual) Dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 175–181. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5217/9.pdf?sequence=1&isallowed=Y>
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic Pada Pendalaman Materi Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656.
- Permana, S. A. (2017). *Strategi Pembelajaran Ips Kontemporer*. Media Akademi.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Iain Antasari Press.
- Sudarna, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pembelajaran Kajian Analitis Desaub Visual Teks Dan Image*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Cv Alfa Beta.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulansari, F., & Utami, R. D. (2022). Animasi Dido Dan Mimo Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 343–353.