

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SD/MI

Hardiani<sup>1</sup>, Mawardi<sup>2</sup>, Putri Rahmi<sup>3</sup>, Al Juhra<sup>4</sup>, Nida Jarmita<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

<sup>1</sup>[220209075@student.ar-raniry.ac.id](mailto:220209075@student.ar-raniry.ac.id), <sup>2</sup>[mawardi\\_mt@ar-raniry.ac.id](mailto:mawardi_mt@ar-raniry.ac.id),  
<sup>3</sup>[putri.rahmi@ar-raniry.ac.id](mailto:putri.rahmi@ar-raniry.ac.id), <sup>4</sup>[aljuhra@ar-raniry.ac.id](mailto:aljuhra@ar-raniry.ac.id), <sup>5</sup>[Nida.jarmita@ar-raniry.ac.id](mailto:Nida.jarmita@ar-raniry.ac.id).

### ABSTRACT

*This study aims to develop card-based learning media for IPAS (Integrated Natural and Social Sciences) learning in fifth-grade elementary schools. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Negeri Labuy, Aceh Besar. Data were collected through material expert validation, media expert validation, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and documentation. The results showed that the card-based learning media obtained a validation score of 100,00% from material experts and 100,00% from media experts, indicating very valid criteria. Furthermore, the teacher response reached 100,00% and the student response reached 98,86%, indicating that the developed media is very practical and feasible to be used in IPAS learning.*

**Keywords:** Card Learning Media, IPAS Learning.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Labuy Aceh Besar. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu memperoleh persentase validasi sebesar 100,00% dari ahli materi dan 100,00% dari ahli media dengan kriteria sangat valid. Respon guru memperoleh persentase 100,00% dan respon peserta didik sebesar 98,86% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran kartu yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media kartu, Pembelajaran IPAS.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berfungsi sebagai kunci kemajuan suatu bangsa dalam menghadapi tantangan globalisasi. Dalam jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan krusial dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Idealnya, pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penyerapan konten materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik dapat memahami konsep secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS seringkali dihadapkan pada tantangan berupa kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Hasil observasi dan wawancara di kelas V SD/MI menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan teoretis

yang berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini memicu kurangnya antusiasme dan rasa bosan, sehingga peserta didik cenderung melakukan aktivitas di luar konteks materi saat penjelasan berlangsung. Walaupun perangkat proyektor telah tersedia, pemanfaatannya dinilai belum optimal dan kurang inovatif dalam menarik minat belajar. Akibatnya, pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi IPAS—khususnya pada topik atmosfer, hidrosfer, dan litosfer—masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% peserta didik yang berpartisipasi aktif, sementara mayoritas lainnya tetap pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, analisis kebutuhan tidak hanya difokuskan pada aspek media pembelajaran, tetapi juga mencakup aspek materi dan kurikulum yang digunakan. Dari segi media, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum mampu menarik minat belajar peserta didik secara optimal. Dari segi materi, terdapat beberapa konsep IPAS, khususnya pada topik atmosfer,

hidrosfer, dan litosfer, yang masih sulit dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, dari segi kurikulum, meskipun telah mengacu pada capaian pembelajaran yang berlaku, proses penyampaian materi belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menyajikan materi secara konkret dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif potensial adalah pengembangan media kartu soal. Pengembangan media kartu soal ini disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas V SD/MI yang menurut Piaget (2015) berada pada tahap operasional konkret, sehingga memerlukan alat peraga fisik dalam memahami materi.

Media kartu soal dipilih dalam penelitian ini karena dinilai efektif untuk melatih keterampilan berpikir

kritis, kolaborasi, serta kemandirian peserta didik. Pemilihan media tersebut juga sejalan dengan pandangan Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen penyampaian pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik guna meningkatkan efektivitas proses belajar. Melalui inovasi media yang lebih variatif ini, diharapkan terjadi transformasi pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Dengan demikian, penggunaan kartu soal yang dirancang secara interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pemahaman peserta didik yang dinamis, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, terlihat bahwa pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI masih menghadapi kendala dalam hal keterlibatan dan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan

media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media kartu soal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendesain, menguji kelayakan, serta menguji kepraktisan media pembelajaran kartu soal pada pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan suatu produk berupa media kartu soal pada pembelajaran IPAS serta menguji kelayakan dan kepraktisannya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Labuy Aceh Besar serta guru kelas V. Objek penelitian adalah media kartu

soal pada pembelajaran IPAS materi "Ada Apa Saja di Bumi Kita?".

Proses penelitian dimulai dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas V. Analisis mencakup analisis karakteristik peserta didik, analisis materi pembelajaran, serta analisis permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu memahami materi IPAS secara konkret.

Tahap yang kedua yaitu desain, tahap desain dilakukan dengan merancang media kartu soal sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi soal, menentukan materi yang akan dimuat dalam kartu, serta merancang tampilan visual kartu. Desain media kartu soal dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, dengan memperhatikan pemilihan warna, ilustrasi, elemen, jenis huruf, dan tata letak agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap yang ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini pembuatan produk media kartu soal secara utuh berdasarkan desain yang telah dirancang. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan.

Tahap keempat yaitu implementasi, tahap ini dilakukan dengan menerapkan media kartu soal pada peserta didik kelas V SD Negeri Labuy. Pada tahap ini, guru dan peserta didik menggunakan media kartu soal dalam proses pembelajaran IPAS. Setelah penggunaan media, guru dan peserta didik diminta mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Tahap yang kelima yaitu evaluasi, dilakukan untuk mengetahui efektivitas awal penggunaan media kartu soal. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal evaluasi (*post-test*) sebanyak lima butir soal kepada peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media kartu soal, untuk mengukur tingkat pemahaman

peserta didik setelah menggunakan media kartu soal.

Uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas melalui pemberian *post-test* setelah penggunaan media kartu soal. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas awal media dalam membantu pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Mengingat penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) pada skala terbatas, maka pengukuran efektivitas difokuskan pada peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, tanpa kelompok pembandingan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Desain media kartu soal pada pembelajaran IPAS kelas V SD/MI disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, serta kebutuhan pembelajaran di kelas. Media kartu soal dirancang untuk materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita?” yang mencakup konsep-konsep dasar IPAS, seperti struktur dan komponen bumi. Setiap kartu memuat satu soal yang disajikan secara ringkas, pilihan jawaban dan dilengkapi dengan

ilustrasi gambar yang relevan dengan materi.

Proses pendesainan media kartu soal dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*. Pemilihan *Canva* didasarkan pada kemudahan penggunaannya serta tersedianya berbagai fitur desain visual yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik. Dalam proses desain, peneliti menentukan ukuran kartu yang praktis, yaitu 20 x 15 cm. Media kartu terdapat empat sisi jika dibuka dan dua sisi jika kartu ditutup, yaitu sisi depan dan belakang, sisi belakang terdapat nomor kartu dan materi sedangkan sisi depannya terdapat soal dan pilihan jawaban. Pemilihan warna yang cerah namun tidak berlebihan, penggunaan jenis huruf yang mudah dibaca, serta penempatan gambar yang proporsional dengan teks. Selain itu, media kartu soal juga dilengkapi dengan box kartu untuk memudahkan penyimpanan dan menjaga keawetan media saat digunakan dalam pembelajaran. Setiap box terdiri dari sepuluh kartu dengan pertanyaan dan warna yang berbeda-beda.

Media kartu soal yang telah dirancang tersebut menghasilkan

produk awal sebelum dilakukan proses validasi oleh para ahli. Produk awal ini masih memiliki beberapa kekurangan, baik dari segi tampilan maupun isi materi, sehingga memerlukan perbaikan. Berikut merupakan tampilan media kartu soal sebelum dilakukan revisi:

**Gambar 1: Media Kartu Soal Sebelum Revisi**



Berdasarkan hasil validasi oleh satu ahli materi dan dua ahli media, diperoleh beberapa saran dan masukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan media kartu soal. Revisi dilakukan pada aspek tampilan, kejelasan materi, dan penyempurnaan desain agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan revisi, dihasilkan produk akhir media kartu soal yang lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan tampilan media kartu soal setelah dilakukan revisi:

**Gambar 2: Media Kartu Soal Setelah Revisi**

<b>KARTU SOAL</b> <b>1</b> <b>ATMOSFER</b>	 Atmosfer membantu menjaga kehidupan di bumi dengan cara menahan sebagian panas matahari. Tanpa atmosfer, panas matahari akan langsung mengenai permukaan bumi sehingga siang hari menjadi sangat panas, sedangkan malam hari menjadi sangat dingin. Lapisan ini bekerja seperti selimut yang menjaga suhu tetap stabil.	<b>PERTANYAAN</b> Apa peran atmosfer dalam menjaga suhu bumi? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Membuat bumi selalu sangat panas B. Menahan sebagian panas matahari agar suhu tetap stabil C. Menghilangkan cahaya matahari sepenuhnya D. Membekukan permukaan bumi
<b>KARTU SOAL</b> <b>2</b> <b>ATMOSFER</b>	 Atmosfer terdiri dari beberapa lapisan, salah satunya stratosfer yang mengandung lapisan ozon. Ozon memiliki fungsi penting yaitu menyaring sinar ultraviolet yang berbahaya dari matahari agar tidak langsung mengenai manusia, hewan, dan tumbuhan.	<b>PERTANYAAN</b> Apa fungsi lapisan ozon dalam atmosfer? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Membuat bumi menjadi gelap B. Menyaring sinar ultraviolet berbahaya C. Menghasilkan angin kencang D. Mengubah warna langit
<b>KARTU SOAL</b> <b>3</b> <b>ATMOSFER</b>	 Udara di atmosfer selalu bergerak dan membentuk angin. Angin berperan memindahkan awan dari satu tempat ke tempat lain sehingga mempengaruhi cuaca. Perubahan arah dan kecepatan angin dapat menyebabkan terjadinya hujan, panas, atau mendung.	<b>PERTANYAAN</b> Apa peran angin dalam terjadinya cuaca? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Menyebabkan tanah menjadi subur B. Memindahkan awan sehingga memengaruhi cuaca C. Membuat laut menjadi kering D. Menghasilkan sinar matahari
<b>KARTU SOAL</b> <b>4</b> <b>LITOSFER</b>	 Litofier terusun dari batagali batuan seperti batuan beku, sedimen, dan metamorf. Setiap jenis batuan membentuk melalui proses berbeda dan memiliki manfaat bagi kehidupan manusia sebagai bahan bangunan dan sumber mineral.	<b>PERTANYAAN</b> Apa saja yang menyusun litofier? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Air dan awan B. Gas dan sap C. Batuan beku, sedimen, dan metamorf D. Angin dan cahaya
<b>KARTU SOAL</b> <b>5</b> <b>LITOSFER</b>	 Gunung berapi memuntahkan magma, abu, dan gas saat meletus. Meletus berbahaya letusan gunung membuat tanah menjadi lebih subur sehingga cocok untuk pertanian karena mengandung banyak mineral.	<b>PERTANYAAN</b> Apa manfaat letusan gunung berapi bagi tanah? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Membuat tanah menjadi keras B. Menyuburkan tanah dengan mineral C. Menghilangkan unsur hara D. Membuat tanah tidak bisa ditanami
<b>KARTU SOAL</b> <b>6</b> <b>LITOSFER</b>	 Tanah di litofier terbentuk dari pelapukan batuan selama waktu yang sangat lama. Pelapukan terjadi karena panas, hujan, angin, dan organisme hidup. Tanah hasil pelapukan menjadi tempat penting bagi tumbuhan untuk tumbuh.	<b>PERTANYAAN</b> Bagaimana tanah terbentuk? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Dari uap air yang memeku B. Dari pelapukan batuan yang berlangsung lama C. Dari udara yang meebal D. Dari awan yang jatuh ke bumi
<b>KARTU SOAL</b> <b>7</b> <b>HIDROSFER</b>	 Hidrosfer terdiri dari air laut, sungai, danau, air tanah, hujan, dan es. Air selalu bergerak melalui siklus air: menguap, membertuk awan, lalu turun sebagai hujan. Siklus ini menjaga agar air tidak habis.	<b>PERTANYAAN</b> Mengapa air di bumi tidak pernah habis? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Karena awan selalu ada B. Karena adanya siklus air C. Karena laut tidak bergerak D. Karena sungai tidak mengalir
<b>KARTU SOAL</b> <b>8</b> <b>HIDROSFER</b>	 Sebagian besar air di bumi adalah air laut yang rasanya asin. Meskipun tidak bisa diminum langsung, laut menyediakan banyak manfaat seperti sumber ikan, tempat wisata, dan jalur transportasi.	<b>PERTANYAAN</b> Mengapa air laut tidak bisa diminum? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Karena sangat panas B. Karena mengandung garam C. Karena tidak berwujud D. Karena terlalu dingin

<b>KARTU SOAL</b> <b>9</b> <b>HIDROSFER</b>	 Air tanah terbentuk ketika air hujan meresap ke dalam tanah dan tersimpan di antara lapisan batuan. Air tanah menjadi salah satu sumber air bersih yang digunakan untuk minum, memasak, dan keperluan rumah tangga.	<b>PERTANYAAN</b> Bagaimana air tanah terbentuk? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Dari air laut yang menguap B. Dari air hujan yang meresap ke tanah C. Dari campuran awan D. Dari batu yang mencair
<b>KARTU SOAL</b> <b>10</b> <b>UMUM</b>	 Atmosfer, litosfer, dan hidrosfer saling berhubungan. Hujan yang berasal dari atmosfer jatuh ke hidrosfer, lalu meresap ke litosfer untuk menyuburkan tanah. Ketiga bagian ini bekerja bersama agar makhluk hidup dapat hidup dengan nyaman di bumi.	<b>PERTANYAAN</b> Bagaimana hubungan antara atmosfer, litosfer, dan hidrosfer? 	<b>PILIHAN JAWABAN</b> A. Tidak ada hubungannya B. Ketiganya saling bekerja sama mendukung kehidupan C. Hanya litosfer yang penting D. Hanya atmosfer yang berperan

**Gambar 3. Desain Kemasan (box) Kartu Soal**



Desain media kartu soal yang dikembangkan menunjukkan bahwa perencanaan visual memiliki peran penting dalam menunjang pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peserta didik kelas V berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dapat digunakan secara langsung dalam aktivitas belajar. Media kartu soal yang didesain menggunakan Canva memungkinkan penyajian materi secara konkret melalui kombinasi teks singkat dan ilustrasi gambar yang relevan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dapat memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian, serta membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, Daryanto (2015) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif pada kartu soal mendukung keterbacaan media, sehingga peserta didik dapat memahami soal tanpa mengalami kesulitan makna.

Lebih lanjut, penggunaan aplikasi *Canva* dalam mendesain media kartu soal memberikan *fleksibilitas* dalam menyesuaikan tampilan media dengan kebutuhan pembelajaran. *Canva* memungkinkan peneliti mengatur tata letak, warna, elemen dan ilustrasi secara proporsional, sehingga media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional sebagai sarana pembelajaran. Dengan demikian, desain media kartu soal tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran

yang mendukung pemahaman konsep IPAS secara bermakna.

Uji kelayakan media kartu soal dilakukan melalui proses validasi oleh satu ahli materi dan dua ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, serta kualitas tampilan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi materi dilakukan oleh Drs. Ridwan M. Daud, M. Ed yang berperan sebagai dosen. Adapun validasi media dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M. Pd dan Mulia, S. Pd.I.,M.Ed yang masing-masing memiliki kompetensi sebagai dosen.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media kartu memperoleh skor sebesar 100% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Selain itu, penilaian dari ahli media pertama dan ahli media kedua juga masing-masing memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid.

Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS, ketepatan konsep, kejelasan penggunaan 144 ahasa, serta kelengkapan isi materi. Sementara itu, penilaian dari ahli media

mencakup aspek tampilan visual, tata letak, tingkat keterbacaan teks, kesesuaian ilustrasi, serta kemudahan dalam penggunaan media.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, media kartu yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI.

Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Validasi Produk**

No.	validator	Nilai Validasi	kategori
1.	Ahli Materi	100	Sangat Valid
2.	Ahli Media 1	100	Sangat Valid
3.	Ahli Media 2	100	Sangat Valid
	Rata-rata	100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi yang mencapai persentase 100% menunjukkan bahwa media kartu soal telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi maupun tampilan media. Kelayakan dari aspek materi menandakan bahwa isi kartu soal telah sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai

peserta didik kelas V serta disajikan secara sistematis dan akurat. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang layak harus memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik.

Dari aspek media, desain visual kartu soal dinilai menarik dan mudah digunakan. Pemilihan warna, jenis huruf, serta ilustrasi gambar dinilai mampu mendukung keterbacaan dan daya tarik media. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media kartu soal dalam bentuk fisik juga memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik karena dapat digunakan tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Dengan demikian, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media kartu soal sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI. Meskipun telah dinyatakan valid tanpa revisi, peneliti tetap melakukan penyempurnaan kecil berdasarkan saran dari validator guna mengoptimalkan kualitas kartu

soal sebelum digunakan di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas sesuai dengan kriteria pengembangan produk menurut (Sugiyono, 2019).

Kepraktisan media kartu soal dinilai melalui angket uji kepraktisan guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil respon guru menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik menunjukkan persentase 98,86% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media kartu soal mudah digunakan, membantu penyampaian materi, serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Peserta didik juga menyatakan bahwa media kartu soal menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan.

Sebelum penggunaan media kartu soal, peneliti terlebih dahulu melakukan evaluasi awal (*pre-test*) secara sederhana untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi IPAS. Evaluasi awal ini dilakukan melalui pertanyaan lisan terkait konsep dasar, seperti pengertian atmosfer. Hasil

menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% peserta didik yang mampu memberikan jawaban, namun sebagian besar jawaban tersebut masih kurang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta didik terhadap materi masih tergolong rendah.

Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui *post-test* sebanyak lima butir soal menunjukkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 78,18%. Hasil respon tersebut disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan**

No.	Subjek Respon	Persentase	Kategori
1.	Guru	100	Sangat Baik
2.	Peserta Didik	98,86	Sangat Baik
	Rata-rata	99,43%	Sangat praktis

Uji kepraktisan media kartu soal dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian. Aspek kepraktisan oleh guru meliputi kemudahan penggunaan media, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, serta kemampuan media dalam membantu proses penyampaian

materi di kelas. Sementara itu, aspek kepraktisan oleh peserta didik meliputi kemudahan memahami isi kartu, ketertarikan terhadap tampilan media, serta kemudahan dalam menggunakan media selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain praktis digunakan, media kartu soal juga terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Peserta didik. Berdasarkan evaluasi akhir (*post-test*) yang diberikan kepada 22 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,18%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu soal praktis dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi IPAS secara optimal. Hasil evaluasi tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 6. Analisis Tingkat Hasil Belajar Peserta Didik**

No.	Penilaian Hasil belajar	Perolehan Skor
1.	Jumlah jawaban benar	86
2.	Total butir soal keseluruhan	110
3.	Tingkat hasil belajar	78,18%

Data Tabel 6 memberikan gambaran bahwa media kartu soal yang dikembangkan mampu membawa peserta didik mencapai

tingkat hasil belajar sebesar 78,18%. Hal ini membuktikan bahwa media kartu soal tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga efektif secara substansi dalam membantu penguasaan materi IPAS bagi peserta didik.

Tingginya respon positif dari guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media kartu soal sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media ini memungkinkan guru untuk mengelola pembelajaran secara lebih interaktif serta mengurangi dominasi metode ceramah. Surjono (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis dapat membantu guru berperan sebagai fasilitator dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Kepraktisan media kartu soal juga terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Melalui aktivitas menjawab soal pada kartu, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Anam (2014) menyatakan bahwa media kartu soal dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Selain itu, Nuryadi (2013) menegaskan bahwa media pembelajaran yang praktis dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu soal dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik. Penelitian oleh Novrian dkk. (2019) menunjukkan bahwa media kartu soal efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Penelitian lain oleh Septaria dkk. (2022) juga menemukan bahwa media kartu soal mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui aktivitas belajar yang menarik dan tidak monoton. Keselarasan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu semakin memperkuat bahwa media kartu soal yang praktis dan mudah digunakan memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik sekolah dasar. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian internasional yang dilakukan oleh Hwang et al.

(2021) yang menyatakan bahwa penerapan card-based learning pada pembelajaran sains di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, penelitian terbaru oleh Sari dan Putra (2023) menegaskan bahwa media kartu berbasis visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS karena mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Kelebihan media kartu soal fisik ini adalah kemudahan dalam pengoperasiannya tanpa bergantung pada perangkat digital atau koneksi internet, sehingga lebih efisien dari segi waktu dan tenaga dalam penggunaannya di kelas. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antar peserta didik secara tatap muka yang lebih intensif. Aksesibilitas media yang praktis ini memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memegang dan mengamati materi yang ada pada kartu. Dengan desain yang ringkas dan aman digunakan, media kartu soal ini terbukti menjadi perangkat ajar yang efektif dalam menunjang pembelajaran IPAS yang aktif dan partisipatif.

Media kartu soal ini disusun dengan memperhatikan elemen-elemen penting seperti teks yang jelas, perpaduan warna yang serasi, serta ilustrasi gambar yang representatif terhadap materi "Ada Apa Saja di Bumi Kita?". Penggunaan elemen-elemen ini bertujuan agar kartu soal menjadi media yang interaktif bagi peserta didik. Hal tersebut senada dengan pandangan Surjono (2017), yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mengintegrasikan berbagai elemen visual agar dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang interaktif.

Selain sebagai media permainan, kartu soal ini dilengkapi dengan soal evaluasi yang berfungsi sebagai tolak ukur ketercapaian pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam pelaksanaannya, kartu soal ini memuat pertanyaan-pertanyaan strategis yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis secara mandiri maupun berkelompok. Menurut Surjono (2017), salah satu komponen krusial dalam sebuah media pembelajaran adalah adanya sesi latihan dan evaluasi untuk mengukur

sejauh mana proses pembelajaran berhasil diterima oleh peserta didik. Dengan adanya evaluasi yang terintegrasi di dalam penggunaan kartu soal, guru dapat secara langsung memantau progres pemahaman konsep peserta didik terhadap struktur bumi dan komponennya.

Melalui kartu soal yang interaktif, peserta didik dapat mengerjakan latihan soal mengenai materi atmosfer, hidrosfer dan litosfer dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Anam (2014) yang menjelaskan bahwa kelebihan kartu soal adalah menciptakan pusat pembelajaran pada peserta didik (*student-centered*) sehingga suasana belajar menjadi efektif, kreatif, dan santai. Selain itu, penggunaan kartu soal melatih peserta didik untuk berpikir mandiri dalam memecahkan masalah yang disajikan pada setiap kartu. Pembelajaran dengan media ini memberikan pengalaman konkret yang meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik di dalam kelas.

Namun demikian, media kartu soal ini juga memiliki keterbatasan. Sebagai media fisik, kartu soal rentan mengalami kerusakan atau hilang jika

tidak disimpan dengan baik dalam jangka waktu lama. Selain itu, berbeda dengan media digital, kartu soal ini memiliki keterbatasan dalam menyajikan elemen gerak (animasi) secara nyata. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, peneliti telah menyediakan kemasan khusus (box kartu) yang dirancang untuk menjaga keawetan dan memudahkan pengorganisasian media agar tidak tercecer. Pada pengembangan selanjutnya, guru atau peneliti dapat meningkatkan kreativitas dengan menggunakan material kartu yang memperkaya konten visual agar kemenarikan media tetap terjaga bagi peserta didik.

Selain keterbatasan tersebut, penelitian ini juga memiliki keterbatasan dari segi cakupan implementasi. Media kartu soal hanya diterapkan pada satu kelas dan satu materi IPAS, sehingga efektivitasnya belum diuji secara komparatif dengan metode atau media pembelajaran lain. Uji efektivitas dalam penelitian ini masih bersifat terbatas, yaitu melalui pemberian post-test setelah penggunaan media, sehingga belum dapat menggambarkan peningkatan hasil belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya

disarankan untuk menguji media kartu soal pada cakupan materi IPAS yang lebih luas, melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak, serta mengombinasikannya dengan media digital atau teknologi pembelajaran interaktif agar dampak penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik dapat dianalisis secara lebih mendalam.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa kartu soal pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD/MI yang dikembangkan secara terencana dan sistematis. Media yang dihasilkan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran, sehingga materi dapat disajikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa media kartu soal berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase 100%, sementara validasi oleh ahli media juga menunjukkan persentase 100%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media kartu soal telah memenuhi aspek ketepatan materi, kualitas

tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media kartu soal tergolong sangat praktis dalam penerapannya di kelas. Penilaian kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 100%, sedangkan penilaian oleh peserta didik mencapai 98,86%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu soal mudah digunakan, mendukung aktivitas pembelajaran, serta mampu meningkatkan partisipasi dan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu soal yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dengan waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas serta mengkaji efektivitas media kartu soal pada materi IPAS lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anam, K. (2014). Pengembangan Media Kartu Soal Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hwang, G. J., Chang, S. C., & Chen, P. Y. (2021). Effects of card-based learning on students' engagement and conceptual understanding in elementary science learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 45–58.
- Sari, D. P., & Putra, R. A. (2023). Pengembangan media kartu berbasis visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 55–64.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Strategi Perkembangan Kognitif Usia Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Intelektualita*.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novrian, D., dkk. (2019). Pengembangan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Nuryadi. (2013). Penggunaan Media Kartu Soal dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Septaria, K., dkk. (2022). Efektivitas Media Kartu Soal dalam Meningkatkan Pemahaman Teori Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

