

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN MATERI CUACA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Zahrotul Mufidah<sup>1\*</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>2</sup>, Iqnatia Alfiansyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia  
[fifimufidah.agstn@gmail.com](mailto:fifimufidah.agstn@gmail.com) , [afakh@umg.ac.id](mailto:afakh@umg.ac.id) , [iqnatia@umg.ac.id](mailto:iqnatia@umg.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan kevalidan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar dan (3) Mendeskripsikan keefektifan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 17 Gresik pada Bulan Desember. Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, lembar validasi media, lembar soal tes peserta didik dan angket respons peserta didik. Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Media kartu berpasangan materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar, (2) Hasil kevalidan media kartu berpasangan materi cuaca dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli media dengan rata-rata persentase penilaian kevalidan sebesar 88,7% dengan kriteria “sangat valid” dan ahli materi dengan rata-rata persentase penilaian kevalidan sebesar 96,2% dengan kriteria “sangat valid”, (3) Hasil Keefektifan produk media kartu berpasangan yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik mendapatkan persentase sebesar 90% dan angket respon peserta didik mendapatkan nilai persentase sebesar 97%.

**Kata Kunci:** Media Kartu Berpasangan, Materi Cuaca

### Abstract

*This research aims to (1) Describe the process of developing paired card media on weather material for third grade elementary school students, (2) Describe the validity of paired card media on weather material for third grade elementary school students and (3) Describe the effectiveness of card media pairs on weather material for third grade elementary school students. This research is a type of development research using the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. This research was conducted at UPT SD Negeri 17 Gresik in December. The subjects of this research were 20 class III students. The data collection techniques used were interviews, media validation sheets, student test question sheets and student response questionnaires. The results of this development research are (1) Paired card media with weather material for third grade elementary school students, (2) Results of the validity of paired card media with weather material seen from the validation results of a team of experts, namely media experts with an average*

### Article History

Received: Februari 2025  
Reviewed: Februari 2025  
Published: Februari 2025  
Plagiarism Checker No  
234.GT8.,35  
Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.36  
5 Copyright : Author  
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*validity assessment percentage of 88, 7% with the criteria "very valid" and material experts with an average validity assessment percentage of 96.2% with the criteria "very valid", (3) Results of the effectiveness of paired card media products obtained from the results of students' learning tests getting a percentage of 90% and the student response questionnaire received a percentage value of 97%.*

***Keywords: Paired Card Media, Weather Material***

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran telah menjadi instrument atau alat yang sangat berperan penting dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan secara langsung kepada peserta didik, (Fadilah dkk., 2023). Realita membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa permasalahan yang terjadi antara lain sarana dan prasarana sekolah masih ada yang belum memadai, sehingga tidak mendukung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dengan teori Gerlach dan Ely yang menyatakan bahwa media itu yang menciptakan kondisi di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Setiap anak memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang bagaimana perkembangan mereka berjalan.

Berdasarkan temuan masalah diatas, maka untuk membantu peserta didik memperoleh informasi mengenai materi pelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan bisa mendukung proses pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan sangat berpengaruh pada proses kegiatan pembelajaran peserta didik. Permainan kartu berpasangan adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan menggunakan dua kartu yang memiliki warna berbeda yaitu, kartu warna biru dan kartu warna hijau. Kartu warna biru adalah kartu yang berisi sebuah pertanyaan sedangkan kartu yang berwarna hijau adalah sebuah kartu yang berisikan jawaban dari soal-soal yang terdapat pada kartu biru. Media permainan kartu berpasangan merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan mencocokkan jawaban dari sebuah pertanyaan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik serta mencapai tujuan pembelajaran sebagai media komunikasi dan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Spesifikasi kartu berpasangan yang akan dikembangkan yaitu memiliki keunggulan di desain kartunya yang dibuat menarik. Media pendidikan dengan bentuk kartu berpasangan ini akan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga akan memudahkan peserta didik menerima pelajaran dan diharapkan peserta didik lebih mudah mempelajari dan memahami isi materi tersebut dan akan mampu meningkatkan daya keaktifan peserta didik dalam belajar serta dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri. Maka dari itu dalam pengembangan media kartu berpasangan ini akan fokus pada kartu pertanyaan dan jawaban. Kartu pertanyaan dan jawaban ini disesuaikan dengan kondisi peserta didik, serta didukung dengan desain yang menarik dan sesuai untuk kegiatan belajar peserta didik.

## **TINJAUAN PUSTAKA MEDIA PEMBELAJARAN**

Media adalah komponen sumber belajar atau media fisik yang memuat materi pendidikan di lingkungan siswa dan merangsang belajar siswa. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media dalam arti luas adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang yang dapat berupa suatu materi dalam belajar sehingga

dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pemberi informasi (guru) dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu sehingga tampak lebih nyata/konkret bagi peserta didik, (Roza dkk., 2023). Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat alternatif yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan isi materi pelajaran dengan mudah dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

#### a. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2002), setiap media mempunyai ciri-ciri tertentu, baik dari segi fungsinya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran yang berbeda merupakan keterampilan mendasar yang perlu dimiliki guru ketika memilih media pembelajaran. Selain itu, ini memberi guru kesempatan untuk menggunakan media pendidikan yang berbeda dengan cara yang berbeda. Jika guru tidak memahami seluk beluk media, maka akan mudah untuk mendapat masalah dan membuat asumsi.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses kegiatan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien. Namun secara lebih spesifik, media tersebut memiliki beberapa manfaat yang lebih detail. media pembelajaran mempunyai banyak manfaat terhadap proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik dengan memberikan informasi dan pengetahuan tentang materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran ini sangat memudahkan guru dalam berinteraksi dengan peserta didik secara menyenangkan.

#### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media tentunya sangat banyak dan beragam, namun ada beberapa pakar yang menjelaskan. Secara garis besarnya media terbagi atas, Media audio, media visual, media audiovisual,

#### d. Kriteria Pemilihan Media

kriteria pemilihan media pembelajaran menyarankan enam kriteria yang perlu dipertimbangkan guru. (1) Ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pendidikan, (2) Kesesuaian isi materi pembelajaran, (3) Kesederhanaan ketersediaan media, (4) Keterampilan guru, (5) Tergantung pada waktu yang tersedia dan (6) Tingkat berpikir anak.

#### e. Pengembangan Media Pembelajaran

Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran sederhana. Media meliputi media berbasis visual (gambar, bagan, grafik, transparansi dan slide), media audiovisual (video dan jenis audio) dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif). Peneliti menggunakan pengembangan media berbasis visual dengan mengembangkan media berupa kartu berpasangan. Media grafis pada penelitian ini dikembangkan lebih lanjut menjadi dua media berdimensi untuk memberikan kesan yang menarik pada gambar. Keberhasilan penggunaan media visual tergantung pada kualitas dan efektivitas materi yang digunakan.

### KARTU BERPASANGAN

“Media kartu berpasangan adalah media kartu yang memasangkan kartu yang satu dengan kartu yang lain. Kartu berpasangan adalah kartu yang biasanya terbuat dari kertas dan setiap kartu mempunyai pasangannya.”, (Riana dkk., 2020). Media kartu berpasangan merupakan media pembelajaran efektif yang mengenalkan peserta didik pada makna ungkapan dan memungkinkan mereka belajar melalui permainan, (Apriliana, 2024). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kartu berpasangan adalah suatu media dari kertas berbentuk kartu yang dibuat saling berpasangan, berisi pertanyaan dan jawaban dari sebuah materi.

#### a. Ciri-ciri Kartu Berpasangan

Ciri-ciri media kartu berpasangan adalah Guru berperan sebagai fasilitator, menjelaskan apa yang perlu dibicarakan atau apa yang masih belum dipahami peserta didik setelah pemaparan materi. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran presentasi. Peserta didik mencari materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diterima atau materi itu sendiri, (Marcellia, 2020).

#### **b. Kelebihan dan kekurangan Kartu Berpasangan**

Media kartu berpasangan ini mempunyai beberapa kelebihan, kelebihan dari media kartu berpasangan: Materi pada tiap kategori dirangkum sehingga berbagai macam materi dapat disajikan dalam ulasan singkat. Bahannya sederhana, mudah dibuat dan murah. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang lelah berpikir. Melibatkan seluruh peserta didik dan kelompok dalam pembelajaran. Meminimalkan kebosanan peserta didik dalam belajar, Selain memiliki kelebihan dalam pembelajaran, media kartu berpasangan juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya, yaitu, Sejenak dapat menyebabkan suasana kelas menjadi ramai dan tidak terkontrol. Waktu yang digunakan dalam permainan kartu berpasangan perlu dibatasi agar peserta didik tidak terlalu banyak bermain main dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan, (Marcellia, 2020).

### **TINJAUAN MATERI CUACA**

Cuaca adalah keadaan udara pada suatu tempat dalam waktu tertentu. Ilmu yang mempelajari cuaca disebut meteorologi. Cuaca berbeda dengan iklim. Iklim adalah suhu rata-rata udara dalam waktu lama pada daerah yang sangat luas. Ilmu yang mempelajari iklim disebut klimatologi, (Dwi Poetra, 2019). Menurut Kartasapoetra (2004), cuaca adalah kondisi atmosfer dalam waktu tertentu yang memiliki sifat berubah-ubah dari waktu ke waktu. Sedangkan menurut Sue Nicholcon (2001), cuaca adalah rata-rata udara yang terdapat pada suatu tempat dan relative sempit, (Susilo, 2021). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cuaca adalah keadaan udara pada waktu tertentu ditempat yang relatif sempit dan sifatnya berubah-ubah.

#### **a. Jenis-jenis Cuaca**

Ada beberapa jenis bentuk cuaca di bumi yaitu, Cuaca cerah, cuaca panas, cuaca berawan, cuaca mendung, cuaca hujan.

#### **b. Unsur-unsur Cuaca**

Ada beberapa unsur cuaca yaitu, suhu, tekanan udara, kelembaban, angin, curah hujan,

#### **c. Ciri-ciri cuaca**

Ciri-ciri cuaca adalah Cahaya matahari bersinar terang dan udara akan terasa panas ketika cuaca cerah. Awan-awan berkumpul menutupi sinar cahaya matahari ketika cuaca berawan, Langit berwarna kelabu Ketika cuaca mendung. Cuaca mendung biasanya menjadi pertanda akan turun hujan. Udara biasanya terasa agak panas sebelum hujan mulai turun. Titik-titik air mulai jatuh dan udara terasa sangat dingin dan segar ketika cuaca hujan.

### **METODE PENELITIAN**

#### **JENIS PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), (Afifah dkk., 2022). Sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti membuat media kartu berpasangan untuk media pembelajaran sederhana yang valid dan efektif.

#### **TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik tepatnya di Jl. Veteran Madya No.01, Gending Wetan, Gending, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61123. Penelitian media yang dikembangkan untuk kelas III di UPT SD Negeri 17 Gresik dilaksanakan pada Bulan Desember tahun ajaran 2024/2025.

#### **SUBJEK PENELITIAN**

Subjek dalam penelitian pengembangan media ini adalah peserta didik kelas III di UPT SD Negeri 17 Gresik dengan jumlah sebanyak 20 peserta didik, validator ahli media dan validator ahli materi.

### FOKUS PENELITIAN

Pokok bahasan utama dalam topik penelitian adalah fokus penelitian. Tujuan dari fokus penelitian adalah untuk memastikan bahwa penelitian terfokus secara tepat dan melanjutkan pengumpulan data berdasarkan fokus tersebut. Pengembangan media kartu berpasangan menjadi tema utama penelitian ini.

### PROSEDUR PENELITIAN

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti agar pembuatan produk bisa sesuai dengan pengembangan dan kebutuhan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan. Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran kartu berpasangan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

### TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara
2. Validasi
3. Tes hasil belajar peserta didik
4. Angket respon peserta didik

### INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian dalam penelitian adalah

1. Lembar wawancara
2. Lembar validasi ahli media dan ahli materi
3. Lembar soal tes
4. Lembar angket respon peserta didik

### ANALISIS DAN KEABSAHAN DATA

1. Analisis Validasi Ahli Media

Tabel 3. 5 Presentase Hasil Validitas Media

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% – 40%	Tidak Valid

(N.F. dkk., 2022)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat digunakan jika skor hasil validasi dari ahli media mendapat  $\geq 61\%$  dengan kategori “Valid”. Jika skor yang diperoleh  $< 61\%$  maka media harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli media. Peneliti melakukan perbaikan apabila terdapat komentar atau saran dari validator.

2. Analisis Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 6 Presentase Hasil Validitas Materi

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% – 40%	Tidak Valid

(N.F. dkk., 2022)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat digunakan jika skor hasil validasi dari ahli materi mendapat  $\geq 61\%$  dengan kategori “Valid”. Jika skor yang diperoleh  $< 61\%$  maka media harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli materi. Peneliti melakukan perbaikan apabila terdapat komentar atau saran dari validator.

### 3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Tes yang digunakan berupa pertanyaan mengenai materi cuaca setelah menggunakan media kartu berpasangan.

Tabel 3. 7 Presentase Hasil Keefektifan Media

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Efektif
61% – 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% – 40%	Tidak Efektif
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif

(Awalia dkk., 2019)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat dikatakan efektif jika skor hasil keefektifan mendapat  $\geq 61\%$  dengan kategori “Efektif”. Jika skor yang diperoleh  $< 61\%$  maka media harus direvisi.

### 4. Analisis angket respon peserta didik

Analisis hasil dari angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon dari media pembelajaran.

Tabel 3. 8 Presentase Hasil Respon Peserta Didik

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Humaidi dkk., 2021)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat digunakan jika media dari hasil angket respon “Ya” mendapat skor dengan rata-rata  $\geq 61\%$  dengan kategori “Valid”. Jika media mendapatkan rata-rata skor  $< 61\%$  maka, peneliti melakukan perbaikan pada media kartu berpasangan sampai media tersebut layak untuk digunakan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Afifah dkk., 2022) yang dilakukan dengan lima tahapan yaitu tahap analisis (Analyze), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), tahap implementasi (Implementation) dan tahap evaluasi (Evaluation)

#### a. Tahap analisis (*analyze*)

Pada tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu:

##### 1. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik mengenai permasalahan apa saja yang sering muncul dan terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh ketika melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik yaitu, masih belum adanya penggunaan dan pengembangan media khusus yang bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Media yang pernah digunakan yaitu *media Flash Card dan Power Poin*

##### 2. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum dan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media kartu berpasangan. Kurikulum yang digunakan di UPT SD Negeri 17 Gresik pada kelas III yaitu menggunakan K13. Materi yang digunakan peneliti adalah keadaan cuaca yang termuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### 3. Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik di dalam kelas pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi yang

diperoleh dari guru kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik saat kegiatan wawancara, peserta didik kelas III sedikit sulit memahami jika materi yang dipelajari terdapat kalimat yang terlalu panjang, sehingga beliau harus menjelaskan ulang dengan bahasa yang lebih singkat dan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan peserta didik juga mudah bosan saat kegiatan pembelajaran sehingga diperlukan alat bantu atau sebuah media pembelajaran yang dapat membantu memusatkan kembali perhatian peserta didik

#### b. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk merancang media pembelajaran yang harus dilakukan sebagai berikut :

##### 1. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan sebagai bahan penunjang kegiatan proses belajar mengajar. Media yang dipilih oleh peneliti adalah kartu berpasangan materi cuaca yang akan dibuat dengan bantuan aplikasi *Canva*.

##### 2. Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan spesifikasi warna, bentuk, desain, bahan cetakan dan ukuran untuk media kartu berpasangan 39 yang akan dikembangkan serta pembuatan format penilaian validasi, efektifitas dan respon peserta didik. Media kartu berpasangan ini akan dikembangkan dengan ukuran 6 cm x 9 cm, dengan spesifikasi warna biru untuk kartu pertanyaan dan warna hijau untuk kartu jawaban.

#### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

hasil validator. Pada tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Langkah - langkah yang harus dilakukan adalah

##### 1. Pembuatan media pembelajaran



Gambar 4.2 Tampilan Kartu Pertanyaan



Gambar 4.3 Tampilan Kartu Jawaban

##### 2. validasi

Media pembelajaran kartu berpasangan yang telah dibuat kemudian di validasi oleh ahli. Hasil validasi ahli berupa koreksi, kritik dan saran yang membangun untuk melakukan perbaikan dan sentuhan akhir terhadap media pembelajaran.

###### a) validasi ahli media

Perhitungan kevalidan media pembelajaran pada media kartu berpasangan dikatakan valid setelah mengetahui perhitungan skor kevalidan Dengan diperolehnya prosentase 88,7%, maka media pembelajaran kartu berpasangan termasuk kriteria sangat valid sesuai dengan standar yang telah ditentukan yakni  $\geq 61\%$  (N.F. dkk., 2022). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu berpasangan sudah memenuhi standar yang telah ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran

###### b) validasi ahli materi

Perhitungan kevalidan materi pembelajaran pada media kartu berpasangan dikatakan valid setelah mengetahui perhitungan skor kevalidan. Dengan diperolehnya prosentase 96,2%, maka materi pada media pembelajaran kartu berpasangan termasuk kriteria sangat valid sesuai dengan standar kriteria yang telah ditentukan yakni  $\geq 61\%$  (N.F. dkk., 2022). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca sudah memenuhi standar yang telah ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. 2 Skor Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Validator	Skor Kevalidan
1.	Ahli Media	88,7%
2.	Ahli Materi	96,2%

### 3. Revisi hasil validator

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran kartu berpasangan berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing validator. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti yaitu *flyer* tata cara penggunaan media kartu berpasangan yang belum sesuai. Berikut adalah hasil *flyer* tata cara bermain sebelum dan setelah revisi



Gambar 4. 4 Tampilan Flyer Sebelum dan Sesudah Revisi

### d. Tahap Implementasi (*Implementasion*)

Tahap implementasi dilakukan dengan kegiatan uji coba terhadap peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan melalui proses kegiatan belajar mengajar, tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. Proses belajar ketika tahap implementasi sangat menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan respon dari peserta didik yang sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kartu berpasangan.

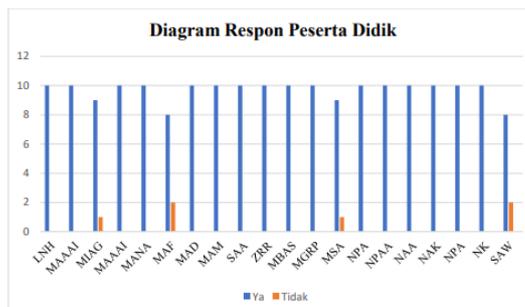
#### 1. Hasil belajar peserta didik

Keefektifan media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca diperoleh dengan memberi lembar soal kepada peserta didik yang dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu berpasangan. Dari hasil tes belajar dapat kita ketahui bahwasannya dari 20 peserta didik ada sejumlah 2 peserta didik yang tidak tuntas dalam tes hasil belajar dan 18 peserta didik dikatakan tuntas dalam tes hasil belajar. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil prosentase belajar peserta didik jika dilihat secara klasikal dinyatakan tuntas dengan prosentase 90% karena ketuntasan belajar klasikal di UPT SD Negeri 17 Gresik adalah  $\geq 75\%$ . Dengan diperolehnya prosentase 90%, maka hasil tes belajar dengan menggunakan media pembelajaran kartu berpasangan termasuk kriteria sangat efektif sesuai dengan standar yang telah ditentukan yakni  $\geq 61\%$  (Awalia dkk., 2019).

#### 2. Hasil angket respon peserta didik

Mengetahui respon pengguna media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca untuk peserta didik kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik dapat diperoleh dengan menggunakan angket respon peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Hasil perolehan angket respon peserta didik diubah kedalam bentuk angka untuk

mempermudah peneliti dalam perhitungan. Hasil perolehan dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4. 6 Diagram Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas, hasil angket respon peserta didik memperoleh jumlah skor 194. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media kartu berpasangan yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor 97%. dan berkategori “sangat baik” yang memiliki arti bahwa media kartu berpasangan materi cuaca ini efektif dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran

#### e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan data validasi dari para ahli media, ahli materi, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik dalam mengevaluasi media kartu berpasangan yang sudah diimplementasikan bahwa kartu berpasangan yang sudah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan tanpa harus revisi namun, jika terdapat kekurangan yang terdapat pada media, peneliti akan melakukan revisi penyempurnaan media kartu berpasangan. Evaluasi menggunakan acuan hasil pengukuran keberhasilan media pembelajaran terhadap penilaian media kartu berpasangan saat digunakan yang terdiri dari hasil perhitungan prosentase dari validasi media, lembar tes hasil belajar dan juga angket respon peserta didik yang dilakukan pada tahap sebelumnya bertujuan untuk menghasilkan media yang valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di UPT SD Negeri 17 Gresik.

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca untuk peserta didik kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik. Media ini dikembangkan untuk materi keadaan cuaca pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca. Tema yang diangkat dalam media ini adalah mengenai materi cuaca. Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini untuk terciptanya media pembelajaran yang layak, valid dan berpengaruh positif bagi peserta didik tentang cuaca dalam bentuk sebuah media pembelajaran kartu berpasangan. Peneliti menggunakan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media yang meliputi 1) Analisis (*Analyze*) 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*) dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian dari pengembangan media kartu berpasangan ini adalah data yang diperlukan peneliti mengenai kevalidan media. Validasi media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca telah dilakukan dan juga sudah dilaksanakan uji coba terhadap peserta didik kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca dinyatakan valid karena memperoleh hasil prosentase 88,7%. Oleh karena itu media pembelajaran dapat digunakan dalam membantu proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data tes hasil belajar, ketuntasan yang dicapai peserta didik sebesar 90% yakni 18 dari 20 peserta didik dinyatakan tuntas belajar dan mendapatkan nilai lebih dari 75, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan secara individual serta ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hasil analisis data angket respon peserta didik, prosentase angket respon peserta didik yang diperoleh sebesar 97%. Hal ini membuktikan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca termasuk dalam kategori

sangat baik. Media ini memiliki kontribusi yang sangat bagus untuk dunia pendidikan di era sekarang ini karena media pembelajaran kartu berpasangan ini dikaitkan dengan sentuhan teknologi sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan perkembangan dunia pendidikan. Media kartu berpasangan membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai cuaca. Peneliti menemukan beberapa hambatan saat proses pembuatan dan pengeditan media kartu berpasangan, dimana gadget peneliti sering mengalami lag dikarenakan file bergambar dan elemen-elemen pada kartu berpasangan yang bisa dibilang lumayan banyak.

## **PENUTUP SIMPULAN**

hasil penelitian ada tiga hal utama yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Pertama, membahas proses pengembangan media kartu berpasangan materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Kedua, membahas kevalidan media kartu berpasangan materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Ketiga, keefektifan media kartu berpasangan materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Proses pengembangan media kartu berpasangan ini sesuai dengan teori pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Afifah dkk., 2022) yang dilakukan dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Hasil pengujian dengan media kartu berpasangan memperlihatkan bahwa media jenis ini layak diterapkan untuk aktivitas pembelajaran di kelas. Media ini dapat dikatakan valid karena mendapatkan hasil prosentase sebesar 88,7%, Dengan begitu media kartu berpasangan bisa dinyatakan sudah memenuhi standar yang telah ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca dikatakan efektif karena memperoleh prosentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90% dan prosentase angket respon peserta didik sebesar 97%, maka media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran yaitu, Saran pemanfaatan produk, sebelum penggunaan media pembelajaran kartu berpasangan materi cuaca sebaiknya guru terlebih dahulu memaparkan materi cuaca, setelah itu guru dapat menggunakan media kartu berpasangan dengan cara menjelaskan tata cara penggunaan kartu berpasangan terlebih dahulu agar pelaksanaan penggunaan media pembelajaran kartu berpasangan dapat berjalan dengan baik. Yang kedua Saran pengembangan produk lebih lanjut, untuk peneliti lain jika ingin mengembangkan produk lebih lanjut bisa dengan cara mengganti materi pembelajaran yang lain. Hal ini membuat media menjadi semakin beragam dan memberikan hiasan yang lebih bagus lagi agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amalia, U. (2021). *MANDIRI BELAJAR ULANGAN TEMATIK* (T. Bmedia (ed.)). Bmedia. [https://books.google.co.id/books?id=i1GEAAQBAJ&pg=PA18&dq=ciri+ciri+cuaca&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwjK69P-yauKAXWozTgGHbrMlawQ6AF6BAGHEAM](https://books.google.co.id/books?id=i1GEAAQBAJ&pg=PA18&dq=ciri+ciri+cuaca&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwjK69P-yauKAXWozTgGHbrMlawQ6AF6BAGHEAM)
- Anam, S., Taufik, Z., Syukur, A., Saefulloh, A., Najamuddin, Y., Solong, P., Nur, H., Vini, H., Syarifah, R., Mukri, G., & Hasanah, I. F. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. [www.globaleksekitifteknologi.co.id](http://www.globaleksekitifteknologi.co.id)

- Apriliana, N. (2024). *Pengembangan Media Kartu Berpasangan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. 14(1), 32-39.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Azmi, A., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). *the Influence of the Make a Match Model Assisted With Paired Card Media on the Repeating Adding Ability of Class Ii Students Uptd Sdn Pejagan 1 Bangkalan*. 1(3), 63-72. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9018>
- bidin A. (2017). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, 4(1), 9-15.
- Dwi Poetra, R. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 1-64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5-24.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Khusnia, & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Roda Berkantong Kartu Kuartet Untuk Pembelajaran Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(09), 3243-3253.

- Malla Avila, D. E. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran Mochamad. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(8.5.2017), 2003- 2005.
- Marcellia, R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match berbantu Kartu Berpasangan Terhadap Sikap Kerjasama Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Keji 1 Muntilan Kabupaten Magelang)*. 1-73.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Muhammad Rahmattullah. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8-24.
- Murtianto, H. (2020). Modul Belajar Geografi. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- N.F., I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153-8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Noer, D.Z. (2021). *BUKUMETROLOGI* (Guepedia/Br(ed.)). Guepedia. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Metrologi/tlUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+cuaca+dan+jenis-jenis+cuaca&pg=PA43&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Metrologi/tlUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+cuaca+dan+jenis-jenis+cuaca&pg=PA43&printsec=frontcover)
- Nugraha, D. A., H., E. S. V., & Masykuri, M. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (Tps) Yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match ) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal Sma N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 174-181. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2900>
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(1), 1764-1770. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5483/4595>
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- Rohani (2020). *Media Pembelajaran*. repository. Uinsu, 234 <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7l>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.

- Roza, W., Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, & Desi Armi Eka Putri. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI DUNIA PENDIDIKAN. *Jurnal Binagogik*, 10(2). <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Susilo, B. (2021). *MENGENAL IKLIM & CUACA DI INDONESIA* (Yanuar (ed.)).DIVA press.[https://www.google.co.id/books/edition/Mengenal\\_Iklm\\_dan\\_Cuaca\\_di\\_Indonesia/Cl5zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+cuaca+dan+jenis-jenis+cuaca&pg=PA7&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Mengenal_Iklm_dan_Cuaca_di_Indonesia/Cl5zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+cuaca+dan+jenis-jenis+cuaca&pg=PA7&printsec=frontcover)
- Tambunan, H. A., & Saputra, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Prediksi Cuaca Berbasis Android. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 6(2), 1-10.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>