



Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Mierna Sumiati¹, Anggralita Sandra Dewi², M. Khusni Mubarak³

^{1,2,3}STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia

E-mail: miernasumiati@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01	<p>This research is a development research by producing a product KARTIKRU (Exciting Thematic Cards) which aims to improve student learning outcomes in thematic class III elementary school. This research is research and development (Research and Development) using the Borg and Gall research model with the data analysis technique used, namely the first step, media and material expert validation tests to determine the eligibility of the media which shows the criteria for media validation results "Decent with a little revision" and material validation showing the "Very Eligible" result criteria. The second step, test the validity of the test and the reliability of the test to determine the effectiveness of the questions by showing the results of the validity test that the number of rcount exceeds the number of rtable = 0.374, the test score is said to be valid and the reliability test is said to be reliable because the results of the value obtained at Cronbach's alpha > 0.6 are calculated from the assessment test scores of 10 multiple choice and 5 descriptions on the pre test and post test questions. The third step is to use the N-Gain test to find out the increase in student learning outcomes calculated from the students' pre-test and post-test scores. The results obtained from the N-gain test results are the average value of the pre-test questions of 46.67 and the post-test of 82.92 so that the results of the N-Gain value are 0.66 categorized in the "moderate" criteria in class III student learning outcomes after using the media KARTICRU learning (Exciting Thematic Cards).</p>
Keywords: <i>Research and Development; KARTIKRU Learning Media; Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01	<p>Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menghasilkan sebuah produk KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran tematik kelas III SD. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model penelitian <i>Borg and Gall</i> dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu langkah pertama, uji validasi ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan media yang menunjukkan kriteria hasil validasi media "Layak dengan sedikit revisi" serta validasi materi yang menunjukkan kriteria hasil "Sangat Layak". Langkah kedua, uji validitas tes dan realibilitas tes untuk mengetahui keefektifan soal dengan menunjukkan hasil uji validitas jumlah r_{hitung} melebihi jumlah $r_{tabel} = 0,374$ maka skor tes dikatakan valid serta uji realibilitas dikatakan reliabel karena hasil nilai yang diperoleh pada $alpha\ cronbach > 0,6$ dihitung dari penilaian skor tes 10 pilihan ganda dan 5 uraian pada soal pre test dan post test. Langkah ketiga, menggunakan uji N-Gain agar mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dihitung dari nilai pre test dan post test siswa. Hasil perolehan dari hasil uji N-gain yaitu nilai rata-rata soal pre test 46,67 dan post test 82,92 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,66 dikategorikan pada kriteria "sedang" pada hasil belajar siswa kelas III setelah menggunakan media pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru).</p>
Kata kunci: <i>Penelitian dan Pengembangan; Media Pembelajaran KARTIKRU; Hasil Belajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan di Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan Negara, karena melalui pendidikan dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia termasuk pendidikan sekolah dasar. Anggralita, S. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan tahapan awal belajar seseorang untuk melanjutkan ke

jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga penting sekali membangun karakter serta mempelajari pengetahuan dasar bagi anak agar dapat menggali kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, dan kemampuan lainnya.

Pendidikan sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan buku tematik, Pembelajaran tematik sendiri merupakan pembelajaran yang memuat beberapa mata

pelajaran yang ditempuh seperti Bahasa Indonesia, Matematika, PPkn, IPA, IPS, dan SBDP yang digabung menjadi satu buku sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan siswa (baik individu maupun kelompok) untuk secara aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep pengetahuan secara mandiri. Tentunya dalam hal ini pentingnya siswa SD untuk bisa memahami materi pelajaran dari guru walaupun di pembelajaran tematik beberapa mata pelajaran digabung menjadi satu buku karena hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Mubarok K. (2022 :1977) Hasil belajar adalah tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah berasal dari perolehan nilai siswa dari guru baik dari segi pengetahuan siswa melalui tes. Tercapainya hasil belajar siswa juga berpengaruh pada tercapainya tujuan belajar, jika hasil belajar siswa memuaskan maka tujuan pembelajaran telah berhasil tercapai begitupun sebaliknya. Adapun tujuan yang utama dari penelitian ini adalah mengingat rendahnya hasil belajar siswa terutama pada pelajaran tematik maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran KARTIKRU (Kartu tematik seru) agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar.

Pada kenyataannya, berdasarkan observasi dan wawancara bersama wali kelas III di SDN Siwalanpanji proses pembelajaran tematik di sekolah seringkali siswa diajak untuk mengerjakan buku LKS serta kurangnya penerapan media pembelajaran karena waktu yang terbatas sehingga siswa cenderung bosan serta siswa merasa kesulitan menjawab soal di buku LKS karena belum memahami pembelajaran tematik terutama pada tema 3 subtema perubahan wujud benda. Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi pasif (tidak aktif) serta mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (75). Maka dari itu, perlunya pada proses pembelajaran adanya media pembelajaran yang memuat pelajaran tematik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan tentang materi pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa dengan menggunakan benda kongkrit/nyata, Sehingga pentingnya media pada proses pembelajaran karena sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara optimal.

Proses pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien apabila guru memiliki kreativitas tinggi dalam menciptakan media yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dapat melihat, meraba, serta mengungkapkan pemikirannya secara langsung dengan objek nyata yang mereka pelajari. Proses pembelajaran mengacu pada buku serta penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa pasif (kurang aktif) dalam memahami materi pembelajaran serta rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran tematik. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus bisa membuat siswa lebih tertarik serta menumbuhkan rasa ingin tahu pada media pembelajaran yang digunakan agar dapat memunculkan minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran. peningkatan minat siswa dalam belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta dilakukan secara berkelompok supaya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menambah antusias siswa dalam belajar. Keunggulan dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) ini karena merupakan media yang memuat pelajaran tematik dengan beberapa mata pelajaran didalamnya terdiri atas mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika, IPA, IPS, dan SBDP walaupun saat ini masih belum banyak terdapat media yang diinovasi secara maksimal sehingga siswa merasa cepat bosan.

Kartu tematik merupakan salah satu jenis media visual berupa gambar yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu untuk dimainkan siswa secara kelompok. Media gambar sendiri dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu seperti, binatang, manusia, tempat, atau peristiwa, sehingga penjelasan guru lebih konkrit ataupun hanya diuraikan dengan kata-kata (Chrisnawati, Usodo, & Pramesthi 2016:211-224). KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) merupakan media kartu yang didesain dengan desain yang menarik (*full colour*) memuat pelajaran tematik berisi Kartu materi, kartu Soal, dan kartu jawaban. Pada proses penggunaannya media pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok tentunya akan melatih siswa untuk berinteraksi dan memiliki sikap kerja sama yang baik sesama temannya.

Dari permasalahan diatas terdapat rumusan masalah yaitu pertama, tentang kelayakan media

pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru). Kedua, tentang hasil belajar siswa kelas III pada subtema perubahan wujud benda. Keterkaitan media KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) dengan hasil belajar yakni dalam penggunaan media pembelajaran KARTIKRU yaitu siswa dapat secara aktif belajar karena dimainkan secara berkelompok, media ini dilengkapi dengan materi singkat serta soal-soal yang harus dijawab siswa kemudian menjodohkan jawaban perkelompok dengan kartu jawaban yang telah disediakan jika benar mendapatkan point perkelompok jika salah tidak mendapatkan point.

Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta menanamkan sikap kerjasama yang baik dengan teman sekelompoknya. Kebaharuan yang dimiliki media pembelajaran KARTIKRU ini dibandingkan media kartu pada umumnya yaitu terletak pada desain media yang *full colour* sengaja dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik untuk belajar dan juga komponen-komponen media yang terbuat dari triplek karton sehingga awet dan bisa digunakan dalam jangka waktu lama. Peningkatan minat belajar siswa juga berpengaruh juga pada hasil belajar siswa karena sudah memahami materi pelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan, mengembangkan, menghasilkan rancangan produk baru, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 26). Teknik pengumpulan data yang digunakan ada 2 yaitu Validasi ahli (materi dan media) serta tes hasil belajar (*Pretest* dan *Posttest*). Penelitian ini dilakukan di bulan Desember 2022 pada semester ganjil 2022/2023, Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Siwalanpanji, buduran Sidoarjo dengan jumlah 24 siswa.

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan. Menurut Ardhana dalam Ridwan et al., (2017), pada setiap pengembangan peneliti dapat memilih serta menentukan langkah-langkah atau tahapan yang sesuai berdasarkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Dalam hal ini penelitian ini dilakukan sampai 8 tahap saja, yaitu langkah pertama, potensi dan juga masalah, langkah kedua pengumpulan data, langkah ketiga desain produk, langkah keempat validasi desain, langkah kelima revisi desain, langkah keenam uji coba produk,

langkah ketujuh revisi produk, langkah kedelapan uji coba pemakaian dimana hasil dari uji coba pemakaian media serta penilaian di kelas akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan media tersebut serta mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah memakai media KARTIKRU. Tahap analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Teknik analisis data

Tahap ini memberi skor pada setiap kriteria dengan menggunakan tabel skala likert agar dapat mengetahui kelayakan dan keefektifan media KARTIKRU dengan menggunakan uji validitas media dan materi.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Setelah itu, melakukan perhitungan tiap butir skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus: (Purwanto, 2017).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

Kemudian menyimpulkan hasil perhitungan penilaian kelayakan dengan melihat tabel kriteria interpretasi validasi ahli.

Tabel 2. Kriteria interpretasi validasi ahli

Persentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat layak	Tanpa Revisi
76% - 85%	Layak	Revisi
60% - 75%	Cukup Layak	Revisi
55% - 59%	Kurang Layak	Tidak Layak
<54%	Tidak Layak	Tidak Layak

(Purwanto, 2013)

2. Tes hasil belajar

Tahap ini merupakan pengujian soal-soal yang akan digunakan sebagai soal *pre test* dan *post test* dengan menggunakan SPSS dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan N-gain. Uji Validitas ini digunakan untuk menguji dan mengetahui valid tidaknya instrument soal yang akan diuji coba pada kelas sedangkan uji reliabilitas untuk menguji konsistensi pada instrument soal. Peneliti menggunakan

uji N-gain agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menentukan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran KARTIKRU yaitu hasil dari soal *pre test* dan *post test*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kelas uji coba dengan menghitung uji validasi media dan materi yang hasilnya akan menjadi acuan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan dalam hal kelayakan dan keefisien pada media. Kedua validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran KARTIKRU dengan menggunakan pedoman skala likert yaitu dengan nilai 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup, 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat idak Setuju (STS).

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI SIDOARJO, berikut hasil validasi dari ahli media:

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Jumlah Skor	40
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	80
Kriteria	Layak

Media Pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas juga termasuk dalam kriteria layak dengan keterangan perlu revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran tematik pada media pembelajaran KARTIKRU dilakukan oleh Wali Kelas III A Sekolah Dasar, berikut hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Jumlah Skor	43
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	86
Kriteria	Sangat Layak

Materi pada media pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk dalam kriteria Sangat layak tanpa revisi.

3. Hasil Soal Pretest dan Post Test

Hasil Penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan realibilitas tes untuk mengetahui kevalidan dan konsistensi instrument soal yang terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 soal uraian serta dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

a) Uji Validitas Tes

Peneliti menggunakan uji validitas tes tujuannya untuk mengetahui valid tidaknya sebuah tes yang digunakan maka dapat dihitung menggunakan teknik product moment dengan $\alpha = 0,05$ Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid. Peneliti menghitung kevalidan sebuah tes menggunakan SPSS (Statistic Product and Service Solution). Jumlah r_{tabel} dengan cara menyesuaikan jumlah siswa diperoleh 0,374 jika jumlah r_{hitung} melebihi jumlah r_{tabel} maka dikatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas tes pilihan ganda

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Ket.
Soal 1	0,506	0,374	0,004	0,05	Valid
Soal 2	0,450	0,374	0,013	0,05	Valid
Soal 3	0,547	0,374	0,002	0,05	Valid
Soal 4	0,461	0,374	0,010	0,05	Valid
Soal 5	0,550	0,374	0,002	0,05	Valid
Soal 6	0,626	0,374	0,000	0,05	Valid
Soal 7	0,579	0,374	0,001	0,05	Valid
Soal 8	0,547	0,374	0,002	0,05	Valid
Soal 9	0,498	0,374	0,005	0,05	Valid
Soal 10	0,381	0,374	0,038	0,05	Valid

Tabel 6. Hasil Uji Validitas tes uraian

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Ket.
Soal 1	0,385	0,374	0,036	0,05	Valid
Soal 2	0,659	0,374	0,000	0,05	Valid
Soal 3	0,782	0,374	0,000	0,05	Valid
Soal 4	0,714	0,374	0,000	0,05	Valid
Soal 5	0,553	0,374	0,002	0,05	Valid

Jadi, hasil uji validitas pada soal pre test dan post test baik pilihan ganda dan uraian dikatakan valid karena hasilnya melebihi nilai r_{tabel} 0,374.

b) Uji Realibilitas Tes

Uji realibilitas tes sendiri digunakan untuk mengetahui konsistensi instrument soal pada pre test dan post test. Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliabel bila nilai alpha cronbach > 0,6.

Tabel 7. Hasil Uji Realibilitas tes pilihan ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.700	10

Tabel 8. Hasil Uji Realibilitas tes uraian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.615	5

c) Uji N-gain

Tujuan peneliti menggunakan uji N-gain ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum (pre test) dan setelah pembelajaran (post test). Peneliti menghitung N-gain dengan aplikasi SPSS. Menurut Archambault (Sitomurang, dkk., 2015) menghitung skor N-gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus yaitu:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor pretest}} \times 100$$

Kriteria dari hasil skor N-Gain dibagi menjadi 3 (tiga) kriteria yang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 9. Kriteria Gain Ternormalisasi

Kategori	kriteria
N-Gain < 30	Rendah
30 < 70	Sedang
N-Gain > 70	Tinggi

Tabel 10. Hasil perhitungan N-Gain

No.	Nama	Skor pretest	Skor post test
1	ADS	45	75
2	ASL	50	75
3	AAD	60	80
4	AAA	35	85
5	ANNA	55	90
6	BTP	35	85
7	RB	50	80
8	DSP	45	80
9	FA	50	100
10	GAA	45	85
11	SKA	60	75
12	IMH	30	65
13	MAAK	50	100
14	MAA	35	80
15	MAC	75	90
16	MFZ	30	75
17	MKF	75	85
18	MRF	35	90
19	MYAW	40	90
20	NFS	35	75
21	NAP	55	80
22	NJZ	35	75
23	PAA	40	90
24	RIH	55	85
Jumlah		1120	1990
Rata-rata		46,67	82,92
Hasil N-gain		0,6667	

Jadi, hasil uji N-gain yaitu nilai rata-rata soal pre test 46,67 dan post test 82,92 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,66 dikategorikan pada kriteria “sedang” dalam peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III meningkat setelah menggunakan media pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KARTIKRU ini diuji oleh 2 tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh presentase untuk media 80% dengan kriteria “Layak dengan revisi” dan hasil kelayakan materi memperoleh persentase 86% dengan kriteria “Sangat Layak”. Secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi pada media pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) layak digunakan pada saat uji coba tapi dengan sedikit revisi, setelah revisi bisa digunakan di kelas. Penggunaan Media pembelajaran KARTIKRU (Kartu Tematik Seru) dapat menciptakan suasana belajar jadi menyenangkan sehingga siswa berminat untuk memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari serta dapat berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa.

Sedangkan kelemahan KARTIKRU ini adalah hanya bisa dimainkan secara berkelompok serta jumlah kartu yang tersedia terbatas yaitu 24 kartu.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre test* dan *post test* dengan menggunakan uji validitas tes, uji realibilitas tes, serta uji N-gain. Tes *pre test* dan *post test* terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 uraian pada uji validitas tes dikatakan valid karena melebihi r_{tabel} yaitu 0,374. Sedangkan untuk uji realibilitas tes dikatakan reliabel karena nilai alpha cronbach $> 0,6$ yaitu 0,700 pada tes pilihan ganda dan 0,615 pada tes uraian. Serta menggunakan uji N-gain dengan nilai rata-rata soal *pre test* 46,67 dan *post test* 82,92 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,66 dengan kriteria "Sedang", sehingga terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran KARTIKRU.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengembangan dan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Rancangan media KARTIKRU untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD, melalui metode borg and gall dengan 8 tahapan yang telah ditentukan. Tahapan yang dilakukan yaitu pertama, mengkaji dan menganalisis masalah yang ada pada lapangan yaitu dengan observasi pada kelas III SD Negeri Siwalanpanji. Kedua, melakukan pengumpulan data. Ketiga, menentukan desain pengembangan produk. Keempat, melakukan validasi desain pada ahli media dan materi. Kelima, melakukan revisi desain. Keenam, Keenam, uji coba produk. Ketujuh, melakukan revisi produk. Kedelapan, uji coba pemakaian di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan dan keefektifan media dengan melakukan uji validitas media dan materi memperoleh presentase untuk media 80% dengan kriteria "Layak dengan revisi" dan hasil kelayakan materi memperoleh persentase 86% dengan kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat disimpulkan media KARTIKRU layak digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar melalui media KARTIKRU (kartu Tematik Seru) terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan uji validitas tes dengan hasil yaitu 0,374 dikatakan valid, uji realibilitas tes 0,700 pada tes pilihan ganda dan 0,

615 pada tes uraian yang dikatakan reliabel, serta uji N-gain dengan hasil nilai rata-rata soal *pre test* 46,67 dan *post test* 82,92 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,66 dengan kriteria "Sedang" pada peningkatan hasil belajar.

B. Saran

Saran dari hasil penelitian ini yaitu hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan kembali menjadi media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan agar peserta didik menjadi aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang diperoleh.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, C. M., & Kristin F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (10), 4207-4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Cahya, T. R. T.W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (9), 3469-3474. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/870>
- Chrisnawati, H. E., Usodo, B., & Pramesthi, G. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru Sd Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. VI, 91-105. <https://jurnal.uns.ac.id/jmme/article/view/10050>
- Dewi, A. L. S. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JIME - Ilmiah Mandala Education*. 8 (1), 1062-1066. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2919>
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif: jurnal kependidikan dasar*, 9(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/16509>

- Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *JIME - Ilmiah Mandala Education*. 8 (3). 1976 -1982. [10.36312/jime.v8i2.3553/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME](https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME)
- Purwanto, D. (2013). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pemelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*,1 (01). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/2/article/view/1367>