

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA PELAJARAN IPA UNTUK MENGIDENTIFIKASI MAHLUK HIDUP

Widia Indah Rahayu¹, Ujang Jamaludin²

¹² Program Magister Pendidikan Dasar, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Widiaindahrahayu.28@gmail.com¹, ujangjamaludin@untirta.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to understand how the feasibility of media development picture CARDS on science lessons as the ability of students to identify living things. The type on this method is research and development. Data collection on this research is analysis and data collection used to see students' ability in science study, product design is used for student attractions in learning, media validation and testing validates by materials and education practitioners. After validating by teams of experts, after validation is done by material expert, media expert and educators response then a flash media card at the test at SDN Karawaci Baru 1 City of Tangerang Province of Banten with 32 students. According to assessments by materials received an 87% yield, a media expert's assessment is 88%, and an educator's response is 90%. Got the results of a "very decent" grade. Therefore, to identify living beings of media picture CARDS can be used in science lessons as learning media.

Keywords: Learning media, Flash Card, Science

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana kelayakan media pengembangan kartu gambar pada pelajaran IPA sebagai kemampuan siswa mengidentifikasi makhluk hidup. Jenis penelitian pada metode ini adalah Research and development. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menganalisis serta mengumpulkan data untuk melihat kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA, Desain produk digunakan untuk ketertarikan siswa dalam pembelajaran, serta Validasi media dan Uji coba divalidasi oleh ahli materi serta praktisi pendidikan. Setelah validasi selesai oleh tim ahli, kemudian media kartu bergambar di ujicobakan kepada peserta didik SDN Karawaci Baru I kelas III Kecamatan Karawaci Kota Tangerang yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi di dapatkan hasil 87%, penilaian dari ahli media 88%, dan respon pendidik 90%. Mendapat hasil nilai "Sangat Layak". Oleh karena itu, untuk mengidentifikasi makhluk hidup media kartu gambar dapat digunakan pada pelajaran IPA sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pelajaran, Kartu Bergambar, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu tingkat bagi peserta

didik untuk memperoleh pendidikan.

Pendidikan juga memiliki dampak yang signifikan mengenai bagaimana

pengetahuan dan keterampilan siswa dapat dikembangkan dalam persiapan untuk pendidikan yang lebih tinggi (Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, 2022). Selain itu perkembangan anak juga sangat dipengaruhi oleh pendidikan mereka (Yusuf dan Jurniati, 2018). Menciptakan kegiatan pembelajaran yang relevan dapat dihasilkan dari pendekatan pendidikan yang terfokus pada siswa (Widari & Putra, 2022). Keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran, mampu mendorong siswa untuk belajar, salah satunya dengan indikator kualitas pendidikan (Nida, dkk 2020). Dengan membuat kemajuan melalui pendidikan yang berkualitas merupakan satu strategi untuk mencapai tujuan pendidikan (Frima & Firdiansyah, 2022)

Pelajaran ilmu pengetahuan alam dianggap menantang bagi para siswa untuk belajar (Jannah, dkk 2021). Praktik penghafalan atau instruksi guru yang berlebihan selama penyampaian materi tidak selalu bisa dalam penelaahan ilmu pengetahuan (Vidayanti, dkk n.d.). Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk mengamati dan menemukan makna pembelajaran mereka untuk menjadikannya bermakna

(Lusidawaty, dkk 2020). Masalah lainnya adalah bahwa selama proses pengajaran, guru hanya menggunakan rencana pembelajaran berupa LKS (Dasar, 2021). Pembelajaran yang membosankan dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal, yang menghalangi siswa menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran. (Darsih & Hermawan, 2022). Bahan pembelajaran tidak diberikan dengan cara yang tepat sehingga membuat siswa kurang tertarik pada pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Hasil ini diperkuat dari temuan evaluasi Program for International Student Assessment (PISA), siswa di Indonesia berada pada level tahu dan paham (low level) pada tahun 2009, 2012, dan 2015, yang mana dengan skor lebih rendah dari rata-rata Negara peserta yang diuji (OECD, 2016). Hasil evaluasi PISA terbaru pada tahun 2018 sebagaimana yang dilansir dari Kemendikbud bahwasanya terjadi penurunan dibandingkan dengan tahun 2015. Berdasarkan hasil PISA tersebut, hal ini jelas bahwa siswa di Indonesia dalam bidang IPA masih tergolong rendah dibawah skala Internasional. (Solpa, dkk 2022).

Melihat dari hasil PISA, maka hendaknya pembelajaran IPA dilakukan di ruang kelas maupun dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Nugraha, 2022).

Keterampilan proses pembelajaran dan sikap ilmiah dapat dikembangkan melalui pendidikan ilmu pengetahuan alam. Karena mampu membuat siswa untuk belajar berpikir kritis (Setyawan & Kristanti, 2021). Jika guru hanya memberikan bahasan mengenai bahan pelajaran tanpa menyisipkan pertanyaan yang menggugah pikiran, proses belajar siswa akan terasa sangat membosankan (Kalsum, dkk 2021). Tanggung jawab utama guru selain mengajar adalah untuk meningkatkan motivasi atau hasrat siswa untuk belajar (Marta, dkk 2020). Jika guru dapat mempertahankan minat siswa dalam menelaah kegiatan pembelajaran untuk jangka waktu yang lebih lama, juga memotivasi mereka secara konsisten, dan membiarkan proses pembelajaran mengalir secara alami, sehingga belajar akan dipandang sebagai pengalaman yang menyenangkan dan tak terlupakan. (Zuleni & Marfilinda, 2022).

Pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan minat seorang siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan termotivasi untuk belajar. (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Penggunaan media juga dapat mempercepat proses pembelajaran pada penyampaian materi (Azizatunnisa et al., 2022). Agar pokok bahasan materi dapat dipahami oleh para siswa, guru dapat mengkomunikasikannya melalui sebuah media (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Secara faktual, penggunaan media dapat mempercepat pembelajaran siswa. Hasilnya akan tercapai apabila pembelajaran terlaksana dengan baik (Wahyu, dkk 2020).

Sebuah kartu permainan dengan media kartu gambar yang akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu berupa alat ajar bahan tercetak yang digunakan untuk belajar adalah kartu bergambar (Ria Arsini & Goreti Rini Kristiantari, 2022). Media kartu yang berukuran sedang dengan gambar di atasnya, gambar tersebut merupakan gambar asli atau gambar yang telah ada dan dapat digunakan guna membantu kegiatan pembelajaran bagi siswa (Kosanke,

2019). Permainan kartu gambar ini mencakup pembelajaran dengan cara mencocokkan kartu dengan gambar yang sama untuk menilai bakat si anak untuk pelajaran (Fahrudin, dkk 2022).

Menurut penelitian sebelumnya, menggunakan kartu gambar dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan siswa dan menciptakan suasana belajar yang positif. (Pertwi & Dwi, 2019). Menggunakan media kartu gambar membantu partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Arisandi, dkk 2022) Meraih minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Nugroho, dkk 2019). Membuat siswa dapat berpikir kritis (Pratiwi, 2022). Selain itu, dengan pembelajaran menggunakan kartu bergambar dengan menghubungkan materi yang di pelajari dan pahami dapat mengembangkan gagasan atau konsep yang tidak mudah dilupakan. (Dina Hafni, 2021).

Berdasarkan uraian di atas penggunaan ilustrasi media bergambar dapat melibatkan anak-anak dalam pembelajaran. Dengan cara yang tepat, dapat digunakan untuk merangsang minat siswa sehingga siswa merasa antusias pada

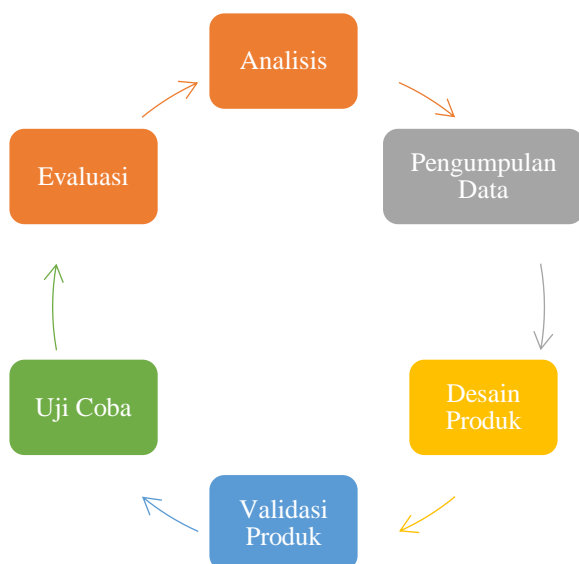
pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media kartu bergambar yang dapat digunakan sebagai minat belajar pada siswa (Sabri & Dalimunthe, 2021). Mengingat fakta penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa permainan kartu gambar dapat merangsang minat seorang anak untuk belajar, peneliti kemudian merancang rumusan masalah yang menjadi kajian penelitian yaitu : “Bagaimana kelayakan media berbasis kartu bergambar untuk mengidentifikasi makhluk hidup dapat membuat ketertarikan siswa kelas III pada pelajaran IPA?”

B. Metode Penelitian

Penggunaan metode pada pengembangan ini yaitu RnD. Metode RnD ialah Penciptaan produk yang dapat diuji untuk efektivitas (Khamidah & Sholichah, 2022). Metode RnD merupakan sebuah proses atau tahap yang harus bertanggung jawab untuk menciptakan produk baru dan meningkatkan yang sudah ada” (Raihanati et al., 2020).

Model pengembangan RnD mencakup dalam 6 tahap untuk penelitian dan pengembangan. Dilakukan 6 taha[yang akan dilalui

pada penelitian dalam upaya menciptakan produk kartu bergambar di kelas III pada pembelajaran IPA. Adapun tahapan tersebut adalah:



Gambar 1. Model Pengembangan RnD

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode penelitian ini digunakan dengan 6 tahapan yaitu menganalisis serta mengumpulkan data untuk melihat kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA untuk mengidentifikasi makhluk hidup, Desain produk digunakan untuk ketertarikan siswa dalam pembelajaran, serta Validasi media dan Uji coba divalidasi oleh ahli materi serta praktisi pendidikan. Setelah validasi selesai oleh tim ahli, kemudian media kartu bergambar di ujicobakan kepada peserta didik yang kemudian di evaluasi untuk melihat

bagaimana kelayakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran kelas III pada pelajaran IPA untuk mengidentifikasi makhluk hidup. Data yang didapatkan dengan menggunakan media kartu gambar di nilai berdasarkan hasil dari angket oleh ahli dan praktisi pendidikan. Adapun uji coba pada hasil penelitian pengembangan dengan menggunakan metode R&D sebagai berikut :

Analisis

Dalam tahap analisis, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa dalam pembelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran. Dari mengidentifikasi pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam siswa membutuhkan bahan belajar untuk mengidentifikasi makhluk hidup. Peneliti kemudian menciptakan media pembelajaran berdasarkan analisis penelitian yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media tersebut yaitu berupa kartu bergambar. Kegiatan ini dilakukan untuk membangkitkan antusiasisme pada pembelajaran IPA serta menjadikan kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data yaitu dengan melakukan pengkajian terhadap mata pelajaran IPA secara umum untuk mengetahui apa yang menjadi minat siswa pada mata pelajaran tersebut, dengan cara merancang produk awal pengembangan media pembelajaran. hal ini untuk membuat siswa dilibatkan pada pembelajaran yang aktif serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sebagai hasilnya, kartu bergambar sebagai media pembelajaran interaktif diperlukan bagi siswa untuk terlibat langsung pada pembelajaran, dengan menciptakan pelajaran yang aktif, tujuan dari kegiatan ini adalah agar murid terlibat aktif dalam pembelajaran mereka.

Desain Produk

Perancangan media sebagai sarana pendidikan yang dibuat berupa kartu bergambar makhluk hidup. Tujuannya yaitu untuk menjadikannya lebih mudah bagi siswa untuk mengidentifikasi makhluk hidup pada pelajaran IPA menggunakan kartu bergambar.



Gambar 2. Kartu gambar



Gambar 3. Kartu gambar



Gambar 4. Kartu gambar



Gambar 5. Kartu gambar



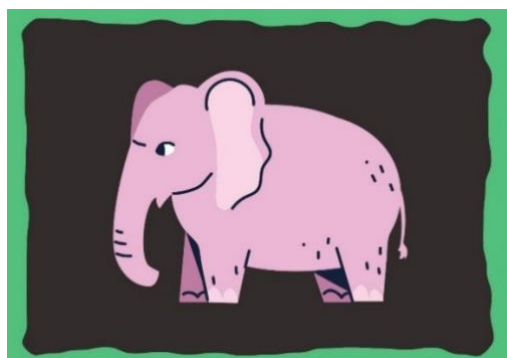
Gambar 6. Kartu gambar



Gambar 7. Kartu gambar



Gambar 8. Kartu gambar



Gambar 9. Kartu gambar

Pengembangan kartu bergambar pada media pembelajaran berupa penyusunan materi, penggunaan media kartu bergambar, menetapkan tujuan pembelajaran dan strategi dalam penggunaan media. Pada tahap ini merupakan proses untuk membuat perencanaan media kartu bergambar sehingga dapat dikembangkan dan digunakan. kesesuaian antara temuan tes dan kriteria yang ditetapkan pada sebuah instrumen dikatakan memiliki kebenaran jika hasilnya memenuhi kriteria tersebut (Mesiono & Sahana, 2021).

Peneliti juga membuat angket untuk kesesuaian materi dan media. Angket tersebut untuk melihat ke efektifan media kartu bergambar dapat dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Adapun angket yang dibuat peneliti sebagai pengembangan media menggunakan kartu bergambar adalah yaitu :

Tabel 1. Angket Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Kriteria
1	Kegiatan Pendahuluan	Kesamaan materi pada indikator pembelajaran	Sesuai
		Kesamaan materi pada tujuan pembelajaran	Sesuai
		Kesamaan materi pada	Sesuai

		kegiatan pembelajaran	
2	Kegiatan Inti	Kesesuaian materi pada karakter siswa	Sesuai
		Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	Sesuai
		Memudahkan siswa dalam materi IPA mengidentifikasi makhluk hidup	Sesuai
		Materi pembelajaran di berikan sesuai dengan keadaan yang konkrit	Sesuai
3	Kegiatan Penutup	Kesesuaian evaluasi dengan materi dalam media	Sesuai

Tabel 2. Angket Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Kriteria
1	Tampilan	Memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar pada pembelajaran IPA	Sesuai
		Memudahkan siswa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi mengidentifikasi makhluk hidup	Sesuai
		Kartu bergambar memiliki kekuatan untuk memotivasi siswa	Sesuai
2	Kesesuaian gambar	Kesesuaian gambar yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran	Sesuai

Kartu bergambar berkaitan dengan materi pelajaran IPA	Sesuai
---	--------

Pada tahap pengembangan media kartu bergambar dibawa ke validator materi, media dan respon pendidik kemudian divalidasi untuk menguji kelayakan, mengkritik, dan memberikan masukan kepada peneliti agar dapat meninjau sebelum diuji cobakan kepada siswa, materi pembelajaran dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pengembangan media interaktif. Adapun hasil validasi yang didapatkan oleh validator media, validator materi dan pendidik yaitu :

Penilaian dilakukan oleh validator materi dengan meninjau beberapa kriteria yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan materi, tujuan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran. Uji validasi materi oleh Bapak Dr. Yuyu Suhana M.Si dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Tabel 3. Penilaian Validator Materi

Validasi	Hasil	Hasil
Ahli Materi	87%	Sangat layak

Penilaian validasi dari ahli materi dengan hasil akhir 87% atau diklasifikasikan "Sangat Layak".

Terdapat saran yang diberikan untuk memperbaiki kekurangan salah satunya adalah tidak ada evaluasi dan penguatan pelajaran IPA dalam pembelajaran

Validasi media dilihat dari berbagai sudut, termasuk desain, kesamaan materi, penggunaan, dan manfaat. Dilakukan validasi pada pengembangan kartu bergambar oleh Bapak Dr. Lukman Nulhakim M.Pd dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Tabel 4. Penilaian Validator Media

Validasi	Nilai	Hasil
Ahli Media	88%	Sangat layak

Pada penilaian yang dilakukan validator media mendapatkan hasil dengan nilai akhir. 88% atau diklasifikasikan "Sangat Layak" namun demikian masih ditemukan kekurangan pada penggunaan media kartu bergambar sebesar 12% dan peneliti mendapatkan saran untuk memperbaiki kekurangan tersebut yaitu salah satunya penggunaan gambar atau ilustrasi harus lebih menarik untuk siswa.

Sedangkan hasil penilaian validasi respon pendidik dilakukan oleh kepala

sekolah SDN Karawaci Baru 1 yaitu Ibu N.Yanti Suryanti M.Pd diperoleh nilai 90%. Hasil ini terlihat bahwa tanggapan pendidik mempunyai respon yang bagus serta dengan menggunakan kartu gambar meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar ilmu pengetahuan alam dalam mengidentifikasi makhluk hidup. Ringkasan dari tes validasi ahli disajikan dalam bagan di bawah ini :

Tabel 5. Penilaian Validator

Validasi	Nilai	Hasil
Validator materi	87%	Sangat layak
Validator media	88%	Sangat layak
Guru	90%	Sangat layak

Uji coba

Tahap eksperimen atau uji coba digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian. Tahapan ini melibatkan siswa, media pembelajaran berupa kartu bergambar, produk media kartu bergambar di uji cobakan pada kelompok kecil di kelas. Media kartu bergambar di bagikan kepada siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap pelaksanaan yaitu pada tanggal 4 November 2022. Uji coba awal melibatkan 6 orang peserta didik dari SDN Karawaci Baru 1 kelas III Kota Tangerang Provinsi

Banten yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Adapun data yang didapat peneliti setelah melihat kegiatan bermain dengan menggunakan media kartu bergambar dengan mengidentifikasi makhluk hidup adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa

Respon	Aspek				Nilai	Hasil
	BB	MB	BSH	BSB		
Subjek 1				√	98	Sangat Baik
Subjek 2				√	96	Sangat Baik
Subjek 3			√		90	Sangat Baik
Subjek 4			√		86	Sangat Baik
Subjek 5				√	92	Sangat Baik
Subjek 6				√	94	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 6 penilaian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar yang diperoleh dari uji responden/pengguna terlihat bahwa siswa mendapatkan presentase yaitu 93% dan mendapat hasil "Sangat Baik" Oleh karena itu, media kartu bergambar bisa diterapkan pada pembelajaran

Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahap terhadap pengembangan produk untuk menentukan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan media kartu gambar diharapkan mempermudah

guru untuk menyampaikan pokok materi kepada siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan kartu bergambar dapat digunakan sebagai media mengajar, dengan tujuan agar fokus siswa akan lebih terpusat, dan siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Sesuai dengan teori yang mendukung yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan :1) membangkitkan kecenderungan siswa pada pelajaran, 2) menyemangati kegiatan pembelajaran, 3), meningkatkan pemahaman dalam diri siswa serta 4) proses pembelajaran menjadi efektif (Raihanati, dkk 2020).

Hasil validasi dari pakar media dan materi serta respon pendidik dapat digunakan untuk menunjukkan pencapaian atau efektivitas pembelajaran media berbasis kartu bergambar untuk mengidentifikasi makhluk hidup. Tes validasi ahli media memiliki tingkat keberhasilan 87% yaitu "Sangat Layak". Hasil validasi ahli materi dengan tingkat keberhasilan 88% yaitu "Sangat Layak". Serta respon pendidik dengan nilai 90% "Sangat Layak" maka setelah media kartu bergambar

dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, kemudian peneliti menguji cobakan terhadap peserta didik.

Media kartu bergambar di uji cobakan pada tanggal 4 November 2022, pada SDN KARAWACI BARU 1 Kecamatan Karawaci Kota Tangerang. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas III sebanyak 32 siswa. Siswa perempuan berjumlah 19 sedangkan siswa laki-laki berjumlah 13 serta 13. Berdasarkan hasil dan pembahasan, media kartu bergambar untuk mengidentifikasi makhluk hidup pada pembelajaran IPA "Sangat Layak" karena dari hasil validator ahli telah memastikan bahwa media dan materi sudah memenuhi syarat untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti berharap penggunaan media kartu bergambar akan membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan khususnya materi pembelajaran IPA di kelas dan mendorong minat siswa untuk belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan penerapan media kartu bergambar pada siswa SDN Karawaci Baru 1 kelas III Kota Tangerang

Provinsi Banten, salah satu cara bagi para pendidik untuk memupuk kecintaan akan pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran siswa dapat dicapai melalui memberikan pengalaman langsung berupa penggunaan media berbasis kartu bergambar. Desain media kartu bergambar "Sangat Layak" digunakan, terbukti berdasarkan dari evaluasi nilai ahli materi mendapatkan presentase 87%, validasi nilai dari ahli media dengan presentase 88%, dan validasi respon pendidik yang memperoleh nilai 90%. Serta hasil belajar siswa menunjukkan nilai ≥ 80 dengan terbukti nilai yang di dapat melalui hasil pembelajaran mencapai kriteria "Sangat Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, cucu suryana, ima nurwahidah, D. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Arisandi, I. M. A., Ngr, D. B. K., & Putra, S. (2022). *Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD*. 5(1), 85–95.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa

- Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal ...*, 6(1), 14–23. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1071%0Ahttp://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/download/1071/1339>
- Darsih, D., & Hermawan, R. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1098–1103. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.692>
- Dasar, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3314–3320.
- Dina Hafni, N. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Ips Menggunakan Media Kartu Bergambar (Draw Card). *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 19–33.
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378>
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Frima, A., & Firdiansyah, D. (2022). *PENERAPAN STRATEGI INSIDE-OUTSIDE CIRCLE DENGAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1 REMBAN*.
- Kalsum, U., Chastanti, I., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 433–441. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1921>
- Khamidah, A., & Sholichah, N. I. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833>
- Kosanke, R. M. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR (BERBANTUAN GOOGLE SITES)*. 156–164.
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran

- Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>
- Mesiono, & Sahana, W. (2021). Strategi Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 2 Tanjungbalai. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(April), 1–10.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nugraha, D. M. D. (2022). Hubungan kemampuan literasi sains dengan hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, 5(2), 153–158.
- Nugroho, I. M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019 TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau , Indonesia Submitted : PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOL. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(October), 125–138.
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pratiwi, F. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Faradila Putri Pratiwi PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya faradillaputripratiwi83@gmail.com Ganes Gunansyah PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 421–430.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Ria Arsini, K., & Goreti Rini Kristiantari, M. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184.
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58.
- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA

- Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.877>
- Solpa, N. M., Nulhakim, L., Dian, V., & Resti, A. (2022). *Analisis Keterampilan Proses Sains (KPS) Dalam Buku Teks IPA SMP Kelas VII Tema Pemanasan Global (Analysis Of Science Process Skills (SPS) In Science Textbook Grade7th Junior High School On The Theme Global Warming)*. 08, 9–18.
- Vidayanti, M. P., Rahmadani, D., Putri, R. D., & Nugroho, P. B. (n.d.). *No Title*.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Widari, N. M. P. A., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. *Journal Research and Learning in Primary Education*, 4(2), 518–526.
- Yusuf dan Jurniati. (2018). Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Cendekia*, 1(1), 1–8. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia>
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i1.34>
-