



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kuartet KAFFI (Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD

Melinda Ristiana^{1*}, Mustamiroh², Makmun³, Andi Asrafiani Arafah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1553>

Article Info

Received: 19 November 2025

Revised: 28 November 2025

Accepted: 29 November 2025

Correspondence:

mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

Abstrak: Studi ini ditujukan guna mengetahui proses pengembangan, mengetahui kelayakan pengembangan, serta mengetahui respon siswa dan guru pada kartu kuartet KAFFI. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model ADDIE yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta angket yang di analisis menggunakan panduan skala *likert* dan penilaian persentase berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Temuan penelitian menyatakan bahwasanya Kartu kuartet KAFFI mendapatkan skor kelayakan dari ahli media mencapai 97,5% serta ahli materi mencapai 87,5%, yang dianggap sangat layak. Penilaian respon siswa di uji coba skala kecil mendapat nilai 95,7%, uji coba skala besar mendapat nilai 97,3% dan penilaian respon guru mendapatkan nilai 94% semuanya dianggap sangat layak. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik yakni kartu kuartet KAFFI terbukti layak dan praktis dipergunakan menjadi media pembelajaran IPAS materi Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia kelas V SD.

Kata Kunci: Canva, Kartu Kuartet KAFFI, Media Pembelajaran, Pengembangan.

Citation: Ristiana, M., Mustamiroh, Makmun, Arafah, A. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kuartet KAFFI (Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2209-2216 .
doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1553>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan generasi masa depan. Pendidikan yang berkualitas dapat membentuk individu yang tidak hanya cerdas pada pengetahuan, namun pula memiliki integritas, kemampuan beradaptasi, serta rasa tanggung jawab terhadap negaranya. Hal ini merepresentasikan bahwasanya melalui pendidikan seseorang dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya (Karimah dkk, 2022). Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah sangat bergantung pada peran pengajar sebagai pendidik yang bertugas untuk memilih media dan cara pengajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui pemilihan media yang sesuai, penyampaian informasi akan menjadi lebih fokus, menarik, dan sejalan dengan karakter siswa (Oktaviani,

dkk, 2025). Guru harus mampu membangun lingkungan belajar yang menyenangkan serta interaktif melalui penerapan media agar minat dan semangat belajar siswa dapat meningkat (AP dkk, 2022). Namun masih terdapat sejumlah guru yang tidak terlalu memperhatikan hal itu dan lebih suka menerapkan pendekatan konvensional seperti hanya menyampaikan materi melalui ceramah menggunakan buku atau papan tulis. Kondisi ini membentuk siswa cepat merasa jenuh dan kurang terdorong untuk aktif berpartisipasi pada kegiatan belajar sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan materi yang diajarkan terutama pada materi IPAS yang bersifat abstrak dan hasil belajar yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Siswa yang diajar dengan cara konservatif cenderung memiliki minat dan pencapaian prestasi belajar yang lebih sedikit dibandingkan siswa

Email: mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

yang diajar melalui metode diskusi (Walidianti dkk, 2023). Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang dapat diambil guru yakni dengan menciptakan media pembelajaran inovatif yang selaras dengan kurikulum serta kebutuhan siswa. Masalah pada kegiatan belajar mengajar dapat diatasi dengan pemanfaatan media karena berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Oleh sebab itu, inovasi dalam pembuatan media pembelajaran sangatlah diperlukan (Damayanti dkk, 2021). Media pembelajaran yang terus diperbarui sesuai dengan perkembangan zaman pasti akan memberikan pengalaman baru bagi para siswa (Suhartini dkk, 2022).

Berlandaskan hasil observasi serta wawancara pra-penelitian di kelas V C SDN 007 Samarinda Ilir terungkap bahwa media pembelajaran yang tersedia sehari-hari masih sangat minim dan hanya berpusat pada buku paket, buku LKS, LKPD, gambar, papan tulis serta objek nyata disekitar sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Sementara itu beberapa siswa yang tidak memiliki buku penunjang diharuskan untuk menuliskan kembali soal dan jawaban pada buku tulisnya sehingga hal ini mengganggu fokus siswa lain untuk belajar dan memakan waktu cukup lama akibatnya membuat proses belajar terhambat. Kendatipun siswa sudah mempelajari materi dalam pelajaran IPAS, namun beberapa siswa tampak kurang fokus, kurang antusias, dan kesulitan memahami yang disampaikan dengan baik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa alasan mengapa media ini cukup minim digunakan diantaranya yakni terbatasnya waktu dan kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran serta kurang memadainya fasilitas dan infrastruktur sekolah dalam memfasilitasi media pembelajaran yang bervariasi dengan jumlah yang banyak. Solusi yang tepat untuk menangani permasalahan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif serta menarik. Satu bentuknya adalah Kartu Kuartet, yang merupakan jenis permainan terdiri atas berbagai kartu bergambar. Setiap kartu dilengkapi dengan penjelasan tertulis yang memaparkan materi dalam kartu tersebut sehingga mampu membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya serta dapat di akses siswa dimanapun dan kapanpun karena tidak perlu menggunakan alat pendukung lainnya.

Kartu kuartet dapat dipergunakan menjadi media pembelajaran yang efektif sebab siswa dapat berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran dan didorong untuk berkolaborasi dengan teman satu kelompoknya. Siswa akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman secara alami serta lebih mudah mengingat sesuatu dengan cepat melalui suasana riang yang diciptakan oleh permainan kartu kuartet tersebut. Media kartu kuartet ini selaras dengan cara belajar siswa

di tingkat SD, yakni belajar sambil bermain. Di samping itu, dalam permainan ini juga terdapat unsur pembelajaran yang bisa diperoleh siswa dengan suasana menyenangkan selama proses belajar (Samsiyah dkk, 2021). Aktivitas yang memanfaatkan permainan membuat siswa menghadapi berbagai tantangan dengan tujuan mendorong mereka untuk berusaha lebih gigih dalam mengatasi tantangan itu (Rahmawati dkk, 2025).

Mengembangkan Kartu Kuartet dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform desain grafis online bernama Canva. Canva adalah aplikasi yang memudahkan penggunaannya untuk mendesain tampilan visual yang menarik, terutama dalam memilih gambar, pengaturan tata tulis, jenis huruf, ukuran dan warna. Sehingga hasil akhir yang dibuat sangat menarik dan sesuai dengan siswa. Sebagai tambahan, platform canva juga memungkinkan kolaborasi dengan banyak aplikasi dan situs web lain (Nugroho dkk, 2024). Meskipun canva memiliki banyak kelebihan, akan tetapi terdapat juga beberapa kekurangannya yaitu membutuhkan koneksi internet yang stabil, beberapa template desain yang tersedia berbayar, dan terkadang pemilihan desain mirip dengan desain orang lain (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Berbagai manfaat dan kekurangan Canva dapat membantu guru menyediakan sumber pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif. Semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan, termasuk SD terutama di Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat mempergunakan adanya Canva.

Bidang ilmu yang fokusnya atas entitas makhluk hidup serta benda mati di alam semesta serta hubungan pada kedua ilmu tersebut disebut dengan IPAS (Alfatolah dkk, 2023). Pendidikan IPAS menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guna memberikan siswa pengetahuan yang lebih mendalam dan mengajarkan tentang lingkungan sekitarnya. Hal ini mencakup peristiwa di sekitar alam semesta, manusia, serta hubungan dengan kehidupan sosialnya (Lestari dkk, 2023).

Sejalan dengan penelitian terdahulu berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Rangka Tubuh Manusia (Raktuma) pada pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 4 Labuan Tereng" (Putri dkk, 2025). Respon siswa terhadap penggunaan kartu kuartet ini sangat mendukung. Sebagian besar siswa menjawab sangat baik, mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan, memicu motivasi belajar siswa, serta siswa merasa senang belajar dengan kartu kuartet dikarenakan mudah dipergunakan. Studi ini menunjukkan bahwa pengembangan dan pelaksanaan kartu kuartet tidak hanya bisa menarik perhatian dan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik, tetapi juga bisa disesuaikan dengan materi dan kondisi kelas

sehingga menjadikannya sebagai media pembelajaran yang fleksibel, menarik dan bermanfaat. Fokus utama penelitian ini terletak pada materi yang dibahas, yaitu Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia untuk kelas V. Sementara itu, Adapun persamaannya menggunakan media pembelajaran berbasis Kartu Kuartet. Berdasarkan bukti hasil observasi dan wawancara sebelum studi di kelas V C SDN 007 Samarinda Ilir sebelumnya, penelitian ini ditujukan guna mengembangkan Kartu Kuartet yang menekankan pada topic Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia. Studi ini mengutamakan fokus yang signifikan pada kelayakan dan kepraktisan dari Kartu Kuartet KAFFI yang dikembangkan.

Metode Penelitian

Metodenya yakni penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian didefinisikan menjadi kegiatan ilmiah yang dilakukan berdasarkan pedoman atau standar yang telah diakui secara internasional. Di sisi lain, pengembangan adalah kegiatan yang bertujuan untuk menambahkan atau meningkatkan sesuatu, baik dalam jumlah maupun kualitasnya (Waruwu, 2024). Penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan, memvalidasi, atau membuat produk baru dan dapat dipertanggungjawabkan (Sari, 2021). Dalam kegiatan R&D ini di aplikasikan model ADDIE meliputi tahap “*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*”. Pencipta model ini ialah Dick and Carry di 1996 (Maharani dkk, 2023). Model pengembangan ini terdiri atas analisis, desain, implementasi, pengembangan, serta evaluasi. Ke-5 langkah tersebut memungkinkan model ADDIE dipergunakan dalam menciptakan berbagai jenis produk pendidikan, termasuk media pendidikan. Model ADDIE memberi kesempatan melakukan evaluasi di setiap langkahnya. Dengan demikian, hal ini dapat mengurangi kekurangan atau kesalahan dalam produk yang dibuat, dan evaluasi ditahap akhir adalah penilaian terhadap produk secara keseluruhan (Ningsih & Gunansyah, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan kartu kuartet yang menekankan pada topik Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia. Studi ini melibatkan subjek yaitu siswa kelas V C SDN 007 Samarinda Ilir, dengan total sebanyak 29 siswa. Datanya diperoleh melalui beberapa teknik diantaranya yakni observasi, *interview* (wawancara), dan Kuesioner (Angket). 1) Kisi-kisi observasi pra-penelitian meliputi berbagai aspek seperti kegiatan pembelajaran, siswa, guru dan sarana prasarana. 2) Kisi-kisi wawancara pra-penelitian untuk guru terdiri dari 16 pertanyaan yang meliputi berbagai aspek seperti media pembelajaran, kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis kartu kuartet, kesiapan dan dukungan. 3) Kisi-kisi angket

terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, lembar angket guna validator ahli media yang meliputi 2 aspek yakni tampilan dan penyajian, validator ahlimateri yang meliputi 2 aspek yaitu isi dan bahasa, respon siswa yang meliputi 3 aspek yaitu karakteristik media, pemahaman materidengan media, dan tanggapan terhadap media, respon guru yang terdiri atas 3 aspek yakni aspek materi, penggunaan, serta motivasi.

Teknik analisis data di studi ini ditujukan guna mengkaji seberapa jauh sebuah produk dapat dinilai dari aspek kelayakan dan kepraktisan. Kelayakan kartu kuartet didapatkan melalui validasi produk yang mengikutsertakan masing-masing 2 ahli media serta materi. Temuan penilaian oleh para ahli akan menentukan seberapa layak media yang dibuat. Sementara kepraktisannya dinilai melalui hasil angket dari respon siswa dan respon guru. Dengan menganalisis data melalui beberapa tahap tersebut, peneliti dapat menilai seberapa layak dan efisien kartu kuartet yang telah dikembangkan guna mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan skala *likert*. Di samping itu, ketentuan untuk penilaian skor ditampilkan di Tabel 1 ini.

Tabel 1. Ketentuan Penilaian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Sumber: Riduwan(dalam Saski & Sudarwanto, 2021)

Berdasarkan tabel 1 ketentuan penilaian skor di atas, hasil angket dapat ditentukan melalui total skor dari angket dan penghitungan persentase kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran kartu kuartet KAFFI (Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia). Adapun kriteria untuk menilai kelayakan dan kepraktisan dipaparkan di tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria kelayakan dan kepraktisan

Persentase	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arcana & Pardimin (dalam (Parisa dkk, 2023)

Berdasarkan table criteria kelayakan dan kepraktisan di atas, Hasil berupa total skor dari penilaian validasi dari para ahli media, ahli materi angket respon siswa, serta angket respon guru yang telah disesuaikan dengan ketentuan tingkat penilaian kualitas menggunakan skala likert tersebut akan diubah menjadi nilai kemudian disimpulkan menggunakan table criteria kelayakan dan kepraktisan untuk

menentukan tingkat kategori sesuai dengan standar penilaian.

Hasil dan Pembahasan

Temuan R&D ini berupa media pembelajaran kartu kuartet yang menekankan pada topik Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia untuk siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ilir. Produk ini dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE dengan beberapa tahap : “*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*”. Di tahap analisis, peneliti menjalankan analisis dan mengumpulkan berbagai informasi untuk mengetahui kebutuhan media yang dikembangkan dan permasalahan berupa materi yang relevan, media pembelajaran, dan kondisi belajar. Adapun analisis yang dilakukan terbagi menjadi tiga tahap, yakni analisis: kebutuhan, siswa serta kurikulum. Analisis kebutuhan dilaksanakan sebelum penelitian dengan melakukan observasi di dalam kelas serta wawancara dengan guru wali kelas V C di SDN 007 Samarinda Ilir. Temuan yang didapatkan adalah media pembelajaran yang digunakan sehari-hari masih sangat minim dan hanya berfokus pada buku paket, buku LKS, LKPD, gambar, papan tulis serta objek nyata disekitar sebagai sumber utama pada pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat bahwasanya analisis kebutuhan perlu dilaksanakan untuk mengenali apa yang dibutuhkan siswa, sehingga media pembelajaran yang dibuat akan diselaraskan dengan kebutuhan tersebut (Tambunan, 2021). Kemudian pada tahapan analisis siswa, peneliti melaksanakan observasi di dalam kelas untuk menyelidiki kebutuhan terhadap kartu kuartet yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh adalah siswa mudah merasa bosan, kurang fokus dan kurang bersemangat untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan materi yang diajarkan dan masih memerlukan banyak arahan karena cenderung tertinggal. Ini mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran yang digunakan terasa tidak menarik dan membosankan yang menyebabkan munculnya permasalahan tersebut. Selanjutnya pada tahapan analisis kurikulum, menunjukkan bahwa setiap kelas di SDN 007 Samarinda Ilir telah mengimplementasikan kurikulum merdeka secara merata.

Tahap berikutnya adalah *design* (perancangan), dimana peneliti menyusun rancangan kartu kuartet berbentuk *storyboard* untuk memudahkan dalam merancang fitur atau elemen yang dibutuhkan pada kartu kuartet. Tahap ini ditujukan guna merancang kartu kuartet yang selaras dengan temuan penelitian sebelumnya dan informasi yang akan diajarkan.

Setelah proses perancangan selesai, tahap berikutnya adalah *development* (pengembangan). Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu merealisasikan

produk secara nyata dengan melakukan beberapa tahapan untuk menghasilkan kartu kuartet. Proses pembuatan kartu kuartet diawali dengan menggunakan canva, kemudian memilih template yang diinginkan. Setelah selesai memilih template, selanjutnya mulai mendesain kartu kuartet dengan menambahkan berbagai fitur dan elemen yang dibutuhkan, memasukkan gambaran imasi yang atraktif, dan memasukkan rangkuman materi menyesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat serta materi yang akan diajarkan. Ini selaras dengan pendapat bahwasanya canva merupakan aplikasi untuk desain grafis yang menawarkan fasilitas kepada pengguna untuk menciptakan berbagai desain yang menarik serta beragam, termasuk di antaranya adalah kartu kuartet (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Kartu kuartet yang telah selesai dirancang berikutnya dilaksanakan validasi oleh sejumlah ahli yang terdiri atas masing-masing 2 ahli media serta materi. Ini selaras dengan pendapat bahwasanya produk yang dihasilkan melalui kegiatan pengembangan perlu menjalani serangkaian pengujian kelayakan oleh para ahli agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023). Berikut adalah penilaian yang diberi para ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Tampilan	29	30	96,6%	Sangat Layak
2	Aspek Penyajian	9	10	90%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		38	40	95%	Sangat Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel ini yang tercantum sebelumnya, terlihat bahwasanya temuan penilaian validasi oleh validator ahli media 1 untuk aspek tampilan mencapai 96,6% dikategorikan “Sangat Layak”, untuk aspek penyajian mencapai 90% dikategorikan “Sangat Layak”, sedangkan total keseluruhan aspek penilaian mencapai 95% dikategorikan “Sangat Layak”. Ini menyatakan bahwasanya media tersebut siap dipergunakan pada proses belajar tanpa ada perbaikan. Selanjutnya penilaian dari ahli media 2 akan dipaparkan di tabel 4 ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Tampilan	30	30	100%	Sangat Layak
2	Aspek Penyajian	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		40	40	100%	Sangat Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berlandaskan tabel 4 yang tercantum sebelumnya, terlihat bahwasanya temuan penilaian

validasi oleh validator ahli media 2 untuk aspek tampilan mencapai 100% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek penyajian mencapai 100% dikategorikan "Sangat Layak", sedangkan total keseluruhan aspek penilaian mencapai 100% dikategorikan "Sangat Layak". Ini menyatakan bahwasanya media tersebut sudah siap digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu ada perbaikan. Selanjutnya, penilaian diteruskan kepada ahli materi 1 dan akan dipaparkan di tabel 5 ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Isi	23	30	76,6%	Layak
2	Aspek Bahasa	9	10	90%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		32	40	80%	Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 5 yang tercantum sebelumnya, diketahui bahwasanya temuan penilaian validasi oleh validator ahli materi 1 untuk aspek isi mencapai 76,6% dikategorikan "Layak", untuk aspek bahasa mencapai 90% dikategorikan "Sangat Layak", sedangkan total keseluruhan aspek penilaian mencapai 80% dikategorikan "Layak". Ini menyatakan bahwasanya media tersebut sudah siap digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit perbaikan agar mengganti satu gambar kartu. Tabel 6 dibawah ini menunjukkan penilaian dari ahli materi 2.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Isi	28	30	93,3%	Sangat Layak
2	Aspek Bahasa	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		38	40	95%	Sangat Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 6 yang tercantum sebelumnya, terlihat bahwa temuan penilaian validasi oleh validator ahli materi 2 untuk aspek isi mencapai 93,3% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek bahasa mencapai 100% dikategorikan "Sangat Layak", sedangkan jumlah keseluruhan aspek penilaian mencapai 95% dikategorikan "Sangat Layak". Ini menyatakan bahwasanya media tersebut sudah siap digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu ada perbaikan.

Setelah kartu kuartet mendapatkan validasi dari para ahli, tahap berikutnya adalah implementasi. Dalam tahap ini melakukan pengujian produk kepada subjek penelitian guna melihat respon pada penggunaan kartu kuartet yang telah dikembangkan. Adapun implementasi yang dilakukan terbagi atas 2 tahap, yakni uji coba dalam skala kecil yang menyertakan 7 siswa senilai 24% serta uji coba dalam skala besar yang

mengikutsertakan 29 siswa. Table 7 menunjukkan hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Karakteristik Media	135	140	96,4%	Sangat Layak
2	Aspek Pemahaman Materi Dengan Media	99	105	94,2%	Sangat Layak
3	Aspek Tanggapan Terhadap Media	101	105	96,1%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		335	350	95,7%	Sangat Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berlandaskan tabel 7 yang tercantum sebelumnya, terlihat bahwa hasil penilaian uji coba skala kecil oleh 7 siswa untuk aspek karakteristik media mencapai 96,4% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek pemahaman materi dengan media mencapai 94,2% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek tanggapan terhadap media mencapai 96,1% dikategorikan "Sangat Layak", sedangkan total keseluruhan aspek penilaian mencapai 95,7% yang dikategorikan "Sangat Layak". Ini menyatakan bahwasanya media tersebut sudah siap digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu ada perbaikan. Kemudian peneliti beralih ketahap berikutnya yakni uji coba skala besar. Berikutnya, penilaian hasil uji coba skala besar akan dipaparkan di tabel 8 ini.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Karakteristik Media	567	580	97,7%	Sangat Layak
2	Aspek Pemahaman Materi Dengan Media	425	435	97,7%	Sangat Layak
3	Aspek Tanggapan Terhadap Media	419	435	96,3%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		1411	1450	97,3%	Sangat Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 8 yang tercantum sebelumnya, terlihat bahwa hasil penilaian uji coba skala besar oleh 29 siswa untuk aspek karakteristik media mencapai 97,7% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek pemahaman materi dengan media mencapai 97,7% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek tanggapan terhadap media mencapai 96,3% dikategorikan "Sangat Layak", sedangkan total keseluruhan aspek penilaian mencapai 97,3% dikategorikan "Sangat Layak". Hal ini menyatakan bahwasanya kartu kuartet sudah siap digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu ada

perbaikan. Selanjutnya, penilaian temuan uji coba guru ditunjukkan di tabel 9 ini.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Materi	10	10	100%	Sangat Layak
2	Aspek Penggunaan	28	30	93,3%	Sangat Layak
3	Aspek Motivasi	9	10	90%	Sangat Layak
Jumlah Skor Perolehan		47	50	94%	Sangat Layak

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berlandaskan tabel 9 diatas, menunjukkan hasil penilaian uji coba kepada guru untuk aspek materi mencapai 100% dikategorikan "Sangat Layak", aspek penggunaan mencapai 93,3% dikategorikan "Sangat Layak", untuk aspek motivasi mencapai 90% dikategorikan "Sangat Layak", sedangkan total keseluruhan aspek penilaian mencapai 94% dikategorikan "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwasanya kartu kuartet tidak perlu diperbaiki agar siap digunakan dalam pembelajaran. Studi ini didasari temuan studi terdahulu berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Rangka Tubuh Manusia (Raktuma) pada pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 4 Labuan Tereng" (Putri dkk, 2025). Respon siswa terhadap penggunaan kartu kuartet ini sangat mendukung. Sebagian besar siswa menjawab sangat baik, mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan, memicu motivasi belajar siswa, serta siswa merasa senang belajar dengan kartu kuartet dikarenakan mudah dipergunakan. Studi ini menunjukkan bahwa pengembangan dan pelaksanaan kartu kuartet tidak hanya bisa menarik perhatian dan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik, tetapi juga bisa disesuaikan dengan materi dan kondisi kelas sehingga menjadikannya menjadi media pembelajaran yang fleksibel, menarik serta bermanfaat. Penelitian berikutnya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Ciri-ciri Khusus Hewan Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar" (Firdaus & Istianah, 2023). Respon yang diberikan siswa terhadap penggunaan kartu kuartet ini sangat membantu. Mayoritas siswa dengan mudah menangkap materi yang disampaikan, meningkatkan semangat belajarnya, menciptakan interaksi antar siswa saat memainkan kartu, dan mereka merasa senang saat belajar menggunakan kartu kuartet sebab desain dan warnanya yang menarik serta penggunaannya yang sederhana. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan dan penerapan kartu kuartet tidak hanya mampu menarik minat dan mendukung aktivitas pembelajaran siswa, tetapi juga bisa disesuaikan dengan materi serta keadaan kelas, sehingga menjadikannya sebagai alat pembelajaran yang fleksibel, menarik dan bermanfaat.

Fokus utama penelitian ini terletak pada materi yang dibahas, yaitu Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia untuk kelas V. Sementara itu, Adapun persamaannya menggunakan media pembelajaran berbasis Kartu Kuartet.

Tahap berikutnya adalah evaluasi, dimana peneliti melakukan evaluasi terhadap kartu kuartet berlandaskan saran dari para ahli media serta materi. Peneliti melakukan penyempurnaan pada kartu kuartet sebagai produk akhir dengan beberapa perbaikan yang dilakukan adalah menyesuaikan kecerahan warna latar pada dua kartu, menyesuaikan kecerahan warna pada satu gambar fauna, dan memperbaiki satu gambar yang sesuai dengan flora. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan tampilannya tetap selaras, mudah terbaca, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Kartu kuartet KAFFI yang ditujukan untuk materi Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas V SD di aplikasikan dengan menerapkan model ADDIE. Berdasarkan penilaian 2 ahli media, kartu kuartet dianggap "Sangat Layak" dengan hasil persentase mencapai 95% dan 100%. Selanjutnya, penilaian dari 2 ahli materi, kartu kuartet dianggap "Layak" dan "Sangat Layak" dengan hasil persentase mencapai 80% dan 95%. Sementara itu, temuan dari respon siswa di uji coba skala kecil serta uji skala besar dianggap "Sangat Layak" dengan hasil persentase mencapai 95,7% dan 97,3%. Hasil dari respon guru dianggap "Sangat Layak" dengan hasil persentase mencapai 94%. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kartu kuartet ini layak serta praktis menjadi media dalam proses pembelajaran IPAS. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar kartu kuartet ini dapat dikembangkan menggunakan materi atau mata pelajaran lainnya dan dapat mengembangkan kartu kuartet menggunakan aplikasi selain canva.

Daftar Pustaka

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- AP, N., RAHMAN, A., & RAMADHANI, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196-204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>

- Damayanti, S. P., Enawaty, E., & Masriani. (2021). VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK MUATAN MATEMATIKA. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 169–179.
- Firdaus, Z., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Ciri-Ciri Khusus Hewan Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 847–857.
- Karimah, I. L. A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. (2022). PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI KALOR DAN PERPINDAHANNYA UNTUK SISWA KELAS V. 15(2), 202–211.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ij_oehm/article/view/34
- Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Maharani, N., Lestari, S., & Suyanti. (2023). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 338–347. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID%0APengembangan>
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 858–867.
- Nugroho, C. I., Septika, H. D., & Muhlis. (2024). HEYZINE) PADA MATERI FAKTA DAN OPINI DI KELAS V SDN. 7(2), 534–548.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktaviani, R., Sukriadi, Makmun, & Wahyuningsih, T. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15(September), 1246–1254.
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier.
- Putri, E. A., Dewi, N. K., & Nurwahidah. (2025). Pengembangan Media Kartu Kuartet Rangka Tubuh Manusia (Raktuma) pada Pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 4 Labuan Tereng. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8, 875–890.
- Rahmawati, W. ... Haerani, R. P. R. (2025). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS POBICA (PUZZLE OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH) KELAS V SDN 010 SAMARINDA SEBERANG. 9, 256–274.
- Samsiyah, S., Hermansyah, & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Jurnal Holistika*, 5(2), 119. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.119-126>
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Suhartini, E., Ayu, W. I., & Ramli, B. M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI GAYA PADA SISWA KELAS IV SDN 009 SUNGAI KUNJANG. 15(2), 225–232.
- Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883>

- Walidianti, M., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 321–330. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>