GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

# Pengembangan Media *Geocard* Berbasis *Take And Give* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD

Syintia Bela Puspita Sari[1], Sifa Fauziah[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3571

**Article Info**
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st202

Correspondence:

Phone: 6289531432541

**Abstract:** This study was motivated by students' low problem-solving skills in the topic of Indonesia's Geographical Location and the suboptimal use of instructional media in IPAS learning for Grade V students at SD Islam Nadindra. The study aimed to develop a Take and Give-based Geocard that is valid, practical, and effective in improving students' problem-solving skills. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 30 fifth-grade students of SD Islam Nadindra. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pre-test and post-test questions. The results showed that the language expert validation score was 98.33%, the media expert validation score was 98.33%, and the material expert validation score was 98.33%, all categorized as highly valid. Teacher responses indicated that the media was highly practical, while student responses reached 97.08%, categorized as highly attractive. The N-Gain analysis yielded a score of 0.64, which falls into the moderate category. Therefore, the Take and Give-based Geocard is considered valid, practical, and effective in improving students' problem-solving skills in learning about Indonesia's Geographical Location.

**Keywords:** Geocard, Geographical Location, Problem-Solving Skills.

**Citation:** Sari, S. B. P., & Fauziah, S. (2026). Pengembangan Media Geocard Berbasis Take And Give untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6423–6428. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3571

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu media yang memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta membawa suatu bangsa menuju era pencerahan. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha untuk menuntun segenap kekuatan kodrati yang ada pada anak, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan bertujuan agar berkembangnya kemampuan partisipasi peserta didik supaya jadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta jadi masyarakat negeri yang demokratis dan bertanggung jawab (Efendy, 2023). Pendidikan juga merupakan proses pembekalan generasi muda agar siap menghadapi dan menangani berbagai tantangan serta kemajuan zaman di era globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan secara terencana, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai fondasi bagi pendidikan pada jenjang selanjutnya. Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar

Email: syintiab34@gmail.com

Copyright © 2020, Sari, S. B. P. et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

dan terencana sebagai suatu proses pembelajaran untuk menjamin agar setiap orang menjadi manusia yang berakhlak baik, berilmu, berakhlak mulia, berpikir logis, kreatif, dan memiliki rasa tanggung jawab (Tsalisa, 2024). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai konsep, tetapi juga mengembangkan berbagai kompetensi, salah satunya kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah diperlukan agar peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi, serta menentukan solusi yang tepat berdasarkan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang menggunakan media dan strategi yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat berkembang secara optimal.

Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, visualisasi, serta interaksi aktif. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar membutuhkan bantuan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret karena pada tahap ini mereka belum mampu memahami konsep-konsep abstrak secara optimal tanpa dukungan visualisasi yang memadai (Rochaendi & Ma'mun, 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut agar siswa dapat memahami materi secara optimal. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah materi Letak Geografis Indonesia. Materi ini berperan dalam membantu siswa mengenal posisi geografis Indonesia, batas-batas wilayah negara, serta kondisi geografis yang memengaruhi kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Pemahaman terhadap Letak Geografis Indonesia juga menjadi dasar bagi siswa untuk memahami keberagaman budaya, sumber daya alam, serta kondisi sosial masyarakat di berbagai wilayah Indonesia. Oleh karena itu, materi Letak Geografis Indonesia perlu disampaikan secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, materi Letak Geografis Indonesia sering kali diajarkan dengan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Penyajian materi yang bersifat verbal dan minim visualisasi menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi Letak Geografis Indonesia memiliki karakteristik yang cenderung abstrak, seperti konsep letak astronomis, batas wilayah, serta posisi Indonesia di antara dua benua dan dua samudra, sehingga sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Kondisi tersebut mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi kurang optimal karena siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis konsep letak geografis, menghubungkan informasi yang diperoleh, serta menentukan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan materi tersebut.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Rochaendi & Ma'mun, 2024). Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian materi dari guru kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Lasmawan & Kertih (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mengonkretkan konsep-konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tinjauan terhadap sejumlah penelitian pendahulu, teridentifikasi adanya perbedaan fokus serta keterbatasan yang membentuk celah penelitian. Penelitian oleh Bria & Letasado (2024) menganalisis implementasi model pembelajaran *Take and Give* yang dibantu media kartu bergambar guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa sekolah dasar. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan peningkatan signifikan pada aktivitas dan capaian belajar siswa pasca-penerapan model tersebut. Meskipun demikian, kajian ini masih terbatas pada dimensi hasil belajar semata, tanpa mengeksplorasi kemampuan pemecahan masalah sebagai salah satu kompetensi berpikir tingkat tinggi. Di samping itu, media yang dimanfaatkan berupa kartu bergambar konvensional dan belum dikembangkan menjadi produk media pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya, penelitian oleh Rambe dkk. (2024) menitikberatkan pada implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar.

Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL terbukti efektif dalam mengembangkan kompetensi pemecahan masalah siswa. Walau demikian, kajian ini terbatas pada penerapan model pembelajaran semata, tanpa dukungan pengembangan media pembelajaran inovatif, sehingga proses pembelajaran masih bergantung pada pendekatan model saja.

Penelitian lain oleh Ananda & Fadhli (2018) menganalisis pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah serta sikap ilmiah. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa model tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi pemecahan masalah. Namun demikian, kajian ini dilaksanakan pada mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar, sehingga konteksnya berbeda dengan siswa sekolah dasar. Di samping itu, penelitian ini belum mengintegrasikan pemanfaatan media pembelajaran yang konkret serta belum berorientasi pada pengembangan produk media.

Penelitian oleh Patabang dkk. (2025) menganalisis implementasi model *Take and Give* yang dibantu media *mind mapping* terhadap capaian belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa. Temuan penelitian tersebut menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar serta aktivitas siswa. Meskipun demikian, kajian ini masih terfokus pada aspek hasil belajar dan belum mengeksplorasi kemampuan pemecahan masalah. Di samping itu, media yang dimanfaatkan berupa *mind mapping*, yang belum berbentuk media konkret berbasis kartu untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran aktif.

Selanjutnya, penelitian oleh Samosir (2024) menginvestigasi penerapan model *Problem Based Learning* yang dibantu media animasi guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi pemecahan masalah siswa. Walau demikian, kajian ini memanfaatkan media berbasis digital (animasi) tanpa pengembangan media pembelajaran secara independen, serta tidak mengintegrasikan dengan model pembelajaran interaktif seperti *Take and Give*.

Berdasarkan analisis terhadap sejumlah penelitian pendahulu, terungkap bahwa penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Model pembelajaran interaktif seperti *Take and Give* mampu meningkatkan keaktifan siswa, sementara media pembelajaran berbasis visual dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi abstrak. Namun demikian, kemampuan pemecahan masalah siswa masih berada pada tingkat rendah, disebabkan oleh pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif serta belum didukung oleh media pembelajaran inovatif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan secara khusus untuk melatih kemampuan pemecahan masalah masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti *Geocard* yang dipadukan dengan model *Take and Give* untuk membantu siswa memahami materi sekaligus melatih kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Geocard* Berbasis *Take and Give* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 SD"

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023; Waruwu, 2024). Prosedur pengembangan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap inti, meliputi: (1) *Analysis* (analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa), (2) *Design* (perancangan media *Geocard*, materi letak geografis, dan tata letak kartu), (3) *Development* (pembuatan produk dan validasi ahli), (4) *Implementation* (uji coba lapangan di kelas), dan (5) *Evaluation* (analisis data *pretest-posttest* dan *N-Gain*) (Sugiyono, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Nadindra dengan subjek uji coba lapangan melibatkan 30 peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran instrumen angket skala Likert (skor 1 hingga 5) untuk validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta lembar tes *pretest* dan *posttest* kemampuan pemecahan masalah (Sugiyono, 2023).
Teknik analisis data kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2023).

Sementara itu, analisis efektivitas peningkatan kemampuan pemecahan masalah dihitung melalui perbandingan nilai rata-rata (*mean*) serta uji *Normalized Gain* (*N-Gain*) berdasarkan rumusan Hake (1998):

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan skor N-*Gain* selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tiga kategori standar, yaitu kategori Tinggi(>0,70), kategori Sedang (0,30<N-Gain<0,70), dan kategori Rendah (N-Gain<0,30) (Hake, 1998).

## Hasil Penelitian dan Diskusi

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Proses Pengembangan Media *Geocard* Berbasis *Take and Give*

Proses pengembangan media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis melalui model ADDIE:

*Analysis* (Analisis): Berdasarkan observasi dan wawancara di SD Islam Nadindra, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, dan ditemukan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Letak Geografis Indonesia.

*Design* (Desain): Perancangan media *Geocard* berbasis model *Take and Give* dikemas dalam bentuk kartu edukatif interaktif yang memuat informasi geografis wilayah Indonesia, petunjuk permainan tukar kartu, serta soal-soal latihan pemecahan masalah.

*Development* (Pengembangan): Produk awal divalidasi oleh tiga validator ahli utama (ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi) serta direvisi berdasarkan masukan validator.

*Implementation* (Implementasi): Media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V SD Islam Nadindra dengan melibatkan 30 peserta didik.

*Evaluation* (Evaluasi): Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli, angket respons kepraktisan, serta penghitungan skor *pretest-posttest* kemampuan pemecahan masalah.

.

#### 2. Kelayakan Media

Tingkat kelayakan teoretis dari media pembelajaran *Geocard* dievaluasi secara komprehensif oleh para validator ahli di bidangnya masing-masing, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Table 1. Hasil Validasi Ahli

| Validator | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Ahli Bahasa | 98,33% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 98,33% | Sangat Layak |
| Ahli Materi | 98,33% | Sangat Layak |
| **Rata-Rata** | **98,33%** | **Sangat Layak** |

Berdasarkan paparan data pada tabel hasil validasi di atas, perolehan persentase rata-rata keseluruhan mencapai angka 98,33% dengan predikat interpretasi "Sangat Layak". Angka ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa substansi materi pembelajaran telah selaras dengan kurikulum nasional, struktur kebahasaan telah mematuhi kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) secara tepat dan komunikatif bagi anak, serta kualitas tampilan visual *Geocard* telah memenuhi standar estetika dan fungsionalitas media pembelajaran modern. Penilaian validator ahli materi, bahasa, dan media yang masing-masing sebesar 98,33% menegaskan bahwa struktur kalimat, pemilihan diksi, tata letak, serta desain grafis kartu sangat mendukung proses penerimaan informasi dan pemecahan masalah peserta didik tanpa menimbulkan ambiguitas penafsiran.

#### 3. Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan operasional media diukur melalui instrumen angket respons yang diberikan kepada pendidik (guru kelas) serta peserta didik pada saat uji coba lapangan.

Table 2. Hasil Respon Guru

| Responden | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Guru | 100% | Sangat Praktis |
| Siswa | 97,08% | Sangat Praktis |
| **Rata-Rata** | **97,00%** | **Sangat Praktis** |

Berdasarkan sajian data tabel kepraktisan di atas, rerata penilaian respons guru menyatakan bahwa media ini sangat praktis, dan respons peserta didik mencapai 97,08% yang berada pada kriteria sangat menarik dan praktis. Hal ini mengonfirmasi bahwa media *Geocard* terbukti sangat praktis, mudah dioperasikan di dalam kelas, memiliki kejelasan petunjuk, serta mendatangkan daya tarik dan antusiasme yang tinggi dari para pengguna. Respons positif dari guru menunjukkan bahwa media ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi letak geografis secara lebih menarik tanpa mengalami kendala teknis yang berarti, sementara persentase tinggi dari siswa mencerminkan bahwa sajian kartu interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta mudah dipahami secara mandiri maupun berkelompok.

#### 4.Efektivitas Media terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Tingkat efektivitas penggunaan media *Geocard* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dianalisis melalui perbandingan hasil perolehan skor *pretest* sebelum intervensi dan skor *posttest* sesudah intervensi pada 30 peserta didik.

Table 3. Perbandingan Hasil Pretest-Posttest

| Pengukuran | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| *Pretest* | Signifikan | Redah |
| *Posttest* | Signifikan | Meningkat Tinggi |
| Selisih peningkatan | Signifikan | Signifikan |
| **Indeks Skor** | **0,64** | **Sedang** |

Berdasarkan tabel analisis statistik deskriptif di atas, nilai rata-rata (*mean*) hasil tes kemampuan pemecahan masalah peserta didik mengalami peningkatan signifikan dari saat *pretest* meningkat menjadi jauh lebih tinggi pada saat *posttest*. Lebih lanjut, hasil penghitungan indeks *Normalized Gain* (*N-Gain*) menunjukkan perolehan skor sebesar **0,64**, yang secara mutlak menempatkan media pembelajaran *Geocard* berbasis *Take and Give* ke dalam kategori **"Sedang"** (mendekati batas kategori tinggi) dan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sekolah dasar. Lonjakan skor yang signifikan ini membuktikan bahwa intervensi media *Geocard* mampu memberikan pengaruh kognitif yang kuat terhadap pemahaman materi letak geografis siswa, sehingga mereka mampu mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan merumuskan solusi dengan baik.

**B. Pembahasan**

Keunggulan fundamental yang ditawarkan oleh media pembelajaran *Geocard* berbasis *Take and Give* ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dengan memadukan unsur visual kartu bergambar yang menarik, penerapan model pembelajaran kooperatif *Take and Give* yang melatih interaksi aktif, serta penguatan kompetensi berpikir tingkat tinggi berupa kemampuan pemecahan masalah. Sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952) serta teori belajar kognitivisme multimedia (Mayer, 2021), peserta didik di jenjang sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret jauh lebih mudah memahami konsep geografis apabila materi disajikan melalui representasi visual dan narasi konkret yang menampilkan informasi peta dan wilayah secara jelas. Melalui sintaks model *Take and Give*, siswa diajak untuk aktif bertukar kartu, berdiskusi, memahami konteks permasalahan letak geografis, serta menangkap informasi penting dari kartu yang dipegang, yang pada akhirnya menstimulasi pembentukan kemampuan pemecahan masalah yang kritis dan komprehensif dalam diri anak.

Pencapaian skor validasi ahli yang sangat tinggi (98,33%) memberikan validasi teoretis bahwa produk telah memenuhi standar kualitas akademik yang ketat, baik dari dimensi substansi materi kurikulum IPAS, kelayakan desain media grafis, maupun ketepatan tata bahasa Indonesia (Arikunto, 2021). Pengujian berlapis oleh para pakar memastikan bahwa setiap elemen kartu, susunan kalimat petunjuk, dan materi letak geografis telah dirancang secara profesional untuk menghindari miskonsepsi belajar sekaligus memaksimalkan fungsi kognitif visual dan motorik peserta didik.

Tingkat kepraktisan media yang dikonfirmasi melalui perolehan respons positif guru dan respons peserta didik sebesar 97,08% menegaskan bahwa media ini sangat ramah pengguna (*user-friendly*), fleksibel, serta mudah diintegrasikan ke dalam situasi pembelajaran riil di kelas tanpa memerlukan perangkat keras yang rumit atau biaya operasional yang mahal. Dari dimensi efektivitas, perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,64 memperkuat bukti empiris bahwa keterlibatan aktif siswa melalui permainan kartu *Geocard* mampu menstimulasi kemampuan kognitif dan mendorong peningkatan skor kemampuan pemecahan masalah secara nyata. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media kartu interaktif jauh lebih unggul dibandingkan metode ceramah konvensional dalam menumbuhkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta didik. Dengan demikian, seluruh rangkaian temuan penelitian ini mengonfirmasi secara utuh bahwa media pembelajaran *Geocard* berbasis *Take and Give* layak, praktis, dan efektif dijadikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses penelitian, analisis data, serta pembahasan mendalam yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama. Pengembangan media pembelajaran *Geocard* pada mata pelajaran IPAS materi Letak Geografis Indonesia dikembangkan secara sistematis melalui 5 tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam bentuk format kartu edukatif interaktif berbasis model *Take and Give*. Proses pengembangan ini memastikan bahwa seluruh tahapan mulai dari analisis potensi masalah hingga evaluasi produk akhir telah dilaksanakan secara terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

Media pembelajaran *Geocard* dinyatakan memenuhi kriteria **Sangat Layak** berdasarkan hasil penilaian validasi ahli bahasa sebesar 98,33%, validasi ahli media sebesar 98,33%, dan validasi ahli materi sebesar 98,33%. Pencapaian skor validasi yang sangat tinggi dari berbagai aspek keilmuan ini membuktikan bahwa produk teruji secara akademis dan siap untuk

diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran tanpa keraguan terhadap substansi maupun estetika medianya. Media pembelajaran *Geocard* dinyatakan memenuhi kriteria **Sangat Praktis** berdasarkan perolehan angket respons guru yang menyatakan sangat praktis serta angket respons peserta didik sebesar 97,08% dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat mudah dioperasikan, memiliki antarmuka yang ramah pengguna, serta mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif belajar sepanjang proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Media pembelajaran *Geocard* terbukti **Efektif** dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SD Islam Nadindra, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan rerata skor *pretest* ke *posttest*, serta perolehan indeks skor *N-Gain* sebesar **0,64** yang berada pada kategori **sedang** (mendekati kategori tinggi). Berdasarkan temuan tersebut, para pendidik disarankan untuk memanfaatkan media *Geocard* ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan fasilitas penunjang pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya terbuka peluang untuk memperluas cakupan subjek penelitian pada lingkup materi atau jenjang kelas yang berbeda.

**Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada institusi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa atas segala fasilitas, bimbingan, dan dukungan akademik yang diberikan selama masa studi hingga penyelesaian penulisan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, koreksi, serta motivasi penuh. Kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh peserta didik kelas V SD Islam Nadindra, penulis menyampaikan apresiasi atas bantuan, izin, dan kerja sama yang luar biasa selama pelaksanaan penelitian di lapangan.

## References

Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bria, M., & Letasado, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 112–120.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.

Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Singaraja: Undiksha Press.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Patabang, M., (2025). Pengaruh Model Take and Give Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.

Rambe, S., dkk. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Edukasi Dasar*, 7(2), 88–95.

Rochaendi, E., & Ma'mun, N. (2024). *Media dan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Samosir, A. (2024). Penggunaan Media Animasi Berbasis Problem Based Learning Terhadap Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 305–312.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1220–1230