

## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HEWAN DAN TUMBUHAN (TUHETU) PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI**

Liyana Nurmalasari, M. Taheri Akhbar, Sylvia Lara Syaflin

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Korespondensi. E-mail: sylvialaraa@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) pada pembelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan model ADDIE. ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas. pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran Kartu dan Hewan (TUHETU) yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat valid. Pada penelitian ini dihasilkan nilai kevalidan . Nilai kevalidan untuk aspek materi, media dan bahasa secara berturut - turut sebesar 85,53%, 90%, dan 90% . selain dari itu juga media yang telah dibuat memiliki kepraktisan dan keefektifan yang baik. Nilai keefektifan dan kepraktisan yang dihasilkan sebesar 89,12% dan 87,91%. Dari hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) dapat digunakan untuk media pembelajaran siswa SD Negeri Air Beliti

**Kata Kunci:** TUHETU, model ADDIE, IPA.

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the quality of animal and plant card media (TUHETU) in science learning. The research method used is the ADDIE model. ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) is a class-oriented development model. The development of the ADDIE model is identical to the development of the learning system. The results showed that the Card and Animal Learning Media (TUHETU) developed in this study was categorized as very valid. In this research, the value of validity is generated. The validity values for the material, media and language aspects are 85.53%, 90%, and 90% respectively. apart from that, the media that has been made has good practicality and effectiveness. The resulting effectiveness and practicality values are 89.12% and 87.91%, respectively. From the results of validity, practicality and effectiveness, it can be concluded that the animal and plant card media (TUHETU) can be used for learning media for Air Beliti Elementary School students.*

**Keywords:** TUHETU, ADDIE model, Natural science.

### **PENDAHULUAN**

Berdasarkan wawancara guru kelas IV SD Negeri Air Beliti dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku pegangan siswa berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pendamping tematik untuk guru. Dan guru masih menggunakan media gambar dan benda nyata untuk materi pembelajaran IPA SD dan pembelajaran masih bersifat monoton, maka dari itu siswa kurang tertarik dalam belajar dan kurang memperhatikan guru ketika

menjelaskan materi karena terlalu asik bermain sendiri dan menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan efisien.

Oleh sebab itu, peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) pada pembelajaran IPA sekolah dasar bahwa menurut pendapat susilana dan riyana 2009 : 95 media kartu ini menjadikan pembelajaran lebih aktif dan kreatif dan memudahkan siswa dalam belajar IPA, dan media kartu ini mudah untuk di bawa-bawa, ukuran yang kecil membuat kartu ini dapat disimpan didalam tas atau di saku,

sehingga dapat digunakan dimana saja. Kemudian praktis, menjadikan media ini sangat praktis saat akan di gunakan, lalu gampang diingat media ini menyajikan pesan-pesan pendek yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran dan pembelajaran akan lebih efektif jika ada media pembelajaran. Yang terakhir yaitu menyenangkan karena penggunaan media ini dapat melalui permainan sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa.

Sesuai dengan teori perkembangan anak menurut Piaget, Iskandar 2011:28 bahwa siswa sekolah dasar berada di tahap operasional konkret (7-11 tahun). Pada tahap operasional konkret siswa membutuhkan benda-benda konkret atau nyata dalam suatu tahap belajar. Media pembelajaran tersebut termasuk dalam benda konkret atau benda nyata. Penggunaan benda nyata pada suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan “mengembangkan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid (2015) hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi ilmiah terkait pengembangan media permainan kartu gambar pada pembelajaran tematik-integratif dengan teknik *make a match* dan sebagai bahan masukan untuk pengembangan pengetahuan dan hasil dari penilaian ahli menunjukkan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif layak digunakan dengan kriteria “sangat baik”.

Menurut penelitian Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani (2017) produk hasil pengembangan media ini di harapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA terutama pada materi pengelompokkan tumbuhan secara sederhana

di kelas III agar lebih efektif, menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil pengembangan berupa media POKARI POKABU dengan hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 1 sebesar 91,67% dan pada tahap 2 sebesar 97,62%, hasil validasi ahli materi tahap 1 sebesar 95% dan pada tahap 2 sebesar 97% hal ini menunjukkan bahwa media POKARI POKABU telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Kemudian penelitian yang dilakukan Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto (2020) produk yang dihasilkan berupa media kartu domino kosakata yang layak, berdasarkan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, masing-masing dengan nilai 80 dengan kategori baik.

Hasil Penelitian Kristiantari & Negara (2018) menyebutkan adanya peningkatan keterampilan manipulatif siswa yang signifikan dari sebelum pembelajaran permainan kecil. Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (dalam Sadiman, 2011:6) Menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sadiman, dkk. 2011:6).

Menurut Santoso S. Hamidjojo (Hosnan, 2014:111) Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu. Menurut pendapat Hosnan 2014:111 Media

pendidikan adalah segala sarana atau bentuk komunikasi nonpersonal yang dapat dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik serta dapat menarik minat serta perhatian, sehingga tujuan daripada belajar dapat tercapai dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Alam atau SAINS merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik. Pengetahuan sains diperoleh dan dikembangkan dengan berlandaskan pada serangkaian penelitian yang dilakukan oleh saintis dalam mencari jawaban pertanyaan “apa?”, “mengapa?”, dan “bagaimana?” dari gejala-gejala alam serta penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari (Rahayu, dkk. 2012:64). IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya. Ipa merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan fatual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah (Wisudawati & Sulistyowati, 2017:22).

#### METODE

Menurut pendapat Hamzah (2019:33-34) Terdapat lima tahapan melaksanakan pengembangan Model ADDIE sebagai berikut : *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2018:297).

Dilihat dari penelitian yang akan dilakukan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu yang sudah teruji kevalidan dan keefektifannya (Sugiyono, 2018:297).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model pengembangan ADDIE ini merupakan suatu model yang bisa digunakan untuk mengembangkan media, bahan ajar, model pembelajaran, maupun strategi pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE dapat menjadikan media pembelajaran yang praktis sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena model pengembangan ADDIE merupakan suatu kerangka yang digunakan untuk mengembangkan produk penelitian (Andriani 2018).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and*

*Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2018:297). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru telah teruji, maka produk tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat (Sugiyono, 2019:26).

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk atau kebijakan itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas kebijakan tersebut. Mengembangkan kebijakan dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki kebijakan yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan kebijakan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2017:475-476).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji hasil produk tersebut agar mendapatkan produk efisien yang siap digunakan. Selain itu dalam penelitian pengembangan tidak hanya membuat suatu

produk akan tetapi menguji, mengevaluasi, dan menyempurnakan produk tertentu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan *analyze* dilakukan untuk mendeskripsikan penyebab antara timbulnya kondisi yang diharapkan dengan kenyataan yang ada di lapangan, sebelum melakukan *analyze* terlebih dahulu harus melakukan pendahuluan untuk mendapatkan data terkait permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan guru serta siswa terhadap media pembelajaran. *Analyze* kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Air Beliti untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi serta kebutuhan yang diperlukan, serta melihat perkembangan kognitif siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Wawancara diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang masih bersifat monoton, kemudian pembelajaran IPA menggunakan media gambar dan media nyata, lalu sumber belajar yang digunakan yaitu buku pegangan siswa dan pendamping guru berupa buku tematik, dan penggunaan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) belum pernah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Selain itu dapat dilihat dari pemahaman siswa dalam belajar masih kurang atau tergolong masih rendah yang di tunjukkan dengan hasil nilai IPA yang masuk dalam kategori nilai C (Cukup). Karena itu siswa masih kesulitan menguasai materi karena peserta didik cepat lupa apa yang telah guru jelaskan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Air Beliti, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman peserta didik.

Maka dari itu dapat dilihat dari hasil analisis tersebut, menjadi contoh atau pedoman bagi peneliti untuk mengembangkan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan

peserta didik kelas IV SD Negeri yang umumnya masih berada pada tahap operasional kongkret dimana siswa lebih mudah untuk memahami materi secara nyata.

Setelah tahap analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan tahap *design* media pembelajaran berupa kartu. Prosedur kegiatan diantaranya membuat GBIM (Garis Besar Isi Media), JM (Jabaran Materi), Isi media terdiri dari cover, gambar bagian- bagian tumbuhan Akar, Batang, Daun, Buah, Biji, Bunga. Dan gambar hewan dan bagian-bagiannya yaitu burung cendrawasih, mata burung cendrawasih, Paruh burung cendrawasih, Ekor burung cendrawasih, Sayap burung cendrawasih, Cakar burung cendrawasih, Bulu burung cendrawasih, hewan Komodo dan Badak.

Tahapan ketiga merupakan tahap pengembangan produk kartu. Pada tahap pengembangan ini penilaian kartu dilakukan secara 3 (tiga) tahap yaitu validasi ahli Media, Bahasa dan Materi serta uji lapangan *one to one* dan *small group*. Tujuan penilaian produk ini untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan sebelum digunakan pada siswa. Media dikatakan layak apabila mencapai 80% - 100% pada tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan uji lapangan menggunakan instrumen berupa angket dan wawancara. Data serta saran yang diberikan akan dipergunakan sebagai bahan perbaikan untuk media kartu yang dikembangkan.

Setelah dilakukan uji coba produk pada *small group*, kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) yang dihasilkan di implementasikan kepada siswa pada saat pembelajaran. Setelah dilakukan pembelajaran peneliti menyebarkan Angket tentang media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) yang telah dikembangkan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) lalu dilanjutkan dengan penyebaran LKS pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU). Setelah dilakukan uji coba produk pada *small*

group, kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) yang dihasilkan di implementasikan kepada siswa pada saat pembelajaran.

Sebelum Di Revisi	Setelah Di Revisi
 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 1. Materi buah Mangga</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 1. Materi buah Mangga</b></p>
 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. Materi burung cendrawasih</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. Materi burung cendrawasih</b></p>

**Gambar 1 Hasil Revisi Media TUHETU**

Setelah dilakukan pembelajaran peneliti menyebarkan Angket tentang media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) yang telah dikembangkan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU) lalu dilanjutkan dengan penyebaran LKS pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media kartu hewan dan tumbuhan (TUHETU).

Setiap produk pembelajaran yang dihasilkan terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan produk yang dihasilkan didapat setelah melakukan uji coba dan wawancara kepada siswa yang menggunakan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) pada saat pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian didapatkan kelebihan dan kekurangan pada media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU). Kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada media yang dihasilkan dijelaskan pada poin-

poin berikut . Kelebihan Media Pembelajaran yang Dihasilkan Menarik, menarik ini artinya gambar yang ada pada kartu sangat menarik untuk siswa belajar materi IPA. Kelemahan pada pembelajaran pada saat observasi yaitu salah satunya media pembelajaran yang digunakan hanya buku pokok. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU).

**Tabel 1. Hasil Lembar Kerja Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai
1	AD	85
2	RT	90
3	YU	95
4	YH	95
5	HU	95
6	JI	90
7	TG	90
8	FT	85
9	RT	85
10	FV	80
11	DF	94
12	RE	95
13	XD	95
14	DE	90
15	DD	95
16	FR	85
17	TG	85
18	TU	80
19	TI	85
20	TO	80
21	N	95
22	M	90
23	KL	90
24	JK	90
<b>Nilai Keefektifan</b>		89,125

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Karena hal tersebut media pembelajaran dibuat dengan gambar semenarik mungkin. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) yang dihasilkan memiliki gambar serta materi yang mana masing masing aspek sudah dilakukan validasi. Sehingga media ini memiliki kelebihan dibanding buku pokok yang biasa digunakan siswa.

Media Pembelajaran Efektif dan Praktis Selain dari kelebihan pada Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) yang dihasilkan juga memiliki efektifitas dan kepraktisan yang baik. Hal ini penting karena media pembelajaran yang digunakan adalah alat bantu utama siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Nilai efektifitas dan kepraktisan yang dihasilkan dihitung dengan melihat angket yang diberikan kepada siswa dan nilai pada saat siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan. Media Pembelajaran yang Dihasilkan Singkat, Padat dan Jelas Sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (Suryani, dkk. 2018:14) bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemostrasikan, presentasi, dan lain-lain.

Dari teori diatas, dapat ditarik benang merahnya bahwa media pembelajaran adalah kombinasi komunikasi verbal yang dikemas dalam bentuk tulisan, yang tentunya media yang digunakan harus memiliki makna yang jelas, kalimat yang singkat dan mudah dipahami. Hal ini terbukti melalui hasil validasi dari masing masing validator, nilai kepraktisan dan nilai keefektifan yang dihasilkan.

Adapun Kekurangan media Perlu Persiapan dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatan kartu. Pada pembuatan media pembelajaran Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) diperlukan waktu yang lama. Hal ini disebabkan prosedur pembuatan media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) harus melewati 5 tahapan. Tahapan yang dilakukan pada pembuatan media pembelajaran Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) ini menggunakan metode ADDIE,

dari metode ADDIE tersebut media pembelajaran ini dihasilkan. ADDIE sendiri terdiri dari *Analyse* (Analisis), Tahap *Design* (Desain), Tahap *Development* (Pengembangan), Tahap *Implementation* (Implementasi) dan tahap *Evaluation* (Evaluasi). Dari masing masing tahap juga memiliki tahapan tahapan. Hal ini bertujuan untuk memastikan produk yang dihasilkan layak untuk digunakan pada pembelajaran siswa.

Hanya menekankan pada persepsi indra mata Selain dari pembuatan media pembelajaran memerlukan waktu yang lama, media pembelajaran yang dihasilkan memiliki penekanan hanya pada indra mata saja. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan media (TUHETU) berbentuk kartu yang mana siswa hanya bisa mencerna materi melalui indra mata. Namun kekurangan ini dapat diminimalisir dengan bantuan metode mengajar dengan ceramah, sehingga penekanan pada gambar yang terdapat dalam kartu ini dapat lebih efektif. Ukurannya terbatas untuk kelompok besar

Selain dari pada 2 point diatas, Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) yang dihasilkan terbatas untuk kelompok besar. Namun kekurangan ini jarang terjadi karena, rata-rata SD Negeri memiliki 30 hingga 40 siswa dalam 1 kelas. Untuk meminimalisir kekurangan ini, guru dapat menerapkan system pembelajaran secara kelompok diskusi, sehingga kartu yang dihasilkan dapat digunakan untuk seluruh siswa, meskipun dalam kelompok besar.

### **SIMPULAN**

Adapun Kesimpulan pada penelitian Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada pembelajaran IPA SD Negeri Air Beliti dijabarkan dalam poin berikut : Media pembelajaran Kartu dan Hewan (TUHETU) yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat valid. Pada penelitian ini dihasilkan nilai kevalidan . Nilai kevalidan untuk aspek materi, media dan bahasa secara berturut - turut

sebesar 85,53%, 90%, dan 90%. Media pembelajaran Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada pembelajaran materi IPA menurut peserta didik yang menjadi subjek penelitian, bahwa media pembelajaran Kartu dan Hewan (TUHETU) ini sangat Praktis digunakan dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut: Bagi guru, hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) dalam pembelajaran materi IPA. Bagi peserta didik, hendaknya dapat digunakan untuk belajar mandiri, meningkatkan kerja sama antar peserta didik, menambah pengetahuan dan menambah semangat belajar. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan hendaknya menjadi bahan pertimbangan dan juga sebagai referensi untuk penelitian. Dan diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) pada pembelajaran IPA.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, D. (2018). *Metode Penelitian*. Surabaya: Universitas Terbuka.
- Asih, M. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1.
- Atikah, M. (2020 ). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar . *jurnal Sekolah Dasar* , 88.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development* . Malang : Literasi Nusantara.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandar, S.(2011). *pendidikan ilmu pengetahuan alam*. Bandung : CV. Maulana.
- Kristiantari, M.G.R. & Negara, I.G.A.O. (2018). Meningkatkan Keterampilan Manipulatif Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Modifikasi

- Permainan Kecil Siswa Sekolah Dasar.  
*Jurnal Sekolah Dasar. Kajian Teori Pendidikan Dasar*, 27 (2).
- Lulut, S. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan kartu ajaib pengelompokkan tumbuhan) untuk siswa kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 112.
- Rahayu, P. Mulyani, S dan Miswadi, S.S.(2012). *Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 63.
- Susilana & Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : CV Wacana Prima.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana & Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Wisudawati, W.A. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bandung: Bumi Aksara.