

Rancang Bangun Media Berbasis Kartu Permainan Koleksi Bertema Flora dan Fauna di Indonesia

Muara Alatas

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Maret 1, 2023

Revised April 15, 2023

Accepted Mei 25, 2023

Available online Juni 30, 2023

Kata Kunci:

Media, Kartu Permainan Koleksi, Flora dan Fauna di Indonesia

Keywords:

Media, Collectible Game Cards, Flora and Fauna in Indonesia



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by CV. Ksatria Siliwangi

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini berfokus terhadap penggunaan metode ceramah yang sering dilakukan oleh guru kelas dalam pembejaran serta terlalu bergantung dengan ketersediaan buku siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu media berbasis kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia sebagai alternatif media pembelajaran IPS di SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan prosedur dari N.J. Manson. Partisipan yang terlibat adalah para validator yang terdiri dari ahli materi, ahli kualitas media, dan ahli desain; responden yang terlibat adalah guru kelas SDN 227 Margahayu Utara dan SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa cetakan kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia yang telah melewati proses validasi dan penilaian dari responden. Hasil validasi menunjukkan bahwa kartu permainan koleksi tersebut memiliki kategori "sangat baik" dari aspek materi, kategori "baik" dari aspek kualitas media, dan kategori "sangat baik" dari aspek desain. Hasil penilaian oleh guru kelas sebagai responden menunjukkan kategori "sangat baik" menurut guru dari SDN 227 Margahayu Utara dan guru dari SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. Berdasarkan hasil tersebut maka kartu permainan koleksi ini memiliki kualitas sangat baik untuk digunakan bagi peserta didik dalam pembelajaran IPS di SD.

ABSTRACT

Background of this research focused at using of expository method that frequently done by homeroom teacher on learning also too depend at student book availability. The purpose of this research is produce a media based collectible game cards with theme of flora and fauna in Indonesia that become alternative of media for social studies subject at primary school. Research method using Design and Development (D&D) which using procedure from N.J. Manson. The participants involves validators consisting of material expert, media quality expert, and design expert; The respondents involves two homeroom teachers from SDN 227 Margahayu Utara and SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. The results of this research is printed products of collectible game cards themed on flora and fauna in Indonesia that was trough validation process and assessment. Validation results shows that the collectible game cards has a "very good" category on material aspect and design aspect, also got "good" category on media quality aspect. The assessments by homeroom teachers as respondent shows "very good" category that according on assessment of both homeroom teachers. Based on these results then collectible game cards has very good quality that can be used for learners in social studies learning at primary school.

1. PENDAHULUAN

Materi flora dan fauna di Indonesia sangat penting dikenalkan sejak usia Sekolah Dasar sebagai dasar pemahaman mengenai kekayaan alam di Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Aspek lain dari sisi kognitif akan pengetahuan mengenai flora dan fauna di Indonesia, materi ini juga bisa diisi dengan materi yang dapat mengembangkan

kompetensi sikap dan keterampilan peserta didik. Persebaran materi dalam beberapa mata pelajaran memperlihatkan bahwa materi flora dan fauna di Indonesia tidak hanya membelajarkan pengenalan jenis flora dan fauna saja, tetapi bisa meluas menjadi pengembangan konsep dari materi hingga mencari upaya pelestariannya dengan mengaitkannya pada suatu

*Corresponding author

E-mail addresses: muaraalatas@upi.edu

pembelajaran yang aktif antara guru dan peserta didik.

Namun pelaksanaan pembelajaran IPS bagi peserta didik yang rata-rata berada pada usia antara 10-12 tahun yang memiliki Kompetensi Dasar tersendiri pada pendidikan Sekolah Dasar kelas tinggi tersebut kurang berkembang dan minim akan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Permana (2015, hlm. 26) memberikan pendapat mengenai pembelajaran konvensional yang utamanya sering menerapkan metode ceramah, karena dianggap lebih mudah dan tidak memerlukan banyak biaya. Hasil penelitian Kristin (2016, hlm. 75) memperlihatkan faktor lain dari penggunaan metode ceramah yang masih digunakan oleh guru-guru. Faktor yang dimaksud adalah status guru yang sudah mencapai purna tugas yang dalam artian lain adalah usianya yang bisa dikatakan mendekati usia lansia (lanjut usia).

Faktor minimnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS terletak pada ketergantungan terhadap bahan ajar. Bahan ajar yang tersaji dalam praktik pembelajaran sejatinya berbentuk buku-buku yang sudah ada baik itu buatan pemerintah atau buku pegangan lainnya, dan verifikasi kesesuaian antara isi buku dengan standar isi ataupun kompetensi-kompetensi yang dirumuskan oleh pemerintah seringkali tidak dilakukan oleh guru (Maksum & Juwita, 2016; Nora, Jusar, & Armen, 2018). Hal tersebut turut menurunkan kreatifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran di luar acuan buku tersebut.

Dua faktor sebagaimana diuraikan di atas, memerlukan suatu penyelesaian atau solusi yang konkrit untuk dapat ditawarkan kepada guru agar mampu memberikan sebuah inovasi media pembelajaran yang bisa dilakukan baik bersama guru atau secara mandiri oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan berdasarkan ide Kurikulum 2013 sangat penting untuk membantu memperjelas yang abstrak menjadi konkrit bagi setiap peserta didik di dalam kelas. Guru akan terbantu dalam mengatur pembelajaran bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan Media

Pembelajaran IPS di SD dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Hasil tes evaluasi terhadap peserta didik kelas V SD yang telah menjalani pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* menunjukkan peningkatan (Fajrin dan Siradjuddin, 2018, hlm. 1913).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka artikel ini disusun dengan tujuan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis permainan yang dikombinasikan dengan materi flora dan fauna di Indonesia. Selain merancang, artikel ini akan memaparkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dilengkapi dengan penilaian dari responden agar media yang telah dirancang dapat memenuhi kriteria-kriteria yang dibutuhkan untuk menilai kelayakan media untuk pembelajaran IPS di SD. Hasil dari rancang bangun media berbasis kartu permainan koleksi ini diharapkan memberikan kontribusi berupa inovasi rancangan media yang dapat dipergunakan secara praktis dalam pembelajaran IPS di SD.

2. TINJUAN PUSTAKA

a. Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian mengenai media pembelajaran sudah dijelaskan oleh beberapa pakar/institusi tertentu, termasuk pendapat Baharun (2016, hlm. 234) yang menjelaskan bahwa hakikat dari media adalah sebagai perantara untuk meneruskan informasi. Dalam konsep pembelajaran bisa dikatakan bahwa media memiliki urgensi sebagai salah satu alat/gambaran kondisi untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Jadi, media pembelajaran adalah keseluruhan alat yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar bagi peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran pun memiliki keunggulan dan kekurangan tersendiri dalam pembelajaran, namun dalam hal ini akan dijelaskan secara umum dari kedua aspek tersebut :

Manfaat dari media pembelajaran (Riyana, 2012, hlm. 13) :

1. Menimbulkan gairah belajar.
2. Memungkinkan anak belajar menggunakan cara belajarnya.

3. Memberikan pengalaman dan rangsangan yang sama terhadap materi ajar.
4. Menyampaikan materi ajar dengan meminimalisir berbicara satu arah.
5. Mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi ajar.

b. Kartu Permainan sebagai Media Pembelajaran

Menurut Muna (2014, hlm. 84) kartu permainan merupakan *salah satu media kontekstual karena media ini secara tidak langsung dapat membawa peserta didik ke alam nyata melalui alat peraga (kartu permainan)*. Media kartu pun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran edukatif yang difokuskan pada materi tertentu, contohnya seperti materi yang berkaitan tentang sejarah negara Indonesia beserta tokoh-tokohnya (Wibowo, 2014). Jenis kartu permainan yang seringkali dijumpai dan sering dimainkan adalah kartu remi dan kartu permainan Uno. Kartu remi terdiri dari 52 jenis kartu dan memiliki mode permainan yang beragam. Kepopuleran kartu remi bahkan masuk sebagai media dalam cabang olahraga Bridge (salah satu mode permainan yang menggunakan kartu remi). Berikutnya adalah kartu Uno yang terdiri dari 108 lembar kartu dan jenis kartu yang paling banyak adalah kartu biasa yang memiliki 4 ragam warna dengan nomor yang tertera antara 0-9. Kartu permainan yang dirancang untuk tujuan edukatif (pembelajaran) harus sesuai dengan materi pembelajaran sebagai konten dalam media yang nantinya mampu diramu menjadi suatu permainan edukatif. Menurut Wibowo (2014) nilai lebih dari permainan edukatif bagi peserta didik beberapa diantaranya adalah meningkatkan kemampuan berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik, membentuk moralitas peserta didik, menumbuhkan suasana sosial dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

c. Kartu Permainan Koleksi

Kartu permainan koleksi adalah alat/elemen penting yang dimainkan dalam jenis permainan kartu bernama *Collectible Card Games (CCGs)*. Kegiatan yang berlangsung dalam permainan ini melibatkan antara aktivitas mengumpulkan kartu dalam sistem permainan. Tujuan

utama dari CCGs adalah mengumpulkan sekumpulan (dek) kartu yang relevan selama permainan berlangsung (Berman, 2017, hlm. 9). Menurut Kuosa (2016, hlm 16), terdapat karakteristik khusus yang dimiliki oleh kartu permainan koleksi dari kartu permainan lainnya, yaitu tampilannya yang simpel namun memiliki kompleksitas tersendiri dari segi konten (informasi, efek dalam permainan, dsb.). Kompleksitas dari cara memainkan kartu itu sendiri turut membuat tingkat kerumitan dalam menyelesaikan permainan turut meningkat. Itulah sebabnya desain kartu dan penggunaannya dalam permainan perlu disesuaikan dengan target pemainnya.

d. Pembelajaran IPS di SD

Pendidikan IPS menurut Sapriya (dalam Permana, 2017, hlm. 4) adalah bentuk ringkasan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan dalam pendidikan yang diselenggarakan. Penyelenggaraan IPS di SD berfokus pada keadaan yang mempertimbangkan kebutuhan peserta didik terhadap kajian-kajian ilmu-ilmu sosial yang diatur oleh pihak sekolah. Pembelajaran IPS di SD merupakan proses belajar yang terstruktur dalam mata pelajaran IPS pada lingkup Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS di SD sendiri diimplementasikan berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang mengatur standar proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPS di SD, penyajian materi yang mendekati konkrit atau kenyataan yang terjadi ditambah dengan pelibatan pengalaman peserta didik menjadi hal sederhana yang membentuk pembelajaran IPS yang efektif. Perlu adanya persiapan yang baik terhadap berbagai komponen yang dibutuhkan termasuk kehadiran media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang dapat dirasakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran manapun menjadi nilai lebih guna menciptakan suatu pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran IPS di SD.

e. Materi Flora dan Fauna di Indonesia pada Pembelajaran IPS di SD

Cakupan materi yang dibahas melalui Ilmu Pengetahuan Sosial salah satunya adalah hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Menurut Permana (2017, hlm. 2), Pembelajaran IPS berperan

menempatkan lingkungan masyarakat sebagai bagian dari materinya sehingga menjadi sarana bagi peserta didik dalam memahami permasalahan lingkungan sosial dalam masyarakat. Materi tersebut salah satunya melibatkan unsur flora dan fauna di Indonesia yang mengaitkan antara manusia dengan kekayaan lingkungan yang ada di Indonesia.

Materi tersebut salah satunya melibatkan unsur flora dan fauna di Indonesia yang mengaitkan antara manusia dengan kekayaan lingkungan yang ada di Indonesia. Materi mengenai flora dan fauna di Indonesia dalam pembelajaran IPS pun diterapkan pula dalam beberapa tema dalam buku guru dan buku siswa sebagai bahan ajar kurikulum 2013. Dari hasil penelusuran, ternyata materi tersebut – jika mengacu pada buku guru dan buku siswa—dibelajarkan pada siswa kelas V dimana pada bagian buku guru diperlihatkan berbagai kompetensi yang ingin dicapai sekaligus rincian materi yang terkandung dalam temanya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan Untuk itu, desain penelitian Design & Development (D&D), karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk desain media pembelajaran. Metode D&D sedikit berbeda dengan penelitian-penelitian lainnya jika dilihat dari output dari suatu penelitian. Penelitian desain dan pengembangan lebih menitikberatkan upaya konkrit (seperti membuat produk atau modifikasi desain pembelajaran) untuk memecahkan suatu permasalahan yang dibahas dalam penelitian. Rusdi (2018, hlm. 7) menjelaskan bahwa metode D&D memiliki terobosan proses yang menitikberatkan proses yang interaktif, kreatif, dan paralel untuk menelusuri suatu solusi pemecahan masalah.

Penelitian mengenai perancangan media pembelajaran akan menggunakan prosedur penelitian berdasarkan model yang dikembangkan N.J. Manson. Adapun tahapan penelitian dari model N.J. Manson yang dijelaskan sebagai berikut (Rusdi, 2018, hlm. 162).

1. *Awariness of Problem*
2. *Suggestion*
3. *Development*
4. *Implementation*

5. Evaluation

Partisipan yang dilibatkan akan berperan pada proses development (pengembangan) dan responden akan terlibat sebagai sumber data primer pada tahap evaluation (evaluasi). Partisipan yang terlibat dalam proses penelitian berasal dari kalangan dosen Kampus UPI di Cibiru dan responden merupakan guru dari dua sekolah yang berbeda.

Instrumen penelitian yang digunakan melibatkan lembar penilaian produk yang diuji pada proses *implementation* dan *evaluation*, lembar wawancara untuk mendapatkan data pada tahap *evaluation*. Instrumen-instrumen tersebut dilibatkan pada teknik pengumpulan data yaitu wawancara, dokumentasi, serta angket atau dalam penelitian ini disebut *expert review*. Instrumen tersebut diisi oleh validator dan data yang diperoleh adalah data berdasarkan skala likert dan pembagian skornya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pembagian Skor Ideal Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Kategori
5	80% – 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% – 79,99%	Baik (B)
3	40% – 59,99%	Cukup (C)
2	20% – 39,99%	Kurang (K)
1	0% – 19,99%	Sangat Kurang (SK)

Data-data yang telah diperoleh akan dioleh dengan teknis analisis data dari Miles dan Hubermann yang melibatkan tahap pengumpulan data, reduksi data, menampilkan data, hingga diakhiri dengan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017, hlm. 337).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Penelitian mengacu pada prosedur penelitian menurut NJ Manson, dan hal tersebut berpengaruh pada penelitian yang dilakukan secara sistematis. Pada tahap *Awariness of Problem*, masalah-masalah penelitian diringkas sehingga diketahui bahwa solusi dari penelitian

adalah menghasilkan suatu hal berupa produk media. Masalah yang dimaksud mengacu pada hasil penelitian yang sudah ada serta studi pendahuluan berupa observasi terhadap pembelajaran IPS di kelas V SD.

Dari proses *awariness of problem*, penelitian bergerak ke tahap selanjutnya yaitu tahap *suggestion*. Tahap *suggestion* adalah identifikasi terhadap hal-hal yang dibutuhkan serta berhubungan dengan rangkaian rancang bangun media berbasis permainan koleksi. Hal-hal tersebut antara lain identifikasi Kompetensi Dasar (KD), identifikasi materi, identifikasi gambar, identifikasi perangkat keras, dan identifikasi perangkat lunak.

Identifikasi KD menunjukkan bahwa kehadiran media berbasis permainan kartu koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia sesuai dengan KD 3.1 dan KD 4.1 pada pembelajaran IPS di SD di kelas V. Identifikasi materi menunjukkan bahwa materi flora dan fauna di Indonesia juga terdapat dalam materi pada buku siswa kelas V, lebih tepatnya pada buku siswa kelas V tema 1 subtema 2 pembelajaran ke 4. Berdasarkan dua hal tersebut, maka dapat dipastikan bahwa produk tersebut cocok dipergunakan untuk kelas V SD.

Identifikasi gambar menunjukkan bahwa kehadiran gambar sebagai penunjang materi IPS di SD kurang sehingga perlu dihadirkan dalam media berbasis permainan kartu koleksi. Dalam hal ini, gambar-gambar untuk kebutuhan media diambil dari internet. Gambar-gambar yang memiliki hak cipta disematkan nama pemilik atau sumber gambar pada bagian gambar untuk menghormati karya gambar yang telah dibuat.

Identifikasi perangkat keras dan perangkat lunak memperlihatkan kesiapan perangkat yang dimiliki dalam melakukan penelitian. Perangkat keras yang dimiliki memiliki kekurangan yang minim seperti *auto-shutdown* ketika suhu dalam perangkat mencapai 90 derajat Celsius. Perangkat lunak yang digunakan adalah CorelDraw X4 yang mudah digunakan dalam membentuk desain kartu.

Tahap selanjutnya adalah tahap *development* yang menunjukkan proses rancang bangun media berbasis kartu permainan koleksi. Kegiatan pertama adalah pengumpulan komponen yang terdiri

dari pengumpulan terhadap gambar, sumber gambar, nama gambar, serta materi-materi yang dapat dimasukkan dalam masing-masing kartu. Selain itu, perancangan ketentuan penggunaan kartu pun dilakukan mengingat kartu permainan koleksi menggunakan sistem tahap atau prosedur permainan yang dirancang.

Kegiatan kedua adalah penyusunan komponen yang terdiri dari rancang desain *template* kartu, penyusunan komponen yang terkumpul, serta penyesuaian dengan ketentuan penggunaan. Desain *template* kartu berbentuk persegi panjang. Kartu akan dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan ukuran 10 x 7 cm. Tepi dari tiap kartu akan diberi warna-warna yang berbeda sesuai dengan pengelompokan pada tiap set kartu serta kartu pengaruh. Kehadiran dari warna pada *outside card* sebagai hint (petunjuk) bahwa kartu yang memiliki tepi warna kartu yang serupa merupakan satu set kartu.



Gambar 1. Desain *template* kartu

Komponen yang telah terinventarisasi disusun ke dalam desain *template* kartu. Dari kegiatan tersebut terkumpul 46 kartu yang terdiri dari 28 kartu fauna, 7 kartu flora, 7 kartu wilayah, dan 4 kartu pengaruh. Kartu-kartu tersebut memiliki tampilan desain yang serupa namun yang membedakannya hanya *outside card* yang terbagi berdasarkan jenis kartu yang ditentukan. Hasil dari desain kartu yang terbentuk disesuaikan dengan ketentuan penggunaan dan menunjukkan bahwa jumlah kartu serta jenis-jenis kartu dapat dipergunakan sesuai dengan ketentuan penggunaan yang telah dirancang.

Kegiatan berikutnya adalah pembentuk purwarupa yang bermakna pembentukan desain kartu menjadi bentuk yang dapat dilihat serta disentuh secara fisik. Desain yang sudah dibuat untuk siap dicetak. Bahan fisik kartu terbuat dari karton tebal

yang dapat diperoleh dengan mudah melalui tempat fotokopi serta desain kartu dicetak pada stiker tempel. Stiker ditempelkan pada karton lalu digunting sesuai dengan ukuran masing-masing kartu.



Gambar 2. Purwarupa fisik kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia

Kegiatan terakhir dalam tahap *development* adalah proses validasi dengan melibatkan 3 validator yang menilai media dari masing-masing tiga aspek terhadap media berbasis kartu permainan koleksi. Aspek-aspek tersebut antara lain adalah aspek materi, aspek kualitas media, dan aspek desain. Pengambilan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian seperti *expert review*.

Berikut adalah hasil validasi dari validator yang menilai pada aspek desain.

Tabel 2. Hasil Validasi Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	Sangat baik
Redaksi yang digunakan dalam kartu	5	Sangat baik
Indikator	Penilaian	
Indikator	Skor	Kategori
Identifikasi materi dalam kartu	4	Baik
Fakta yang tersaji dalam kartu	5	Sangat baik
Konsep yang tersaji dalam kartu	5	Sangat baik

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Kesesuaian dengan tema	5	Sangat baik
Membantu peserta didik memahami konsep persebaran flora dan fauna di Indonesia	5	Sangat baik
Materi yang tersaji mudah dipahami peserta didik	5	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data bahwa jumlah skor adalah 39 dari total skor 40. Dengan rata-rata (%) sebesar 97,5%, lalu dikaitkan dengan pembagian skor ideal Skala Likert maka aspek desain kartu permainan koleksi memperoleh kategori sangat baik.

Berikut adalah hasil validasi dari validator yang menilai pada aspek desain.

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Kualitas Media

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Keanekaragaman kartu jenis flora	4	Baik
Keanekaragaman kartu jenis fauna	4	Baik
Kejelasan gambar dalam kartu	3	Cukup
Kejelasan tulisan dalam kartu	3	Cukup
Indikator	Penilaian	
Indikator	Skor	Kategori
Ukuran kartu	5	Sangat baik
Kualitas bahan kartu	3	Cukup
Kemenerikan tampilan kartu	3	Cukup
Pemahaman terhadap aturan permainan	3	Cukup
Kepraktisan melaksanakan langkah permainan	3	Cukup
Media menarik	3	Cukup

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
untuk digunakan		

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data bahwa jumlah skor adalah 34 dari total skor 50. Dengan rata-rata (%) sebesar 68%, lalu dikaitkan dengan pembagian skor ideal Skala Likert maka aspek desain kartu permainan koleksi memperoleh kategori baik.

Berikut adalah hasil validasi dari validator yang menilai pada aspek desain.

Tabel 4. Hasil Validasi Aspek Desain

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Keterbacaan huruf	4	Baik
Komposisi huruf	4	Baik
Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
Tata letak/ <i>setting</i> pada komponen-komponen media	5	Sangat Baik
Keterhubungan tiap-tiap komponen pada media	5	Sangat Baik
Ketepatan pemilihan gambar	5	Sangat Baik
Proporsi warna antar komponen	4	Baik
Mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran	4	Baik
Media mudah digunakan setiap saat dan di beberapa tempat	4	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data bahwa jumlah skor adalah 39 dari total skor 45. Dengan rata-rata (%) sebesar 86,67%, lalu dikaitkan dengan pembagian skor ideal Skala Likert maka aspek desain kartu permainan koleksi memperoleh kategori sangat baik.

Tahap *evaluation* menjadi langkah selanjutnya yaitu perlakuan terhadap kartu permainan koleksi yang sudah mendapatkan hasil validasi dari para validator kemudian dinilai oleh dua responden yaitu guru kelas yang berasal dari dua sekolah yang berbeda. Kartu permainan koleksi diperlihatkan serta dimainkan bersama melalui simulasi kecil bersama dengan peneliti. Data yang diperoleh diambil melalui instrumen penelitian penilaian produk serta proses wawancara bersama responden.

Berikut adalah hasil penilaian produk dari guru 1 selaku responden terhadap kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru 1

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	5	Sangat baik
Kesesuaian dengan tema	5	Sangat baik
Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	Sangat baik
Penyajian fakta dan konsep dalam media	4	Baik
Memunculkan perhatian dan keaktifan peserta didik	5	Sangat baik
Fleksibilitas penggunaan	5	Sangat baik
Aturan main mudah dipahami	4	Baik
Tampilan media yang menarik	5	Sangat baik
Unsur edukatif dalam media	5	Sangat baik

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Pengaruh media dalam mempermudah proses pembelajaran	4	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data bahwa jumlah skor adalah 47 dari total skor 50. Dengan rata-rata (%) sebesar 94%, lalu dikaitkan dengan pembagian skor ideal Skala Likert maka aspek desain kartu permainan koleksi memperoleh kategori sangat baik.

Berikut adalah hasil penilaian produk dari guru 1 selaku responden terhadap kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru 2

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	5	Sangat baik
Kesesuaian dengan tema	5	Sangat baik
Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	Sangat baik
Penyajian fakta dan konsep dalam media	5	Sangat baik
Memunculkan perhatian dan keaktifan peserta didik	5	Sangat baik
Fleksibilitas penggunaan	4	Baik
Aturan main mudah dipahami	4	Baik
Tampilan media yang menarik	5	Sangat baik
Unsur edukatif dalam media	5	Sangat baik
Pengaruh media dalam mempermudah	5	Sangat baik

Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
proses pembelajaran		

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data bahwa jumlah skor adalah 48 dari total skor 50. Dengan rata-rata (%) sebesar 96%, lalu dikaitkan dengan pembagian skor ideal Skala Likert maka aspek desain kartu permainan koleksi memperoleh kategori sangat baik.

Tahap *conclusion* merupakan penarikan kesimpulan terhadap hasil yang telah diperoleh. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan maka peneliti telah memperoleh kategori yang sesuai media berbasis kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia. Kartu permainan koleksi yang dirancang oleh peneliti memiliki kategori sangat baik dari aspek materi dan aspek desain serta kategori baik pada aspek kualitas media. Penilaian guru tidak jauh berbeda yaitu memberikan kategori sangat baik terhadap kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia untuk pembelajaran IPS di SD.

Dari proses penelitian yang dilalui berdasarkan prosedur penelitian yang dipilih, terdapat tiga hal yang perlu dibahas. Tiga hal tersebut adalah proses rancangan, hasil produk media, serta validasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh validator dan responden.

Proses rancangan yang dilakukan menghasilkan suatu proses yang berurutan dan saling berkaitan antar komponen. Setiap komponen yang dibutuhkan perlu identifikasi terhadap sajian materi yang sudah ada sehingga dapat menyesuaikan kehadiran materi dalam media terhadap sajian materi yang sudah ada. Kartu permainan koleksi dibentuk agar peserta didik dapat memahami materi tertentu dengan memainkannya berdasarkan aturan permainan yang telah dibentuk. Penyajian materi secara singkat diberikan dalam media karena peran media adalah sebagai penunjang dalam pembelajaran. Baharan (2016, hlm. 234) mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran hadir sebagai perantara. Peran media sebagai perantara bukan sebagai sumber belajar, apalagi sebagai satu-satunya sumber belajar.

Hasil dari produk media tidak hanya menciptakan bentuk fisik dari kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia. Hasilnya antara lain berupa rancangan desain yang dapat dibentuk oleh guru lain karena desainnya yang sederhana namun tetap menarik serta bentuk fisik kartu yang dibentuk menggunakan bahan-bahan yang dapat diperoleh dengan mudah. Penilaian dari kedua responden menunjukkan bahwa tampilan kartu dianggap sudah sangat baik. Kartu permainan koleksi pun didukung dengan penggunaan gambar-gambar berupa foto yang merepresentasikan tampilan nyata dari flora dan fauna tertentu sehingga membantu peserta didik memahami materi secara visual.

Fajrin & Siradjuddin (2018, hlm. 1913) berpendapat bahwa peran guru salah satunya adalah mempertimbangkan penggunaan media yang tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran. Kartu permainan koleksi yang memiliki kualitas sangat baik dalam aspek materi dan desain setidaknya membantu guru untuk memastikan bahwa media berbasis kartu permainan koleksi sebagai rekomendasi dalam menunjang pembelajaran IPS di SD. Meskipun begitu peran guru dalam mengawasi serta memotivasi peserta didik dalam menggunakan media tidak hilang karena fungsi kognitif (Suryani, Setiawan & Putra, 2019, hlm. 12) yang terdapat pada media sehingga perlu peran guru dalam mengarahkan konsep yang dibentuk menjadi hasil belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Hasil validasi memberikan penilaian terhadap kartu permainan koleksi bahwa dalam tiga aspek, kartu ini memiliki kategori yang berbeda. Dalam aspek materi dan aspek desain, kategori sangat baik diberikan kepada kartu permainan koleksi yang telah dibentuk dalam tampilan purwarupa. Namun, kategori baik diberikan pada aspek kualitas media karena terdapat perubahan terhadap ketentuan penggunaan yang dirasa terlalu rumit bagi peserta didik di sekolah dasar. Ketentuan penggunaan pun dipersingkat dari 17 aturan main dan 15 langkah permainan menjadi 9 aturan main dan 10 langkah permainan. Penyederhaan ketentuan penggunaan sejalan dengan pendapat Suryani, Setiawan & Putra (2019,

hlm. 30) yang menegaskan bahwa sasaran akhir dari kehadiran media pembelajaran adalah menurunkan kesulitan peserta dalam belajar.

Hasil penilaian oleh responden menunjukkan bahwa media kartu permainan koleksi memiliki kategori sangat baik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di SD. Penilaian dari dua responden tidak jauh berbeda sehingga kehadiran media tersebut untuk tujuan pembelajaran IPS sudah layak digunakan.

Hal yang merupakan kekurangan dari kehadiran kartu permainan koleksi tersebut adalah produksi bentuk fisik kartu serta penggabungan kartu jenis flora dan jenis fauna dalam permainan. Produksi bentuk fisik kartu hanya satu set sehingga memberikan pandangan pada responden bahwa satu set kartu akan diberikan untuk satu kelas dalam pembelajaran. Hal tersebut tentu keliru karena produksi yang dilakukan peneliti hanya untuk kebutuhan pengambilan data. Namun pendapat mengenai kekurangan tersebut perlu dipertimbangkan karena dalam wawancara bersama guru 2, kehadiran jumlah set kartu yang cukup dapat membantu menjalankan pembelajaran secara efektif. Kekurangan yang dikemukakan oleh guru 2 pun sejalan dengan pendapat Mekarsari, Halimah & Elan (2016, hlm. 250) bahwa kartu permainan memang familiar di kalangan peserta didik SD.

Kekurangan kedua adalah penggabungan kartu jenis flora dan jenis fauna dalam permainan. Dalam wawancara bersama guru 1, beliau menilai bahwa peserta didik akan kesulitan dalam membedakan jenis fauna dan jenis flora karena terfokus pada pembentuk konsep persebaran flora dan fauna di Indonesia. Solusi yang diberikan beliau adalah memisahkan kartu jenis flora dan jenis fauna dalam permainan sehingga selama pembentuk konsep persebaran, peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis flora atau jenis-jenis fauna lebih cermat karena kartu-kartu tersebut sudah dipisahkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses rancang desain kartu permainan koleksi dengan prosedur yang telah ditentukan membentuk 46 kartu

permainan koleksi yang terdiri dari 28 kartu jenis fauna, 7 kartu jenis flora, 7 kartu jenis wilayah, dan 4 kartu jenis pengaruh. Kartu permainan koleksi tersebut memiliki kategori sangat baik dalam aspek materi materi dan aspek desain serta kategori yang baik dalam aspek kualitas media. Penilaian responden terhadap media menunjukkan kategori yang sangat baik sehingga kartu permainan koleksi bertema flora dan fauna di Indonesia dapat dipergunakan untuk pembelajaran IPS di SD.

Saran-saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian untuk kegiatan penelitian selanjutnya adalah perlu observasi pendahuluan yang mendalam terhadap peserta didik dan melaksanakan implementasi media dalam pembelajaran. Meskipun untuk mengumpulkan data berupa respon terhadap media, namun kehadiran peserta didik dapat memperkaya data untuk menghasilkan hasil penelitian yang dapat dipercaya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Berman, B.S. (2017). *Minionate: The Collectible Card Game*. Tesis. Massachusetts: *Program in Media Arts and Sciences, Massachusetts Institute of Technology*
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia*, 14(2), 231-246. DOI: doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610
- Fajrin, N.A. & Siradjuddin. (2018). Penggunaan Media (Puzflofa) Puzzle Persebaran Flora Fauna Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1906-1915.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria*, 6(2), 74-79. DOI: doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79
- Kuosa, S. (2016). *Designing a Card Game*. Skripsi. Kajaani: *Business Information Technology, Kajaani University of Applied Sciences*
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud
- Maksum, A. & Juwita. (2016). Analisis Kualitas Buku Pelajaran IPS SD. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 41-46. DOI: doi.org/10.21009/PIP.301.6
- Mekarsari, R.C., Halimah M. & Elan. (2016). Implementasi Permainan Kartu Gambudi pada Pembelajaran Suku dan Kebudayaan Indonesia. *Pedadidaktika*, 3(2), 248-261.
- Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(1), 84-100. DOI: dx.doi.org/10.31332/atdb.v7i1.245
- Nora, Y., Jusar, I.R., & Armen, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Guru SDN 34 Seberang Palinggam dan SDN 06 Teluk Bayur Padang dalam Mengembangkan Materi Ajar. *Jurnal Abdimas BSI*, 1(2), 245-251. DOI: doi.org/10.31294/jabdimas.v1i2.3647
- Permana, E.P. (2015). Penerapan Metode *Problem Solving* dengan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1), 25-36. DOI: doi.org/10.29407/jpdn.v1i1.152
- Permana, S.A. (2017). *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Yogyakarta: Media Akademi
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wibowo, T.P. (2014). Perancangan Media Interaktif (Cetak) Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk

Memperkenalkan Sejarah dan
Pahlawan Kemerdekaan Indonesia

Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal
DKV Adiwarna*, 1(4), tanpa halaman.