



Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup

Widia Indah Rahayu^{1*}, Ujang Jamaludin²

^{1,2} FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

*Correspondence: E-mail: 7784220011@untirta.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media kartu bergambar pada pembelajaran IPA sebagai kemampuan siswa mengidentifikasi makhluk hidup, pada kelas III siswa sekolah dasar. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : analisis, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, uji coba, evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta respon pendidik. Setelah dilakukan validasi oleh tim ahli, kemudian media kartu bergambar di ujicobakan kepada peserta didik SDN Karawaci Baru I kelas III Kecamatan Karawaci Kota Tangerang yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi di dapatkan hasil 87%, penilaian dari ahli media 88%, dan respon pendidik 90%. Mendapat hasil nilai "Sangat Layak". Yang berarti penggunaan media kartu bergambar dapat digunakan sebagai pembelajaran IPA untuk mengidentifikasi makhluk hidup.

Keyword:

IPA,
Kartu Bergambar,
Media Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu tingkat bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan juga memiliki dampak yang signifikan mengenai bagaimana pengetahuan dan keterampilan siswa dapat dikembangkan dalam persiapan untuk pendidikan yang lebih tinggi (angga, cucu suryana, ima nurwahidah, 2022). Selain itu perkembangan anak juga sangat dipengaruhi oleh pendidikan mereka (Yusuf dan Jurniati, 2018). Menciptakan kegiatan pembelajaran yang relevan dapat dihasilkan dari pendekatan pendidikan yang terfokus pada siswa (Widari & Putra, 2022). Keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran, dapat memotivasi siswa untuk belajar, salah satunya dengan indikator kualitas pendidikan (Nida, dkk 2020). Dengan membuat kemajuan melalui pendidikan yang berkualitas merupakan satu strategi untuk mencapai tujuan pendidikan (Frima & Firduansyah, 2022)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan menjadi tantangan bagi siswa (Jannah, dkk 2021). Praktik penghafalan atau instruksi guru yang berlebihan selama penyampaian materi tidak selalu bisa dalam penelaahan ilmu pengetahuan (Vidayanti, dkk n.d.). Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk mengamati dan menemukan makna pembelajaran mereka untuk menjadikannya bermakna (Lusidawaty, dkk 2020). Masalah lainnya adalah bahwa selama proses pengajaran, guru hanya menggunakan rencana pembelajaran berupa LKS (Dasar, 2021). Pembelajaran yang membosankan dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal, yang menghalangi siswa menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran. (Darsih & Hermawan, 2022). Bahan pembelajaran tidak diberikan dengan cara yang tepat sehingga membuat kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

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

Keterampilan proses pembelajaran dan sikap ilmiah dapat dikembangkan melalui pendidikan ilmu pengetahuan alam. Karena mampu membuat siswa untuk belajar berpikir kritis (Setyawan & Kristanti, 2021). Jika guru hanya memberikan bahasan mengenai bahan pelajaran tanpa menyisipkan pertanyaan yang menggugah pikiran, proses belajar siswa akan terasa sangat membosankan (Kalsum, dkk 2021). Tanggung

jawab utama guru selain mengajar adalah untuk meningkatkan motivasi atau hasrat siswa untuk belajar (Marta, dkk 2020). Jika guru dapat mempertahankan minat siswa dalam menelaah kegiatan pembelajaran untuk jangka waktu yang lebih lama, juga memotivasi mereka secara konsisten, dan membiarkan proses pembelajaran mengalir secara alami, pembelajaran akan dirasakan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan tak terlupakan (Zuleni & Marfilinda, 2022).

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

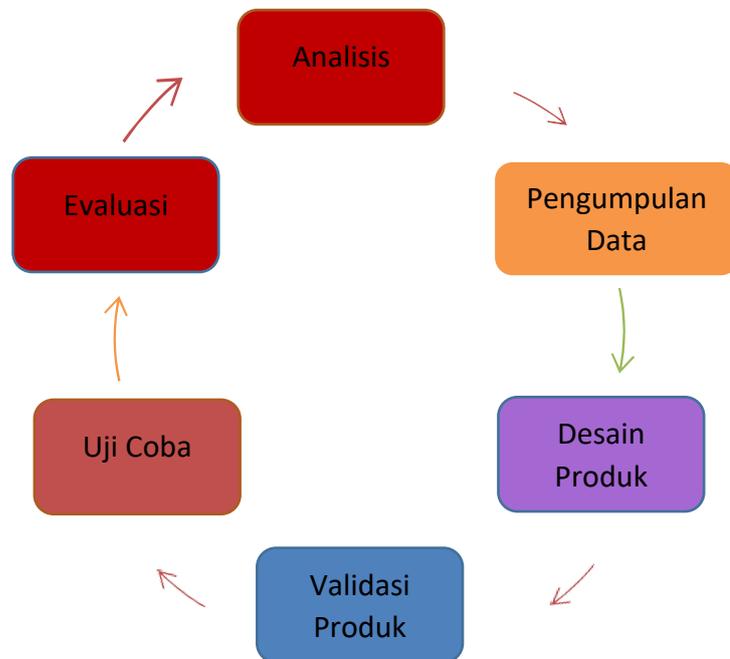
Sebuah kartu permainan dengan media kartu gambar yang akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu berupa alat ajar bahan tercetak yang digunakan untuk belajar adalah kartu bergambar (Ria Arsini & Goretini Rini Kristiantari, 2022). Media kartu yang berukuran sedang dengan gambar di atasnya, gambar tersebut merupakan gambar asli atau gambar yang telah ada dan dapat digunakan guna membantu kegiatan pembelajaran bagi siswa (Kosanke, 2019). Permainan kartu gambar ini mencakup pembelajaran dengan cara mencocokkan kartu dengan gambar yang sama untuk menilai bakat si anak untuk pelajaran (Fahrudin, dkk 2022).

Menurut penelitian sebelumnya, menggunakan kartu tercetak sebagai media dapat meningkatkan kemampuan siswa dan menciptakan suasana belajar yang positif. (Pertiwi & Dwi, 2019). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu bergambar. (Arisandi, dkk 2022) Menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Nugroho, dkk 2019). Membuat siswa dapat berpikir kritis (Pratiwi, 2022). Selain itu, dengan pembelajaran menggunakan kartu bergambar dengan menghubungkan materi yang di pelajari dan pahami dapat mengembangkan gagasan atau konsep yang tidak mudah dilupakan. (Dina Hafni, 2021). Berdasarkan uraian di atas penggunaan ilustrasi media bergambar dapat melibatkan anak-anak dalam pembelajaran. Dengan metode yang tepat, dapat digunakan untuk merangsang minat siswa sehingga siswa merasa antusias dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah penggunaan media kartu bergambar yang dapat digunakan sebagai minat belajar pada siswa (Sabri & Dalimunthe, 2021). Mengingat fakta penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa permainan kartu gambar dapat merangsang minat seorang anak untuk belajar, peneliti kemudian merancang rumusan masalah yang menjadi kajian penelitian yaitu : "Bagaimana kelayakan media berbasis kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPA kelas III untuk mengidentifikasi makhluk hidup?"

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2015 : 297) Metode RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan dapat menguji suatu keefektifan produk tersebut (Khamidah & Sholichah, 2022). Sedangkan menurut Sukmadinata (2015 :163) “metode Penelitian dan pengembangan (Research and Development) ialah suatu prosedur atau tahap-tahap agar dapat mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada, yang mesti dipertanggung jawabkan” (Raihanati et al., 2020).

Model pengembangan R&D mencakup dalam 6 tahapan penelitian dan pengembangan. Peneliti melakukan 6 tahap yang akan dilalui melalui penelitian dalam upaya menciptakan produk kartu bergambar di kelas III pada pembelajaran IPA. Adapun tahapan tersebut adalah:



Gambar 1. Model Pengembangan R&D

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian dilakukan dengan 6 tahapan mengacu kepada yang sudah dikembangkan oleh Sugiyono (2011) yaitu : (1) Analisis masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi produk, (5) Uji coba produk dan (6) Evaluasi. Media kartu bergambar didapat datanya dengan pengisian angket oleh ahli media dan praktisi. Adapun uji coba pada hasil penelitian pengembangan dengan menggunakan metode R&D sebagai berikut:

1. Analisis

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

2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data yaitu dengan melakukan pengkajian terhadap mata pelajaran IPA secara umum untuk mengetahui apa yang menjadi minat siswa pada mata pelajaran tersebut, dengan cara merancang produk awal pengembangan media pembelajaran. Hal ini untuk membuat siswa dilibatkan pada pembelajaran yang aktif serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sebagai hasilnya, kartu bergambar sebagai media pembelajaran interaktif diperlukan bagi siswa untuk terlibat langsung pada pembelajaran, Kegiatan ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan membuat pelajaran yang aktif dan menarik.

3. Desain Produk

Perancangan media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu bergambar berupa makhluk hidup. Tujuan ini agar siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi dengan menggunakan kartu bergambar pada pelajaran IPA untuk mengidentifikasi makhluk hidup.



Gambar 2. Isi materi



Gambar 3. Isi materi



Gambar 4. Isi materi



Gambar 5. Isi materi



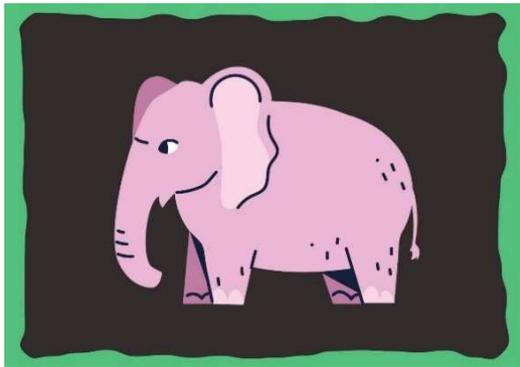
Gambar 6. Pemahaman Materi



Gambar 7. Pemahaman Materi



Gambar 8. Pemahaman Materi



Gambar 9. Pemahaman Materi

4. Validasi Produk

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

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

Tabel 1. Angket Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Kriteria
1	Kegiatan Pendahuluan	Kesamaan materi dengan indikator pembelajaran	Sesuai
		Kesamaan materi dengan tujuan pembelajaran	Sesuai
		Kesamaan materi dengan kegiatan pembelajaran	Sesuai
2	Kegiatan Inti	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Sesuai
		Materi didukung dengan media yang tepat	Sesuai
		Kemudahan siswa dalam memahami materi	Sesuai
		Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata siswa	Sesuai
3	Kegiatan Penutup	Kesesuaian evaluasi dengan materi dalam media	Sesuai

Tabel 2. Angket Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Kriteria
1	Tampilan	Kemudahan menggunakan media	Sesuai
		Media dapat membantu siswa memahami materi	Sesuai
		Media dapat membangkitkan motivasi siswa	Sesuai
2	Gambar	Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran	Sesuai
		Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	Sesuai

Pada tahap pengembangan media kartu bergambar dibawa ke validator materi, media dan respon pendidik kemudian divalidasi untuk menguji kelayakan, mengkritik, dan memberikan masukan kepada peneliti agar dapat meninjau media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk menciptakan pengembangan media interaktif yang lebih baik sebelum diuji pada responden pengguna (peserta didik). Adapun validator dari ahli media, ahli materi dan pendidik adalah sebagai berikut:

Penilaian validasi ahli materi ditinjau dari beberapa aspek yaitu, aspek kesesuaian materi, tujuan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran. Uji validasi materi dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Bapak Dr. Yuyu Suhana M.Si.

Tabel 3. Penilaian Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase %	Keterangan
I	87%	Sangat Layak

Penilaian validasi dari ahli materi dengan hasil akhir 87% atau diklasifikasikan "Sangat Layak". Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terdapat saran untuk memperbaiki kekurangan yaitu tidak ada evaluasi dan penguatan pelajaran IPA dalam pembelajaran.

Validasi media ditinjau dari beberapa aspek, yaitu tampilan, desain, penggunaan serta pemanfaatan. Validasi ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Bapak Dr. Lukman Nulhakim M.Pd

Tabel 4. Penilaian Validasi Ahli Media

Validator	Persentase %	Keterangan
I	88%	Sangat Layak

Pada penilaian validasi dari ahli media dengan nilai akhir 88% atau diklasifikasikan "Sangat Layak" namun dari media kartu bergambar ini belum sepenuhnya sempurna masih terdapat kekurangan 12% dan terdapat saran yang diberikan yaitu salah satunya penggunaan gambar atau ilustrasi harus lebih menarik untuk siswa.

Sedangkan hasil penilaian validasi respon pendidik dilakukan oleh kepala sekolah SDN Karawaci Baru 1 yaitu Ibu N.Yanti Suryanti M.Pd diperoleh nilai 90%. Hasil ini terlihat bahwa tanggapan pendidik mempunyai respon yang bagus serta minat yang besar terhadap media kartu bergambar mata pelajaran IPA dalam materi mengidentifikasi makhluk hidup dalam proses pembelajaran.

Secara lebih ringkas, rekapitulasi hasil uji validasi ahli dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. Validasi Media pembelajaran

No	Validasi	Skor	Kriteria
1	Ahli materi	87%	Sangat Layak
2	Ahli media	88%	Sangat Layak
3	Guru	90%	Sangat Layak

5. Uji Coba

Tahap uji coba untuk memperoleh sejumlah informasi yang dilakukan dalam penelitian, tahapan ini melibatkan siswa, media pembelajaran berupa kartu bergambar, uji coba pada kelompok kecil di mana produk media kartu bergambar di uji cobakan di dalam kelas. Pada tahap ini media kartu bergambar dibagikan peserta didik dan digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 4 November 2022. Uji coba awal melibatkan 6 orang peserta didik kelas III SDN Karawaci Baru 1 Kota Tangerang Provinsi Banten yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Adapun data yang didapat peneliti setelah melihat kegiatan bermain dengan menggunakan media kartu bergambar dengan mengidentifikasi makhluk hidup adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa

No	Respon	Aspek				Nilai	Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB		
1	Responden 1				√	98	Sangat Baik
2	Responden 2				√	96	Sangat Baik
3	Responden 3			√		90	Sangat Baik
4	Responden 4			√		86	Sangat Baik
5	Responden 5				√	92	Sangat Baik
6	Responden 6				√	100	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil rekapitulasi penilaian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar yang diperoleh dari uji responden/pengguna terlihat bahwa siswa mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dan dikategorikan “Sangat Baik” (SB) sehingga penggunaan media kartu bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran.

6. Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahap terhadap pengembangan produk untuk menentukan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan media kartu gambar diharapkan mempermudah guru untuk menyampaikan pokok materi kepada siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan kartu bergambar dapat digunakan sebagai media mengajar, dengan tujuan agar fokus siswa akan lebih terpusat, dan siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Sesuai dengan teori yang mendukung yang

dikemukakan oleh Hamalik bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan :1) membangkitkan kecenderungan siswa pada pelajaran, 2) menyemangati kegiatan pembelajaran, 3), meningkatkan pemahaman dalam diri siswa serta 4) proses pembelajaran menjadi efektif (Raihanati, dkk 2020).

Hasil validasi dari pakar media dan materi serta respon pendidik dapat digunakan untuk menunjukkan pencapaian atau efektivitas pembelajaran media berbasis kartu bergambar untuk mengidentifikasi makhluk hidup. Tes validasi ahli media memiliki tingkat keberhasilan 87% dalam kategori "Sangat Layak". Validasi ahli materi dengan nilai 88% "Sangat Layak". Serta respon pendidik dengan nilai 90% "Sangat Layak" maka setelah media kartu bergambar dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, kemudian peneliti menguji cobakan terhadap peserta didik.

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

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan penerapan media kartu bergambar pada siswa kelas III SDN Karawaci Baru 1 Kota Tangerang Provinsi Banten, salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memberikan pengalaman langsung berupa penggunaan media berbasis kartu bergambar. Desain media kartu bergambar "Sangat Layak" digunakan, terbukti dari hasil validasi nilai yang dilakukan oleh ahli materi dengan nilai persentase 87%, validasi nilai dari ahli media dengan persentase 88%, dan validasi respon pendidik yang memperoleh nilai 90%. Serta hasil belajar siswa menunjukkan nilai ≥ 80 dengan terbukti nilai yang di dapat melalui hasil pembelajaran mencapai kriteria "Sangat Baik".

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada politik kepentingan dalam penerbitan artikel ini. Penulis juga menyatakan bahwa artikel ini terbebas dari plagiarisme.

7. REFERENSI

- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, D. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Arisandi, I. M. A., Ngr, D. B. K., & Putra, S. (2022). *Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD*. 5(1), 85–95.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA*: 6(1), 14–23. journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/download/1071/1339
- Darsih, D., & Hermawan, R. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1098–1103.
- Dasar, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3314–3320.
- Dina Hafni, N. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Ips Menggunakan Media Kartu Bergambar (Draw Card). *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 19–33.
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267.
- Frima, A., & Firdiansyah, D. (2022). *Penerapan Strategi Inside-Outside Circle dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Remban*.
- Kalsum, U., Chastanti, I., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 433–441.
- Khamidah, A., & Sholichah, N. I. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 11–19.
- Kosanke, R. M. (2019). *Pengembangan Media Kartu Bergambar (Berbantuan Google Sites)*. 156–164.
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.

- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157.
- Mesiono, & Sahana, W. (2021). Strategi Komunikasi Guru dalam Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 2 Tanjungbalai. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(April), 1–10.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16.
- Nugraha, D. M. D. (2022). Hubungan kemampuan Literasi Sains dengan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 5(2), 153–158.
- Nugroho, I. M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(October), 125–138.
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pratiwi, F. P. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Faradila Putri Pratiwi PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya faradillaputripratiwi83@gmail.com Ganes Gunansyah PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 421–430.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1.
- Ria Arsini, K., & Goreti Rini Kristiantari, M. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184.
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58.
- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082.

- Solpa, N. M., Nulhakim, L., Dian, V., & Resti, A. (2022). *Analisis Keterampilan Proses Sains (KPS) dalam Buku Teks IPA SMP Kelas VII Tema Pemanasan Global (Analysis Of Science Process Skills (SPS) In Science Textbook Grade7th Junior High School On The Theme Global Warming)*. 08, 9–18.
- Vidayanti, M. P., Rahmadani, D., Putri, R. D., & Nugroho, P. B. (n.d.). *No Title*. Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.
- Widari, N. M. P. A., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. *Journal Research and Learning in Primary Education*, 4(2), 518–526.
- Yusuf dan Jurniati. (2018). Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Cendekia*, 1(1), 1–8.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. 4.