

RANCANG BANGUN MEDIA BERBASIS KARTU PERMAINAN KOLEKSI BERTEMA FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA

Muara Alatas

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: muaraalatas@student.upi.edu

Prihantini

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: hanti4@gmail.com

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.

Kata Kunci: Media, Kartu Permainan Koleksi, Flora dan Fauna di Indonesia

ABSTRACT

The background of this research focuses on the use of the lecture method which is often used by class teachers in teaching and is too dependent on the availability of students' books. The aim of this research is to produce a collection of game card-based media with the theme of flora and fauna in Indonesia as an alternative media for social studies learning in elementary schools. The research method used is Design and Development (D&D) using procedures from N.J. Manson. The participants involved are validators consisting of material experts, media quality experts, and design experts; The respondents involved were class teachers at SDN 227 Margahayu Utara and SD Laboratory UPI Cibiru Campus. The results of this research are products in the form of printed collectible game cards with the theme of flora and fauna in Indonesia which have gone through a validation and assessment process from respondents. The validation results show that the collection game cards are in the "very good" category from the material aspect, the "good" category from the media quality aspect, and the "very good" category from the design aspect. The results of the assessment by class teachers as respondents showed the "very good" category according to teachers from SDN 227 Margahayu Utara and teachers from SD Laboratory UPI Cibiru Campus. Based on these results, this collection of game cards has very good quality to be used by students in learning social studies in elementary school.

Keywords: Media, Collectible Game Cards, Flora and Fauna in Indonesia

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 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.

METODE

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. Awareness 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).

HASIL 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 *anawarness 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 diantara 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 menunjukan 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 10×7 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	
	Skor	Kategori
Identifikasi materi dalam kartu	4	Baik
Fakta yang tersaji dalam kartu	5	Sangat baik
Konsep yang tersaji dalam kartu	5	Sangat baik
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	
	Skor	Kategori
Ukuran kartu	5	Sangat baik
Kualitas bahan kartu	3	Cukup
Kemenarikan tampilan kartu	3	Cukup
Pemahaman terhadap aturan permainan	3	Cukup
Kepraktisan melaksanakan langkah permainan	3	Cukup
Media menarik untuk digunakan	3	Cukup

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

Penilaian		
Indikator	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
Penilaian		
Indikator	Skor	Kategori
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
Indikator	Penilaian	
	Skor	Kategori
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
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 proses pembelajaran	5	Sangat baik

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 & Putria, 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 & Putria (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.

SIMPULAN

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Yunansah, H., Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., & Wahid, R. (2022). Utilization Of Organic Waste To Become Eco-Enzyme In Developing Community Environmental Literacy. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2795-2800.
- 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
- Berman, B.S. (2017). *Minionate: The Collectible Card Game*. Tesis. Massachusetts: Program in Media Arts and Sciences, Massachusetts Institute of Technology
- Dewi, D. A., Yunarti, Y., Mulyati, T., & Wahid, R. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning Dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1610-1617.
- 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.
- Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Solahudin, N. (2021). *Landasan Pendidikan: Sebuah Tinjauan Multiperspektif Dasar Esensial Pendidikan Indonesia*. Bandung: Yayasan Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Multiliterasi.
- Herlambang, Y. T., Yunarti, Y., Dewi, D. A., Wahid, R., Hendrawan, B., & Hendriani, A. (2023). Sistem Ubiquitous-Learning Berbasis SPOT Dalam Membangun Interaktivitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1599-1609.
- Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., Yunansah, H., & Wahid, R. (2022). Rancang Bangun Bahan Ajar Digital Berbasis Ekopedagogik Approach. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1150-1160.
- Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., Yunansah, H., Abidin, Y., Wahid, R., Sarifudin, A., & Solehudin, M. N. (2022). Empowerment of Coral Cadets In Cibiru Hilir Village In Building A Creative

- Economy Through Hydroponic And Aquaponic Training. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1885-1891.
- Irianto, D. M., Yuniarti, Y., Mulyati, T., Abidin, Y., Herlambang, Y. T., & Wahid, R. (2022). Waste Bank-Based Inorganic Waste Management Training to Improve Community Environmental Awareness. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2788-2794.
- 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., Jusr, 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/jjpdn.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
- Wahid, R., Herlambang, Y. T., Hendrayani, A., & Susilo, S. V. (2022). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perubahan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1626-1633.
- Wahid, R., Herlambang, Y. T., Nuryani, P., Hendrawan, B., & Kalimayatullah, R. (2022). Permainan Tradisional Sebagai Strategi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 1(1), 78-85.
- Wahid, R., Nurihsan, J., & Nuryani, P. (2023). Kajian Pedagogik Tentang Pendidikan Multikultural Pada Materi PPKn Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1519-1525.
- Wahid, R., Purhasanah, S., & Asrina, N. J. (2023). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini. *Jurnal El-Audi*, 4(2), 50-55.
- 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.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang bangun media bahan ajar digital berbasis multimodalality dalam pendekatan pedagogik futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136-1149.
- Yuniarti, Y., Wahid, R., Dewi, D. A., & Irianto, D. M. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Potensi Lokal Melalui Program Desa Binaan di Desa Legok Pego Kecamatan Paseh

Kabupaten Bandung. Massagi: Masyarakat Multiliterasi
Pedagogi, 1(2), 45-51.