

Validasi Media Pembelajaran Kartu Kwartet Bioma Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII

Oleh:

Aisah Erviana, (248420100009)

Fitri Eka Wulandari, S.Si., M.Pd

Progam Studi Pendidikan IPA, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, 2024



Pendahuluan

Latar Belakang

FAKTA

1. Minat dan hasil belajar siswa di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, terutama dalam mata pelajaran IPA, masih rendah.
2. Proses pembelajaran di kelas masih monoton dan berpusat pada guru.
3. Siswa lebih menyukai metode pembelajaran yang interaktif, seperti permainan atau eksperimen.
4. Nilai ulangan harian siswa IPA masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
5. Fasilitas yang terbatas, kurangnya inovasi, dan pemanfaatan teknologi yang belum maksimal menjadi tantangan dalam penerapan metode pembelajaran yang ideal.

HARAPAN

1. Tersedianya media pembelajaran yang menarik, valid, dan sesuai dengan preferensi siswa.
2. Meningkatnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa.
4. Dihasilkannya media yang dapat menjadi panduan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet Bioma untuk materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP

Rumusan Masalah

Masalah utama Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Kartu Kuartet Bioma untuk materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP?

Tujuan Penelitian

■ Tujuan

Mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa Kartu Kuartet Bioma. Penelitian ini berupaya mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar siswa di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Melalui model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan 4-D, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang:

- Valid : Memastikan bahwa media tersebut layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru IPA.
- Menarik : Menggabungkan unsur permainan dengan informasi ilmiah yang disajikan secara visual dan interaktif, sehingga sesuai dengan preferensi siswa yang menyukai metode aktif.
- Relevan : Sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di kelas VII SMP.

Manfaat Penelitian

- Manfaat :

1. Untuk Siswa: Mempermudah pemahaman konsep klasifikasi makhluk hidup melalui cara yang menyenangkan, interaktif, dan visual.
2. Untuk Guru: Menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan terintegrasi dengan teknologi (QR barcode) yang dapat mendukung metode pengajaran.
3. Untuk Sekolah: Menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.
4. Untuk Peneliti: Menghasilkan media pembelajaran yang tervalidasi dan dapat menjadi panduan untuk pengembangan media serupa di masa depan.

Metode



Jenis Penelitian

Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate).



Subjek Penelitian

Media pembelajaran Kartu Kuartet Bioma untuk materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP.



Teknik Pengambilan data

Lembar validasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil evaluasi dari ketiga validator menunjukkan bahwa media Kartu Kuartet Bioma sangat layak digunakan. Hasil Validasi (dalam persentase)

- Ahli Materi: 95% (Kategori Sangat Layak)
- Ahli Media: 87,5% (Kategori Sangat Layak)
- Guru IPA: 88,5% (Kategori Sangat Layak)

Pembahasan

- Ahli Materi: Hasil 95% menunjukkan materi sudah akurat, lengkap, dan sesuai dengan kurikulum serta kehidupan sehari-hari siswa. Ada masukan untuk memperbaiki istilah asing agar lebih mudah dipahami siswa SMP.
- Ahli Media: Hasil 87,5% menunjukkan desain visual, kombinasi warna, dan tata letak media sangat menarik. Disarankan untuk memperbesar gambar dan menambahkan informasi melalui pemindaian QR barcode untuk pengalaman belajar yang lebih mendalam.
- Guru IPA: Hasil 88,5% membuktikan media ini praktis, mudah digunakan, dan relevan dengan kondisi kelas. Guru menilai bahwa media ini juga sejalan dengan tujuan pembelajaran dan akan sangat terbantu dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Referensi

- [1] I. M. S. Adnyana, "Implementasi teori belajar kognitif dan behavioristik dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, 2023, doi: 10.23969/jp.v10i01.23263.
- [2] V. Agustin and W. Willyansah, "Perencanaan pembelajaran IPA yang interaktif dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas XII SMAN 9 Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Kimia, Fisika dan Biologi*, vol. 1, no. 2, 2022, doi: 10.61132/jupenkifb.v1i2.193.
- [3] S. Walidiati, N. Fajriah, and H. Santosa, "Validasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Kartu Edukatif untuk SMP," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, vol. 7, no. 3, pp. 278–286, 2021.
- [4] T. A. Fauziyah and Isnawati, "Pengembangan media permainan sains quartet untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi," *Jurnal Pendidikan Sains*, vol. 5, no. 2, pp. 131–137, 2017.
- [5] D. Raktuma, "Pengembangan Media Edukatif Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA SMP," *Journal of Educational Research and Practice*, vol. 12, no. 1, pp. 15–25, 2025.
- [6] S. Nuramalia, R. Dewi, and A. Prasetyo, "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Biologi melalui Validasi Ahli," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 13, no. 2, pp. 102–110, 2025.
- [7] S. Prasetyaningtyas, "Penerapan metode permainan kartu kwartet untuk meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP N 1 Semin," *Jurnal Ideguru*, vol. 5, no. 1, p. 100, 2020.
- [8] M. Djafar, R. Hidayah, and P. Lestari, "Validasi Media IPA SMP Berbasis Permainan Edukatif: Tinjauan Materi dan Media," *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 16, no. 1, pp. 44–53, 2024.
- [9] R. Rahmadhani and W. Arum, "Literature review Internet of Things (IoT): Sensor, konektivitas dan QR code," *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, vol. 3, no. 2, pp. 573–582, 2022. [Online]. Available: <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/1120>
- [10] D. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu untuk Pembelajaran IPA SMP," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 133–141, 2022.
- [11] M. Rifaldin, N. H. Muhiddin, and P. Rante, "Penerapan model Discovery Learning berbantuan media Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas VIII.D SMPN 20 Makassar," *Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA, Universitas Negeri Makassar*, [n.d.].
- [12] R. Isnania, H. Fitria, and Y. Astuti, "Validasi Media Pembelajaran IPA Kelas VII Menggunakan Model Permainan Edukatif," *Jurnal Pendidikan IPA dan Sains*, vol. 11, no. 3, pp. 210–219, 2023.
- [13] D. Puspitasari, S. Widodo, and L. Rahmawati, "Efektivitas Media Kartu Edukatif Biologi untuk Siswa SMP," *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, vol. 10, no. 2, pp. 145–154, 2022.
- [14] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University, 1974.

- [15] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [16] S. Q. Aini and A. Sunarso, "Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR-Code mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01 Semarang," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 9, no. 4, 2023, doi: 10.23969/jp.v9i4.17159.
- [17] L. J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- [18] I. M. S. Sujana, "Implementasi teori belajar kognitif dan behavioristik dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 10, no. 1, 2023, doi: 10.23969/jp.v10i01.23263.
- [19] S. Arikunto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- [20] Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [21] R. E. Mayer, Multimedia Learning, 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- [22] A. Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- [23] A. Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.
- [24] Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [25] E. Widyastuti, "The Effectiveness of Learning Media in Science Learning," Journal of Education Research and Evaluation, vol. 5, no. 2, pp. 123–130, 2021. [Click or tap here to enter text.](#)

