

## Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Seri Bergambar Jejak Ampera Bagi Siswa Kelas V SDN 239 Palembang

Rosa NilaSari\*, Bunda Harini, Siti Dewi Maharani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [rosanilasari21@gmail.com](mailto:rosanilasari21@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Article History:

Received 2025-05-07

Accepted 2025-06-20

#### Keywords:

Development

ADDIE

Learning Media

Picture Series Card

Jejak Ampera

*This research aims to develop a picture card series learning media based on cultural heritage material. The resulting product is a group-based picture series card titled "Jejak Ampera". The development of the Jejak Ampera picture card series learning media follows the ADDIE model. The data collection techniques used were interviews, documentation, validation sheets, and student response questionnaire sheets. The validity of the Jejak Ampera learning media was tested and received a total score of 171, with a percentage of 95%, categorized as very valid and deemed suitable for use in the learning process after revisions were made according to the validator's suggestions. The practicality test of the Jejak Ampera picture card series learning media was measured through a student response questionnaire administered to 24 fifth-grade students at SDN 239 Palembang, who were divided into three small groups and three large groups. The questionnaire results showed a total score of 232 with a percentage of 96%, which falls into the very practical category. Thus, the Jejak Ampera picture series card is considered both valid and practical to support the learning process of fifth-grade students at SDN 239 Palembang*

### ABSTRAK

#### Kata Kunci:

Pengembangan

ADDIE

Media Pembelajaran

Kartu Seri Bergambar

Jejak Ampera

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran kartu seri bergambar dengan materi warisan budaya. Produk yang dihasilkan adalah kartu seri bergambar jejak ampera yang dimainkan secara berkelompok. Pengembangan media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan lembar angket respon siswa. Media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera diuji kevalidan dengan skor total 171 dengan persentase 95%, dikategorikan sebagai sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran dari validator. Uji coba kepraktisan media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera diukur melalui angket respon siswa yang diujikan kepada 24 siswa di kelas V SDN 239 Palembang yang dibagi menjadi tiga kelompok kecil dan tiga kelompok besar. Hasil angket menunjukkan skor total 232 dengan persentase 96%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka, kartu seri bergambar jejak ampera ini dinilai valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran siswa kelas V SDN 239 Palembang.

## 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 secara tegas menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya sekadar menjadi penerima pasif informasi, melainkan sebagai agen pembelajaran yang secara proaktif mengembangkan potensi diri.



Salah satu pendekatan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan siswa secara optimal yaitu dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif melalui penerapan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sebagaimana menurut Syafrin et al. (2023) Pembelajaran yang efektif dapat tercapai jika guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal. Oleh karena itu, inovasi strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa terus dilakukan, termasuk pengembangan kurikulum yang relevan terhadap perubahan zaman. Sehingga, dapat tercipta individu-individu yang memiliki kualitas lebih baik, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum di Indonesia sudah mengalami perubahan sejak tahun 1947 sampai sekarang. Perubahan dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem pembelajaran yang ada. Pergantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Nugroho & Narawaty (2022), bahwa Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa. Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada keterkaitan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Materi pembelajaran dirancang untuk relevan dengan konteks siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan Kurikulum 2013 lebih mengedepankan pencapaian standar yang telah ditetapkan. Selain perubahan fleksibilitas pembelajaran, terdapat perubahan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka, yaitu IPA dan IPS, yang merupakan mata pelajaran terpisah sekarang digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas). Proses penyampaian pengatahan kepada siswa perlu mempertimbangkan aspek karakteristik dan individu siswa.

Teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif, menyatakan bahwa siswa berpikir dengan rangkaian terurut secara bertahap. Usia siswa kelas V SD berada pada rentang 10-11 tahun. Hal ini berarti usia tersebut termasuk dalam tahapan operasional konkret (7-11 tahun). Pada tahap ini siswa sudah memiliki kemampuan berpikir secara konkret atau aktual, pikiran konservatif, sebab-akibat, klarifikasi, dan penarikan kesimpulan. Pemahaman tingkat perkembangan siswa dapat membantu guru dalam menentukan bentuk pembelajaran dan jenis media yang akan digunakan, selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Hasan et al. (2021), bahwa proses penentuan bentuk dan jenis media pembelajaran dapat dibantu dengan pemahaman tingkat perkembangan yang dimiliki oleh guru. Sehingga, menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, bentuk dan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa mempengaruhi proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang ideal terjadi ketika media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung aktivitas belajar siswa yang aktif dan kreatif. Hal ini memerlukan peran guru sebagai pendidik yang mampu mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Selaras dengan yang disampaikan oleh Hasan et al. (2021) bahwa media pembelajaran yang digunakan secara optimal dapat menjadi alat untuk merangsang kreativitas siswa dan membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik. Selain peranan guru dan media pembelajaran, diperlukan kehati-hatian dalam memilih elemen pendidikan seperti metode, taktik, yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan dengan wali kelas V SDN 239 Palembang, diperoleh informasi bahwa siswa kelas V sudah menggunakan media pembelajaran poster,

dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran tersebut ternyata belum disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Mata pelajaran IPAS pada BAB 7: Seperti Apakah Budaya Daerahku? membahas warisan budaya candi Borobudur. Siswa kelas V SDN 239 Palembang yang berada pada provinsi Sumatera Selatan lebih baik mengetahui warisan budaya atau objek kebudayaan lokal Sumatera Selatan. Hal ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS pada bab tersebut. CP yang dimaksud adalah Siswa mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Objek kebudayaan lokal merupakan bentuk peninggalan sejarah yang masih terjaga dan memiliki nilai-nilai kearifan lokal, sehingga dapat dijadikan wisata sejarah kebudayaan daerah. Selaras dengan pendapat Hasanah et al. (2023), yang menjelaskan bahwa objek kebudayaan lokal merupakan perwujudan dari kearifan lokal yang masih hidup di suatu tempat tertentu. Objek-objek ini berpotensi sebagai wisata budaya lokal. Salah satu objek kebudayaan lokal yang ada di Sumatera Selatan adalah Jembatan Ampera. Ikon Kota Palembang, Jembatan Ampera menjadi sarana utama bagi berbagai kendaraan untuk mengangkut barang, sekaligus menjadi penghubung esensial antara kawasan Ilir dan Ulu. Selain itu, jembatan ini juga dimanfaatkan sebagai instrumen untuk menyeimbangkan kondisi ekonomi dua wilayah Palembang tersebut

Jika dikaitkan dengan tahapan kognitif operasional konkret, siswa kelas V SDN 239 Palembang dapat menggunakan media pembelajaran konkret seperti kartu seri bergambar. Kartu seri bergambar merupakan media yang menyajikan beberapa gambar dan diatur dalam urutan tertentu untuk dirangkai membentuk alur cerita atau urutan peristiwa yang sistematis. Selaras dengan pendapat Novitasari & Rukmi (2023), bahwa kartu gambar berseri menjadi salah satu jenis media yang menggunakan model potongan gambar yang saling berhubungan untuk membentuk sebuah cerita yang utuh. Kartu seri bergambar ini dapat membantu siswa menuliskan narasi urutan sejarah warisan budaya jembatan ampera dengan menggunakan potongan-potongan gambar yang saling berhubungan. Kartu seri bergambar layak untuk menunjang proses pembelajaran menulis narasi pada siswa Sekolah Dasar.

Media kartu seri bergambar dapat membantu siswa dalam menambah dan mengembangkan kemampuan untuk menulis narasi serta menarik perhatian siswa pada materi pelajaran. Siswa juga terbantu dalam menuliskan cerita yang urut berdasarkan gambar. Selain itu, Penggunaan media pembelajaran kartu seri bergambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan Kaharuddin (2021), dinyatakan bahwa penggunaan gambar seri meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, tidak terbatas tetapi juga pada mata pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan lingkungan tempat tinggal siswa, sehingga siswa dapat memahami lebih lanjut mengenai materi warisan budaya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *research and development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk atau model yang inovatif sehingga menjadi solusi yang efektif dan relevan. Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu seri bergambar *Jejak Ampera* bagi siswa kelas V. Subjek penelitian ini yaitu 24 siswa kelas V SD Negeri 239 Palembang. Penelitian ini juga meminta bantuan guru kelas V untuk menjadi narasumber dan validator, serta meminta bantuan dua dosen PGSD Universitas Sriwijaya sebagai validator ahli.

Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan *ADDIE* yaitu: 1) *Analysis*, Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa yang berkaitan dengan media

pembelajaran, sebagai dasar dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang efektif. Analisis awal dilakukan untuk mengetahui informasi dengan melakukan tanya jawab dengan guru kelas V terkait pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas; 2) *Design*, Pada tahap ini, merupakan tahap perancangan konseptual produk yang akan dikembangkan lebih lanjut. Rancangan awal produk akan menjadi landasan bagi pengembangan produk di tahap selanjutnya. Dalam proses desain termasuk perancangan awal produk serta instrument penilaian dalam pembuatan media kartu seri bergambar. Instrument penilaian yang dibutuhkan ialah lembar validasi ahli dan angket respon siswa.; 3) *Development*, Setelah rancangan produk disetujui, tahap berikutnya adalah memproduksi produk sesuai dengan desain yang telah dibuat, lalu melakukan pengujian oleh ahli, serta revisi produk untuk memastikan produk tersebut memenuhi spesifikasi yang diinginkan; 4) *Implementation*, Tahapan implementasi media pembelajaran kartu seri bergambar *Jejak Ampera* merupakan tahapan yang bertujuan untuk menentukan kepraktisan produk yang dikembangkan. Tahap uji coba produk media pembelajaran dilakukan pada 24 siswa kelas V SD Negeri 239 Palembang dengan membagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar; dan 5) *Evaluation*, Tahapan evaluasi dilakukan setelah validasi dan uji coba produk. Peneliti melakukan penelitian penuh dengan melakukan revisi atas saran ketiga validator. Selain itu, evaluasi juga dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk media.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif diperoleh dari wawancara guru kelas, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data validasi ahli dan angket respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran kartu seri bergambar *Jejak Ampera*. Selain itu penelitian ini juga mengumpulkan data dengan teknik dokumentasi sebagai pelengkap.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, pembelajaran di kelas V SDN 239 Palembang telah menggunakan media pembelajaran, terutama pada materi yang berkaitan dengan materi warisan budaya. Media yang digunakan adalah poster. Pembelajaran dimulai dengan membaca materi yang ada pada buku, kemudian siswa diminta memperhatikan poster yang telah disiapkan oleh guru. Tetapi, dalam penggunaan media pembelajaran poster materi yang disampaikan hanya secara singkat dan tidak memuat seluruh warisan budaya yang ada. Hal itu berdampak pada ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran. Kertarikan siswa terlihat dari ekspresi siswa, siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan berjalan ke depan untuk melihat, menyentuh serta bertanya tentang media tersebut. Setelah penyajian poster, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi dengan memberikan pertanyaan tentang warisan budaya. Siswa yang sudah paham langsung menjawab, sementara siswa yang belum paham masih melihat ulang poster.

#### Analysis (Tahap Analisis)

Tahapan analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan dokumentasi yang berkaitan dengan data sekolah dan wawancara dengan guru. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi penting yang diperlukan dalam menganalisis aspek-aspek terkait pembuatan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan ialah analisis kebutuhan mencakup siswa, guru, materi dan media. Analisis kebutuhan dilakukan sebelum pengembangan media agar guru dan siswa mendapatkan media yang optimal. Hasil analisis kebutuhan penelitian ini yaitu kurikulum yang digunakan di kelas V adalah kurikulum merdeka. Tahap perkembangan kognitif siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret. Pembelajaran di kelas V SDN 239 Palembang telah menggunakan media pembelajaran, terutama pada materi yang berkaitan

dengan materi warisan budaya. guru menggunakan media pembelajaran seperti buku dan poster. Kegiatan pembelajaran di kelas V dilakukan dengan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.

Penggunaan media pembelajaran tersebut ternyata belum disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Siswa kelas V SDN 239 Palembang yang berada pada provinsi Sumatera Selatan lebih baik mengetahui warisan budaya atau objek kebudayaan lokal Sumatera Selatan. Hal ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS pada bab tersebut. Maka, diperlukan media pembelajaran berkaitan dengan kebudayaan lokal yang melibatkan siswa secara langsung dan berkelompok, untuk membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan berpikir kritis dan komunikasi siswa, tetapi tetap praktis dalam penggunaannya.

### **Design (Tahap Perancangan)**

Tahapan kedua yaitu tahap design, dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran kartu seri bergambar *jejak ampera* yang akan dikembangkan. *Jejak Ampera* merupakan istilah yang digunakan merujuk pada sejarah Jembatan Ampera. Istilah ini mencakup berbagai aspek mulai dari ide awal pembangunan, peran pentingnya dalam kehidupan masyarakat Palembang, proses konstruksi, hingga perubahan nama. Ada tiga kegiatan yang peneliti lakukan dalam tahapan ini yaitu:

**1. Perancangan Desain Media Pembelajaran Kartu Seri Bergambar Jejak Ampera**

Peneliti menyusun prototipe dalam bentuk *storyboard* yang berfungsi sebagai panduan untuk tahapan pengembangan media pembelajaran kartu seri bergambar *jejak ampera*.

**2. Pemilihan Bahan Pembuatan Media Pembelajaran Kartu Seri Bergambar Jejak Ampera**

Proses pemilihan bahan untuk media pembelajaran kartu seri bergambar *jejak ampera* dilakukan pada tahap ini. Kriteria pemilihan bahan mencakup aspek, keamanan dan kekuatan dengan memastikan bahwa bahan yang digunakan tidak memiliki resiko yang membahayakan, rusak, dan nyaman untuk dipakai siswa. Peneliti memutuskan menggunakan *art paper* 310gsm dengan ukuran A3 yang dipotong menjadi 14,5 cm x 20,8 cm sebagai bahan kartu dan kotak kartu seri bergambar *jejak ampera*.

**3. Perancangan Instrumen Pengumpulan Data**

Perancangan instrumen ini dilakukan untuk digunakan sebagai alat ukur penilaian dan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi dan angket respon siswa.

### **Development (Tahap Pengembangan)**

Pada tahap ini juga peneliti melakukan validasi serta revisi produk media pembelajaran kartu seri bergambar *jejak ampera*. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh validator. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang diisi oleh validator. Terdapat empat aspek dalam penilaian ini yaitu tampilan desain, media, materi dan kesesuaian bahasa dengan 15 indikator. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan meminta penilaian dari tiga validator, terdiri dari dua dosen dari PGSD FKIP Universitas Sriwijaya dan seorang guru kelas V SDN 239 Palembang. Peneliti mengolah hasil penilaian yang diberikan para ahli dengan melakukan perhitungan rekapitulasi, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Validator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1	Validator I	60	56	93%	Sangat Valid
2	Validator II	60	60	100%	Sangat Valid
3	Validator III	60	55	92%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>180</b>	<b>171</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil penilaian pada tabel 1, menunjukan bahwa validator I memberikan skor 56 dengan persentase 93% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Kemudian validator II memberikan skor 60 dengan persentase mencapai 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Sedangkan validator III memberikan skor 55 dengan persentase 92% dan termasuk kategori "Sangat Valid". Rekapitulasi hasil penilaian dari ketiga validator tersebut adalah 171 dengan persentase 95% sehingga media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera termasuk pada kategori "Sangat Valid", dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera layak diuji coba.

### ***Implementation (Tahap Implementasi)***

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera yang sudah melalui proses validasi, perbaikan sesuai saran validator dan dinyatakan valid, maka peneliti melaksanakan uji coba produk pada 24 siswa kelas V SDN 239 Palembang. Peneliti melakukan satu tahap uji coba produk kepada 3 kelompok kecil dan 3 kelompok besar.

#### **1. Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui dan melihat kepraktisan pada media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera. Enam siswa kelas V SDN 239 Palembang dibagi menjadi tiga kelompok kecil dalam melakukan uji coba media pembelajaran, masing-masing siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda. keenam siswa yaitu RA, CR, DA, AR, DP, P. Setelah melakukan uji coba media pembelajaran, siswa mengisi angket respon siswa dengan bimbingan peneliti. Hasil pengisian angket respon siswa uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1	RA	10	10	100%	Sangat praktis
2	CR	10	10	100%	Sangat praktis
3	DA	10	8	80%	Praktis
4	AR	10	9	90%	Sangat praktis
5	DP	10	10	100%	Sangat praktis
6	PP	10	10	100%	Sangat praktis
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>57</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan tabel 2, hasil angket respon siswa, terdapat 4 siswa yang memberikan respon dengan 100% dengan katergori sangat praktis yaitu RA, CR, DP, P. Sedangkan DA memberikan skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori praktis dan AR memberikan skor 9 dengan persentase 90% termasuk dalam kategori sangat praktis. Nilai akhir angket respon siswa uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 57 dengan persentase 95%, maka penggunaan media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera untuk kelompok kecil termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis".

#### **2. Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran Ketika digunakan dalam kelompok besar. Uji coba ini dilakukan oleh 18 siswa yang dibagi menjadi tiga kelompok besar dengan kemampuan kognitif yang berbeda. Adapun siswa yang melakukan uji coba media pembelajaran dengan kelompok besar yaitu MV, MGV, GOP, MAA, HAH, J, JY, AAF, MGAA, HP, DAG, NAJ, Y, AHS, KA, MNP, DYS, RS. Kemudian siswa juga mengisi angket respon siswa, seperti yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil. . Hasil pengisian angket respon siswa uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Percentase (%)	Kategori
1	MV	10	10	100%	Sangat Praktis
2	MGV	10	10	100%	Sangat Praktis
3	GOP	10	10	100%	Sangat Praktis
4	MAA	10	9	90%	Sangat Praktis
5	HAH	10	10	100%	Sangat Praktis
6	J	10	10	100%	Sangat Praktis
7	JY	10	10	100%	Sangat Praktis
8	AAF	10	10	100%	Sangat Praktis
9	MGAA	10	9	90%	Sangat Praktis
10	HP	10	10	100%	Sangat Praktis
11	DAG	10	9	90%	Sangat Praktis
12	NAJ	10	10	100%	Sangat Praktis
13	Y	10	10	100%	Sangat Praktis
14	AHS	10	10	100%	Sangat Praktis
15	KA	10	9	90%	Sangat Praktis
16	MNP	10	9	90%	Sangat Praktis
17	DYS	10	10	100%	Sangat Praktis
18	RS	10	10	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>180</b>	<b>175</b>	<b>97,2%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan tabel 3, terdapat 13 siswa yang memberikan respon dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. 13 siswa tersebut yaitu MV, MGV, GOP, HAH, J, JY, AAF, HP, NAJ, Y, AHS, DYS, RS. Kemudian terdapat 5 siswa yang memberikan respon dengan persentase 90% dalam kategori sangat praktis yaitu MAA, MGAA, DAG, KA, MNP. Jika direkapitulasikan hasil angket respon siswa uji coba kelompok besar mendapatkan skor 175 dengan skor maksimal 180 dan persentase 97% dengan kategori "Sangat Praktis".

#### **Evaluation (Tahap Evaluasi)**

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilakukan pada setiap tahapan sebelumnya terutama pada tahap *design* atau perancangan dan *development* atau tahap pengembangan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya proses perbaikan media pembelajaran kartu seri bergambar sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

#### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji kepraktisan media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berfokus pada materi warisan budaya. Pengembangan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kebudayaan lokal sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dalam kurikulum Merdeka. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang bersifat sisrematis yang efisien serta model ADDIE menciptakan lingkungan belajar interaktif antara siswa dan guru. Setiap langkah dalam model ini dievaluasi, dan hasilnya menjadi dasar untuk pengembangan selanjutnya. Selaras dengan pendapat Hidayat & Nizar (2021), yang menyatakan bahwa model pembelajaran ADDIE menggunakan pendekatan sistem yang terstruktur, sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta mendorong interaksi yang aktif antara siswa, guru, dan lingkungan belajar. Setiap tahapan dievaluasi, dan hasil evaluasi tersebut digunakan untuk memperbaiki dan melanjutkan proses pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai tahapan pertama dalam mengembangkan produk media pembelajaran agar menghasilkan media yang optimal sesuai kebutuhan guru dan siswa. Sebagaimana menurut Dilla (2023), yang mengungkapkan bahwa pengembangan media yang didasari analisis kebutuhan akan menghasilkan media yang optimal bagi guru dan siswa. Maka dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran konkret yaitu kartu seri bergambar jejak ampera. media ini digunakan untuk membantu siswa secara optimal dalam memambah pengetahuan pada materi warisan budaya yang ada di daerah serta keterampilan berkomunikasi dan bekerjasama kelompok.

Setelah memutuskan media yang akan dibuat, peneliti melakukan tahapan *design* (perancangan) mulai dari perancangan media, pemilihan bahan pembuatan media pembelajaran serta merancang instrumen pengumpulan data.

Tahap *development* (pengembangan) peneliti melakukan validasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera ini mendapatkan nilai akhir 95%, dengan perincian validator I sebesar 93%, validator II sebesar 100% dan validator III sebesar 92%. Hasil rekapitulasi penilaian dari ketiga validator tersebut adalah 171 dengan persentase 95% sehingga media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera termasuk pada kategori "Sangat Valid". Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukkan dari validator II mengenai penulisan, ketebalan kartu, peraturan permainan, serta tujuan pembelajaran. Perbaikan dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik serta layak untuk diterapkan pada masyarakat luas, sebagaimana menurut Waruwu (2024) mengatakan proses perbaikan atau revisi yang dilakukan dengan benar, akan menghasilkan sebuah produk atau model yang memiliki kualitas yang sangat baik, sehingga produk atau model tersebut dapat di terapkan secara luas kepada masyarakat.

Peneliti melakukan uji coba kepraktisan media pembelajaran pada tahap *implementation* (implementasi) kepada tiga kelompok kecil dan tiga kelompok besar. Uji coba media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera dengan kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 95% termasuk dalam kategori sangat praktis sedangkan uji coba kelompok besar mencapai 97 % termasuk dalam kategori sangat praktis. media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera menggunakan kelompok kecil dan kelompok besar mencapai 232 dengan persentase 96%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera "Sangat Praktis". Berdasarkan uji kepraktisan, media pembelajaran kartu seri bergambar jejak ampera dinyatakan dapat digunakan dengan mudah dan praktis bagi siswa kelas V SDN 239 Palembang dengan hasil yang baik dalam uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Sebagaimana menurut Annisa et al., (2020), menyatakan bahwa uji kepraktisan dilakukan untuk memastikan bahwa produk pengembangan dapat digunakan dengan mudah dan praktis oleh pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Seri Bergambar Jejak Ampera bagi Siswa Kelas V SDN 239 Palembang" dengan materi "Warisan Budaya". Produk yang dihasilkan adalah kartu seri bergambar Jejak Ampera yang dimainkan secara berkelompok. Pengembangan media pembelajaran kartu seri bergambar Jejak Ampera ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap yaitu: (1) *Analysis* (Tahap Analisis); (2) *Design* (Tahap Perancangan); (3) *Development* (Tahap Pengembangan); (4) *Implementation* (Tahap Implementasi); (5) *Evaluation* (Tahap Evaluasi). Media pembelajaran kartu seri bergambar Jejak Ampera diuji kevalidan dengan skor total 171 dengan persentase 95%, dikategorikan sebagai sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran

setelah dilakukan revisi sesuai saran dari validator. Uji coba kepraktisan media pembelajaran kartu seri bergambar Jejak Ampera diukur melalui angket respon siswa menunjukkan skor total 232 dengan persentase 96%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka, kartu seri bergambar Jejak Ampera ini dinilai valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran siswa kelas V SDN 239 Palembang.

## 5. REFERENSI

Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.

Dilla, W. P. (2023). Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran / MEDIA PEMBELAJARAN* (Cetakan Pe). Tahta Media Group.

Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

Kaharuddin, H. (2021). Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(7), 1169–1178. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i7.196>

Novitasari, R., & Rukmi, A. S. (2023). *Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*.

Nugroho, T., & Narawaty, D. (2022). Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat(2020-2021), Dan Kurikulum Prototipe Atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Suatu Kajian Bandingan. *Sinistra: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, Dan Sastra*, 1(1), 373–382. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinistra/article/view/6099>

Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>