

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU EDUKATIF
BERBANTUAN APLIKASI QUIZLET PADA MATERI MENGAPA KITA PERLU
MAKAN DAN MINUM**

Nursyifa Damayanti¹, Irvan Permana², Nur Hikmah³

^{1,2,3}PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan

¹syifa.nsd20@gmail.com, ²irvanpermana@unpak.ac.id, ²nur.hikmah@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce an innovation of Educational Card Learning Media Assisted by the Quizlet Application on the material why we need to eat and drink for grade V. The study was conducted at SDN Cibatok 02 with a total of 35 people in the 2024-2025 academic year. This study is a Research and Development (RnD) study, with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Educational Card Learning Media assisted by the Quizlet application is a digital learning media for students that can make it easier for students to carry out learning activities in electronic form that can be accessed on computers, laptops, smartphones, or cellphones. This study began by analyzing the needs of learning media for participants and student curriculum, after which the researcher created a product design that would be used to develop the product. Before being developed for students, the product was validated by experts in the field and then tested in a limited trial with respondents. The results of the validation trial stated that the product was very feasible with an average value of 96%. The results of the limited trial stated that the Educational Card learning media assisted by the Quizlet application was in the very feasible category with an average value of 88%. Based on the results of the pretest and posttest recapitulation with an average N-Gain value of 0.76, which means it is included in the high or effective criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that the Educational Card learning media assisted by the Quizlet application is very feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: Educational Cards, Quizlet, RnD.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu inovasi Media Pembelajaran Kartu Edukatif Berbantuan Aplikasi Quizlet pada materi mengapa kita perlu makan dan minum kelas V. penelitian dilakukan di SDN Cibatok 02 dengan jumlah 35 orang pada tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD), dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media Pembelajaran Kartu Edukatif berbantuan aplikasi Quizlet merupakan media pembelajaran digital untuk peserta didik yang dapat mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat diakses pada komputer, laptop, smartpone, maupun handphone. Penelitian ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta dan kurikulum peserta didik, setelah itu peneliti membuat desain produk yang akan digunakan untuk mengembangkan produk tersebut. Sebelum dikembangkan kepada

peserta didik, produk tersebut divalidasikan dengan para ahli dibidangnya yang kemudian diuji coba terbatas dengan responden. Hasil uji coba validasi menyatakan bahwa produk sangat layak dengan nilai rata-rata 96%. Hasil uji coba terbatas menyatakan media pembelajaran Kartu Edukatif berbantuan aplikasi Quizlet berada pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 88%. Berdasarkan hasil rekapitulasi pretest dan posttest dengan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,76 yang artinya termasuk ke dalam kriteria tinggi atau efektif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Edukatif berbantuan aplikasi Quizlet sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kartu Edukatif, Quizlet, RnD.

A. Pendahuluan

Pada era modernisasi saat ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat dan banyaknya pembaharuan dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang bersifat dinamis tentunya ditunjukkan dengan adanya suatu perkembangan yang dapat mendukung proses pembelajaran yang menjadi hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu aspek yang mempunyai peran penting dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu suatu media kartu edukatif.

Kartu edukatif merupakan salah satu cara untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru dituntut untuk berperan kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Kartu edukatif yang menarik memudahkan siswa

menerima dan memahami materi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan kartu edukasi juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan sering dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan elemen kartu edukatif ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, dimana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Berdasarkan pendapat Orleans & Kyle, (2024) kartu edukatif merupakan salah satu

media yang menarik, menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan dengan pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman. Dengan memanfaatkan kartu edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan mendalam, sehingga meningkatkan minat, lebih memotivasi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sedangkan Menurut Rahmawati, dkk, (2023) kartu edukatif merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini.

Pada tanggal 25 Oktober 2024 peneliti melakukan observasi ke SDN Cibatok 02 dan wawancara kepada wali kelas V. Obsevasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa sulitnya siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena kurangnya alat untuk pendukung pembelajaran dalam memperkuat pemahaman materi yang di ajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V menyatakan bahwa, siswa akan lebih tertarik jika dalam

pembelajaran di adakan sebuah kartu edukatif yang bisa membuat siswa lebih memahami materi yang sedang di pelajari oleh siswa. Maka dari itu, jika kartu edukatif ini dilaksanakan dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih senang dan tertarik dalam memahami materi yang sedang di pelajari.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh peneliti terdahulu dalam Jurnal Publikasi Pendidikan, (2024) yang berjudul "Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis *Quizlet* Pada Materi Tata Surya Pembelajaran IPA di Kelas VI SD" menunjukkan bahwa hasil penelitian ini dapat disimpulkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan pemahaman materi yang baik, siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan pengetahuan baru dari materi yang dipelajari serta dapat menerapkannya. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* pada peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS materi mengapa kita perlu makan dan minum.

Materi mengapa kita harus makan dan minum mencakup materi tentang makanan dan minuman sangat penting bagi tubuh, terutama untuk anak-anak yang sedang tumbuh. Makanan menyediakan energi dan nutrisi seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral yang mendukung pertumbuhan dan kesehatan. Air juga berfungsi untuk menjaga keseimbangan cairan dan metabolisme pada tubuh. Dengan mengonsumsi makanan sehat dan bergizi, kita dapat mencegah kekurangan gizi yang dapat berdampak buruk pada kesehatan. Pola makan yang baik sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk memanfaatkan suatu inovasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik, seperti kartu edukatif yang dapat memberikan kesan yang baru dan menyenangkan dalam menyampaikan materi. Selain itu, kegiatan pembelajaran menggunakan alat berupa kartu edukatif juga dapat membantu

siswa mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Dalam proses memainkan kartu edukatif, mereka akan dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah.

Aplikasi Quizlet merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kartu edukatif. Aplikasi ini dapat di akses melalui website google atau mengunduh terlebih dahulu aplikasi tersebut, sehingga memudahkan guru dan peserta didik untuk mengaksesnya.

Terdapat beberapa kelebihan pada kartu edukatif seperti yang dikatakan Septiana.P & Suaebah.S, (2019) mengemukakan bahwa kelebihan dari kartu edukatif adalah dapat memberikan kesan terhadap peserta didik untuk dapat menyampaikan ide ataupun gagasan terhadap hal yang dilihatnya. Sehingga, peserta didik lebih mudah menerima informasi yang diberikan tersebut.

Sedangkan pendapatnya Aulia.R & Aufa.R, (2024) menjelaskan bahwa media kartu edukatif memiliki berbagai

kelebihan yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satu keunggulan utamanya adalah dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik melalui penggunaan gambar dan warna yang menarik serta format permainan yang interaktif. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan. Selain itu, media ini juga memfasilitasi pembelajaran yang aktif, di mana siswa dapat berpartisipasi langsung dalam aktivitas yang mendukung pemahaman konsep pembelajaran secara mendalam.

Kartu edukatif pun memiliki kekurangan seperti yang dinyatakan oleh Ananda & Irawan, (2024) menyatakan bahwa media ini juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya adalah, (1) sulit dalam media cetakan kartu menampilkan gerak, (2) pembagian unit-unit pelajaran yang demikian rupa, yang tidak terlalu panjang dan dapat membosankan siswa, (3) jika kartu edukatif tersebut tidak dirawat dengan baik maka media cetakan akan rusak.

Berdasarkan latar belakang

diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Kartu Edukatif Berbantuan Aplikasi Quizlet Pada Materi Mengapa Kita perlu Makan dan Minum".

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* atau *R&D*. Berdasarkan pendapat Sa'diyah.H, (2020) penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang disingkat menjadi *R&D* adalah jenis penelitian yang spesifik dalam rangka menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya di lingkungan masyarakat.

Dalam penelitian ini metode riset yang digunakan pada penelitian *Research and Development* model ADDIE. Menurut pendapat Waruwu, dkk, (2024) menyatakan bahwa ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Model ini sudah dikembangkan sejak tahun 1970 dan sering

digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran.

Tahapan analisis dalam model *ADDIE* terdapat tiga aspek utama. Pertama, analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa. Pada tahap analisis kebutuhan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* sebagai solusi atas masalah yang sudah ditemukan saat nanti peneliti melakukan analisis secara langsung dan produk yang akan dikembangkan dapat digunakan.

Analisis pembelajaran adalah proses mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa pada kelas V SD, lalu melakukan perencanaan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cibatok 02, dengan jumlah 35 orang siswa.

Selanjutnya, analisis karakteristik siswa adalah proses untuk memahami, dan mengevaluasi berbagai aspek

kepribadian, minat, gaya belajar, dan karakteristik individu siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam tahapan perancangan (*Desain*) disusun media yang akan dikembangkan. Media yang akan dikembangkan seperti jenis media yang paling efektif untuk menyampaikan materi. Setelah itu, dibuat kerangka atau struktur media yang jelas, mulai dari urutan materi hingga tampilan visual yang menarik. Untuk memastikan konten media akurat dan relevan.

Tahapan yang dilaksanakan pada proses pengembangan media pembelajaran kartu edukatif yaitu:

- 1) Membuat media pembelajaran kartu edukatif yang diamati melalui desain dan materi yang sesuai.
- 2) Memvalidasi media pembelajaran oleh ahli media maupun materi.
- 3) Melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan arahan atau masukan yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap implementasi yaitu, Produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran dari para ahli,

selanjutnya akan dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas VB sebanyak 35 orang, untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur angket respon peserta didik.

Aplikasi Quizlet dalam pengaplikasiannya memuat beberapa langkah-langkah seperti menurut Fauzia.H, (2022) cara mengakses *Quizlet* dengan membuka website <https://Quizlet.com>. Langkah berikutnya adalah mendaftarkan diri dengan menggunakan e-mail google atau mendaftar untuk membuat akun dengan mengisi data yang diperlukan. Kemudian setelah mendaftar, baru bisa masuk. Setelah itu kita dapat menggunakan Fitur-fitur yang ada pada aplikasi dijelaskan satu per satu yang terdiri dari kartu flash, pelajari, tulis, pengeja, tes, mencocokkan, dan gravitasi.

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE, merupakan tahap terakhir. Produk yang telah selesai diperbaiki akan diuji coba oleh peneliti kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan di kelas V-B SDN Cibatok 02. Tahap evaluasi dilakukan dengan penyebaran alat ukur berupa angket, serta pemberian pretes dan postes

kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu edukatif.

Pretes diberikan sebelum peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet*, dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan awal atau pemahaman dasar peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Sedangkan, postes diberikan setelah pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hasil dari pretes dan postes akan dianalisis untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cibatok 02 didasari dengan adanya permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian yakni sulitnya siswa dalam memahami

materi pembelajaran dan minimnya sumber belajar yang interaktif, terutama media pembelajaran yang kurang bervariasi, penggunaan media masih menggunakan media cetak seperti buku, dan metode ceramah dalam penyampaian materi sehingga peserta didik mudah merasa jenuh karena kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran. Peran kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* ini untuk membantu peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Produk Kartu Edukatif yang telah berhasil melalui tahap desain, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk diuji coba kelayakannya. Validasi produk dilakukan oleh 4 orang, diantaranya 1 orang dosen FMIPA Universitas Pakuan, 1 orang dosen PBSI Universitas Pakuan, 1 orang dosen PGSD Universitas Pakuan, 1 orang guru kelas VB SDN Cibatok 02. Hasil analisis data lembar validasi media mencakup tiga aspek, yaitu design teks, design gambar, materi dalam kartu edukatif dengan memperoleh presentase 88%. Kemudian data

yang diperoleh dari validasi ahli bahasa mencakup kaidah kelugasan, komunikatif dan kesesuaian kaidah bahasa dengan memperoleh presentase 98%. Kemudian data ahli materi memperoleh 100% dengan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan, dan kelayakan materi, ketepatan soal. Berdasarkan data validasi ahli media menunjukkan bahwa Kartu Edukatif sangat layak untuk diuji coba dengan rata-rata 93,8%.

Keefektivitasan pengembangan media pembelajaran diuji dengan melaksanakan pretest dan posttest yang dilakukan oleh siswa kelas V SDN Cibatok 02. Sebagaimana tersaji dalam table berikut.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Siswa kelas V SDN Cibatok 02

Kriteria	Pretes	Posttest
Jumlah peserta didik	35	35
Nilai tertinggi	80	100
Nilai terendah	40	80
Rata-rata N-Gain	0,76	
Keterangan	Tinggi	

Keefektifan media pembelajaran Kartu Edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* dapat terlihat dari respon siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran, peserta didik menjadi lebih interaktif, mudah memahami materi, dan tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik sangat tertarik dengan fitur dan gambar yang terdapat pada kartu edukatif dalam aplikasi *Quizlet*, media pembelajaran ini juga mudah untuk digunakan oleh peserta didik meskipun tidak tersambung jaringan internet. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba, penelitian kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet*

dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* pada materi mengapa kita perlu makan dan minum.

Hasil dari validasi pada pengembangan kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* yaitu, (1) menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 90%, (2) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 98%, (3) menurut ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 100%, (4) berdasarkan uji coba lapangan berada kualifikasi sangat layak yaitu 88%, (5) berdasarkan hasil rekapitulasi pretest dan posttest dengan rata-rata nilai N-Gain 0,76 berada pada kualifikasi tinggi atau efektif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* pada materi mengapa kita perlu makan dan minum dinyatakan valid atau layak dan efektif untuk diterapkan di SDN Cibatok 02.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yakni sebagai berikut, bagi guru, kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet*

dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang variatif. Dengan adanya kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* diharapkan dapat menjadi pendukung yang proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Bagi peneliti lain, kartu edukatif berbantuan aplikasi *Quizlet* ini dapat dikembangkan dengan materi lain yang cakupannya lebih luas lagi untuk berbagai tingkatan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Aufa, A. (2024). Pengembangan kartu edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 700-711.
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berhitung Matematika Melalui Penggunaan Game Edukasi Kartu Pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1238-1252.
- Fauzia, H. D. (2022). Pengembangan E-flashcard Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor sebagai Media Pembelajaran Materi Dunia Tumbuhan Kelas X (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Orleans, W. K. (2024). Kelebihan Permainan Kartu Edukasi Tentang Alat Musik Berbasis Augmented Reality Untuk Pra-Remaja: Advantages Of Augmented Reality-Based Educational Card Game About Musical Instruments For Pre-Teens. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 39-45.
- Rahmawati, T., Habibi, MM, & Suarta, IN (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukasi (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* , 5 (1), 163-170.
- Sa'diyah, H. (2020). Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42-73.
- Septiana, P., & Suaebah, S. (2019). Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Dalam Memilih Jajanan Sehat Di SDN Pontianak Utara. *Jurnal Nutrisi Vampir (PNJ)* , 1 (2), 56-59.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9 (2), 1220-1230.