

Pengembangan Media Pembelajaran *Geniuscard* Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jenis-jenis Gaya Di Kelas IV SDN 9 Kabila

Intan Nuraini Suti¹, Abdul Haris Panai², Rifda Mardian Arif³,
Gamar Abdullah⁴, Nurfadhiah⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Gorontalo

intannurainisuti@gmail.com¹ harispanai@ung.ac.id² rifda@ung.ac.id³
gamar@ung.ac.id⁴ nurfadhiah@ung.ac.id⁵

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Desember)
(2024)
Disetujui (Desember)
(2024)
Dipublikasikan
(Desember) (2024)

Keywords:
*Geniuscard, IPAS
Learning, Problem-
Based Learning*

Abstrak

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Geniuscard* yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi jenis-jenis gaya di kelas IV SDN 9 Kabila. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Geniuscard* yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi jenis-jenis gaya di kelas IV SDN 9 Kabila. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yaitu, *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Untuk menguji kelayakan media *Geniuscard* dilakukan validasi kepada tim ahli. Berdasarkan validasi oleh para ahli dan pengguna, media *Geniuscard* memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata presentase 95,4% dan dinyatakan sangat layak digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar. Dalam uji kepraktisan media *Geniuscard*, peneliti menggunakan instrument lembar observasi guru dengan presentase kepraktisan penggunaan media *Geniuscard* dalam pembelajaran mencapai 97,5%, yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Dalam keefektifan media *Geniuscard* pada saat penerapan media di kelas IV SDN 9 Kabila, guru membagikan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan media. Total nilai *pretest* adalah 720, sedangkan total nilai *posttest* mencapai 1454. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,67 yang termasuk dalam kategori "**Sedang**". Dengan hasil rekapitulasi ini maka dapat dinyatakan bahwa media *Geniuscard* sangat efektif digunakan di sekolah dasar.

Abstract

The research problem addressed in this study is developing Geniuscard learning media that is feasible, practical, and effective for use in teaching the IPAS (Natural and Social Sciences) subject matter on types of forces for Grade IV students at SDN 9 Kabila. This research aims to develop Geniuscard learning media that meet these criteria. The study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. A team of experts conducted validation to test the feasibility of the Geniuscard media. Based on the validation results from experts and users, the Geniuscard media achieved an average score of 95.4%, indicating that it is highly feasible for use by teachers and students at the elementary school level. The researcher utilized teacher observation sheets for the practicality assessment, resulting in a practicality percentage of 97.5%, categorized as highly practical. Regarding effectiveness, a pretest and posttest were administered to Grade IV students at SDN 9 Kabila.

The total pretest score was 720, while the total posttest score reached 1,454. The N-Gain calculation yielded a score of 0.67, which falls into the "moderate" category. Based on these findings, it can be concluded that the Geniuscard media is highly effective for use in elementary school.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan di suatu negara menjadi salah satu indikator utama kemajuan bangsa tersebut, dengan kata lain kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana kualitas pendidikan yang ada di negara ataupun bangsa tersebut. Kualitas pendidikan suatu negara maka negara tersebut akan mengalami kemajuan yang pesat sehingga bisa dikatakan sebagai negara maju (Wahyudi *et al.*, 2022). Oleh karena itu penting bagi setiap elemen dalam suatu pemerintahan untuk berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan demi berkembangnya suatu negara.

Pemerintah Indonesia perlu memperbaiki sistem pendidikan yang ada dengan memperhatikan aspek pengajaran, proses pembelajaran siswa, pendanaan pendidikan, serta distribusi sarana dan prasarana yang masih belum merata. Dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia banyak hal yang perlu dilakukan salah satunya yaitu mulai dari perbaikan kualitas pembelajaran. Dalam situasi pendidikan formal disekolah guru merupakan pemegang komponen penting dalam peningkatan mutu pendidikan, dengan kata lain guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas (Hasyim *et al.*, 2014). Dengan demikian, segala upaya perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan pendidikan tidak akan memberikan kontribusi yang berarti tanpa dukungan dari guru yang kreatif, profesional, dan kompeten. Oleh karena itu, diperlukan guru yang memiliki kualifikasi, kompetensi, dan dedikasi tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya dalam proses pembelajaran.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan pada hari Senin tanggal 5 Agustus 2024 di kelas IV SDN 9 Kabila melalui proses wawancara bersama wali kelas IV yaitu ibu Satria Idrus, S.Pd, ditemukan masalah yakni 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran berlangsung, 2) Belum dikembangkan media pembelajaran berupa media *Geniuscard*, 3) Siswa mengalami kesulitan dalam proses memahami materi IPA khususnya materi jenis-jenis gaya.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa memiliki pengetahuan baru setelah melalui proses pembelajaran, dengan demikian peran gurulah yang dibutuhkan untuk membantu siswa dalam proses belajarnya. Peran guru bukan semata-mata melainkan mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai, dengan demikian guru harus mampu dalam merancang pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar khususnya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran IPA di SD merupakan suatu pembelajaran yang harus dapat membentuk atau memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Namun pembelajaran IPA seringkali menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari oleh siswa. Kesulitan tersebut tampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Rendahnya hasil belajar ini dikarenakan kompleksitas bidang kajian materi IPA yang harus dipelajari siswa (Abdullah & Qomaria, 2017). Oleh karena itu dalam proses pembelajaran IPA harus bisa memberikan pengalaman langsung kepada siswa, hal tersebut bisa dilakukan dengan adanya eksperimen di dalam kelas ataupun penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran IPA di sekolah dasar haruslah di desain semenarik mungkin bagi siswa, oleh karena itu guru harus mampu dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa, dimana dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mengurangi metode ceramah dalam pembelajaran tetapi di ganti dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik kepada siswa, belajar melalui proses mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dibandingkan dengan belajar melalui melihat dan mendengarkan (Jalinus & Ambiyar, 2016). Oleh karena itu, media yang digunakan dalam pembelajaran harus bisa untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran kepada siswa.

Penggunaan media *Geniuscard* dalam pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya yaitu, mudah dibawa kemana saja karena mempunyai ukuran yang kecil, dari segi penggunaan dan pembuatannya media ini tidak memerlukan suatu keahlian khusus sehingga semua orang bisa membuat ataupun menggunakannya, dan media ini juga memudahkan siswa untuk mengingat atau memahami materi pelajaran kerana

media ini berisikan materi-materi inti dan disajikan dengan warna serta gambar yang menarik (Arman, 2019). Dengan demikian, media *Geniuscard* adalah media pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi dengan baik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan penelitian R&D (*research and development*). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah istilah yang biasa digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menciptakan produk dan proses baru atau yang lebih baik (Mesra, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembang ADDIE. Model ADDIE banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk atau model tertentu dalam pembelajaran. Kelebihan dari model ini adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Waruwu, 2024). Pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasion, evaluasi*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui proses observasi, wawancara, kuisioner, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan presentasi kelayakan yang kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan sebagai panduan untuk melihat posisi kelayakan dari media pembelajaran *Geniuscard*.

Hasil Penelitian

Penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian *Reserch and Development* (R&D) yang menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Model pengembang ADDIE mulai dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran (Waruwu, 2024). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media *Geniuscard* sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi model, metode, media, dan materi

pembelajaran yang diperlukan. Hasil studi pendahuluan dan wawancara dengan guru kelas 4 di SDN 9 Kabila pada 5 Agustus 2024 menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya tentang jenis-jenis gaya, akibat kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis kartu belum pernah diterapkan, sementara penggunaan media digital terbatas pada LCD dan video YouTube, dan media konkret jarang digunakan karena keterbatasan anggaran dan ruang penyimpanan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Guru menyadari bahwa media konkret dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, namun kendala anggaran dan fasilitas membuat mereka lebih mengandalkan media digital, yang pada akhirnya membatasi variasi metode pengajaran dan keterlibatan siswa secara langsung.

2. Desain (*design*)

Tahap desain dalam model pengembangan ADDIE difokuskan pada perancangan media pembelajaran Geniuscard yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka untuk kelas 4 SD, khususnya pada materi jenis-jenis gaya. Proses desain dimulai dengan merancang konsep, konten, dan aturan permainan secara sistematis dan menarik. Geniuscard terdiri dari 38 kartu, termasuk 5 kartu utama berisi pengertian gaya, 24 kartu latihan dengan aktivitas dan games, 5 kartu soal, 1 kartu jawaban, 2 kartu petunjuk, dan 1 kartu cover. Beberapa kartu dilengkapi barcode yang terhubung ke video penjelasan, serta aktivitas eksperimen sederhana. Peneliti juga merancang tampilan visual setiap jenis kartu dan mendesain tempat penyimpanan berbahan kertas tebal yang ringan dan ekonomis, dengan tampilan menarik menggunakan aplikasi *Canva* agar fungsional sekaligus estetik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap development dalam model pengembangan ADDIE mencakup proses mengembangkan dan merealisasikan rancangan media Geniuscard menjadi produk siap pakai. Setelah kerangka konseptual selesai dirancang pada tahap desain, tahap ini fokus pada pengembangan produk serta penyusunan instrumen evaluasi untuk mengukur kinerja media. Media Geniuscard kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna guna menilai kelayakan,

kepraktisan, dan efektivitasnya serta memperoleh masukan perbaikan. Selain itu, dilakukan uji coba melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana media Geniuscard efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE bertujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan, dengan pelaksanaan yang mengacu pada rancangan yang telah disusun. Setelah melalui proses validasi dan revisi, media Geniuscard diimplementasikan melalui uji coba terbatas di kelas IV SDN 9 Kabila, yang dipilih karena kurangnya penggunaan media pembelajaran konkret. Tujuan implementasi ini adalah untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media Geniuscard. Uji coba dilakukan selama satu kali pertemuan dengan menggunakan observasi nonpartisipan, di mana guru kelas IV, Ibu Satria Idrus, S.Pd, bertindak sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan peneliti. Sebelum penggunaan media, peneliti memberikan penjelasan tentang cara penggunaan Geniuscard berdasarkan panduan yang telah disusun, guna memastikan pelaksanaan berjalan lancar dan sesuai petunjuk.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE bertujuan untuk memberikan umpan balik mengenai keberhasilan produk dan menjadi dasar revisi guna memenuhi kebutuhan yang belum tercapai, serta mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Evaluasi terhadap media Geniuscard dilakukan melalui validasi oleh tiga orang validator dan implementasi terbatas di SDN 9 Kabila. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Geniuscard memenuhi kriteria kelayakan, serta dinilai praktis dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas 4. Beberapa bagian media telah direvisi sesuai dengan masukan dari para validator untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penggunaannya.

Hasil

1. Kelayakan Media *Geniuscard*

Pada validasi uji kelayakan ini, para ahli akan mengevaluasi desain atau rancangan media *Geniuscard* yang telah dikembangkan. Dalam validasi uji kelayakan, ahli media yang memvalidasi produk media berjumlah 3 orang ahli, yakni dosen yang berasal dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo Bapak Dr. Rustam I. Husain, S.Ag., M.Pd dan Ibu Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd sebagai dosen yang akan mevalidasi kelayakan media. Ahli media kedua yang merupakan guru di SDN 9 Kabila ibu Satria Idrus, S.Pd sebagai guru yang akan menilai validitas media *Geniuscard*. Validator berikutnya adalah dosen yang berasal dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo ibu Dr. Irvin Novita Arifin, S.Pd., M.Pd sebagai dosen yang memvalidasi kelayakan materi dari media *Geniuscard*.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai Validasi Kelayakan Oleh Para Validator Kelayakan

No	Nama	Jenis Validasi Kelayakan	Presentase Kelayakan	Keterangan
1	Dr. Rustam I Husain, S.Ag., M.Pd Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd	Validasi Kelayakan Media	98,1%	Sangat Layak
2	Dr. Irvin Novita Arifi, S.Pd., M.Pd	Validasi Kelayakan Materi	93,7%	Sangat Layak
3	Satria Idrus, S.Pd	Validasi Kelayakan Pengguna	94,6%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata = 95,4%				Sangat Layak

2. Kepratisan Media *Geniuscard*

Media *Geniuscard* telah melewati beberapa uji validasi dan revisi perbaikan. Maka peneliti akan melakukan implementasi atau uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN 9 Kabila pada siswa kelas IV. Pada tahap ini yang menjadi observer yaitu guru ibu Fitriyani D. Gobel, S.Pd, dan ibu Novita Tangahu, S.Pd. Sebelum tahap penerapan media kepada siswa, peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan media *Geniuscard* berdasarkan panduan pelaksanaan yang telah disusun sebelumnya, hal ini bertujuan agar penerapan media dapat berjalan dengan mudah dan sesuai dengan arahan atau petunjuk dari media itu sendiri.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Validasi Kepraktisan Oleh Para Validator

Kepraktisan

No	Nama	Jenis Validasi Kelayakan	Presentase Kelayakan	Keterangan
1	Fitriyani D. Gobel, S.Pd	Validasi Kepraktisan Media	100%	Sangat Layak
2	Novita Tangahu, S.Pd	Validasi Kepraktisan Media	95%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata = 97,5%				Sangat Layak

3. Keefektifan Media *Geniuscard*

Mengukur keefektifan media *Geniuscard*, pada saat penerapan media, guru juga membagikan soal pretest dan posttest kepada siswa. Jumlah soal pretest dan posttest berjumlah 20 nomor yang terdiri dari 15 pilihan ganda dan 5 isian singkat.

Rekapitulasi hasil pretest dan posttest dari 18 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkan media pembelajaran *Geniuscard*. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 40%, yang kemudian meningkat tajam menjadi 80,78% pada posttest. Perhitungan N-Gain Score menghasilkan nilai 0,67 yang termasuk dalam kategori “Sedang”. Selain itu, tafsiran keefektifan media *Geniuscard* mencapai 67,15% sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Perbandingan antara media pembelajaran *Geniuscard* dengan media pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran kartu uno dan media pembelajaran kartu tanya jawab terletak pada penggunaan ataupun ciri khas dari masing-masing media pembelajaran tersebut. Media *Geniuscard*, media kartu uno, dan media kartu tanya jawab merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kartu untuk mempermudah proses pembelajaran didalam kelas tetapi menggunakan pendekatan yang berbeda-beda dari setiap media pembelajaran tersebut. Media *Geniuscard* mencakup beberapa komponen seperti kartu utama, kartu latihan, kartu soal yang dilengkapi dengan kartu jawaban, kartu petunjuk penggunaan, kartu cover, serta box penyimpanan media *Geniuscard*. Pada kartu utama dilengkapi dengan *QR code* yang dapat dipindah yang mengarah pada video pembelajaran yang menjelaskan secara lebih mendetail lagi mengenai pengertian setiap jenis gaya tersebut. Selain itu pada kartu latihan terdapat dua jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa seperti eksperimen sederhana dan games barmainan kata yang bisa siswa lakukan untuk menganalisis jenis-jenis aktivitas pada kartu latihan.

Media pembelajaran kartu uno merupakan permainan kartu yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif dengan sedikit penyusain pada aturan dan isi kartu sehingga media ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami berbagai konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Permainan kartu uno ini terdiri dari 4 warna dan berbagai angka serta kartu aksi yang bisa disesuaikan berdasarkan konteks dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena permainan bersifat kompetitif dan menyenangkan. Media kartu tanya jawab merupakan media pembelajaran berbentuk kartu dengan pertanyaan di satu sisi dan jawaban di sisi lainnya. media ini digunakan untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar baik secara individu maupun kelompok. Permainan ini dapat dilakukan dengan cara guru membagikan kartu kepada siswa dan siswa membaca serta menjawab pertanyaan dari kartu yang dibagikan. Media ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Geniuscard adalah media pembelajaran interaktif dengan yang memadukan konsep media kartu bergambar dengan fungsi media pembelajaran interaktif. Dengan jumlah kartu secara keseluruhan yang berjumlah 38 kartu, media *Geniuscard*

memberikan informasi singkat materi pelajaran serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Media pembelajaran *Geniuscard* lebih mudah disesuaikan dalam berbagai kondisi dapat diterapkan dalam berbagai pendekatan pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk belajar baik secara individu maupun dalam berkelompok. Jika dibandingkan dengan 2 media pembelajaran sebelumnya yaitu media kartu uno dan media kartu tanya jawab, media *Geniuscard* memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas yang artinya media ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode ataupun model pembelajaran lainnya. Selain itu dari segi interaksi media ini lebih tinggi karena dengan menggunakan media ini dalam proses belajar, pembelajaran tidak hanya berlangsung satu ataupun dua arah sebab media ini bisa digunakan dalam bentuk kelompok. Sehingga menjadikannya pilihan lebih efisien jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media *Geniuscard* peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh William dan Owens, (2004). Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4 implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*).

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *Geniuscard*, hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media *Geniuscard*, pengembangan media *Geniuscard* dilakukan melalui penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian oleh peneliti menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi jenis-jenis gaya yang diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain, dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang terdiri dari kartu utama, kartu latihan, kartu soal dan jawaban serta kartu pendukung lainnya yang berisi materi jenis-jenis gaya. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Geniuscard* yang kemudian akan diimplementasikan melalui uji coba terbatas yang menunjukkan bahwa media ini layak, praktis serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi akhir dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media *Geniuscard*,

selain itu untuk mengetahui kelayakan media *Geniuscard* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar di kelas IV.

Berdasarkan uji validasi kelayakan, media *Geniuscard* mendapatkan perolehan nilai rata-rata 95,4% dari 4 validator ahli yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji kepraktisan media *Geniuscard* menghasilkan rata-rata 97,5% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji keefektifan media *Geniuscard* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media *Geniuscard* dalam pembelajaran. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 40%, yang kemudian meningkat tajam menjadi 80,78% pada posttest dengan peningkatan sebesar 40,78%. Perhitungan N-Gain score menghasilkan nilai 0,67 yang masuk kedalam kategori sedang. Tingkat keefektifan media *Geniuscard* berdasarkan tafsiran yang diperoleh mencapai 67,15% yang dapat dikategorikan cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdullah, G., & Qomaria, S. (2017). Hubungan antara Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 8 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Entropi*, 12(1), 61–66.
- Arman. (2019). *Media Flashcard*. Goresan Pena
- Hasyim, M., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Sultan, J., 36, A. N., & Gowa, S. (2014). Penerapan Fungsi Guru dalam Proses Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 265–276. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/556>
- Jalinus; Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Kencana.
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>
- 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>