

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET PENCERNAAN (KUPEN) BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPA SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Diana Nur Septiyawati Putri¹, Otib Satibi Hidayat², Uswatun Hasanah³
Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

pos-el: dianaputrinur123@gmail.com¹, otibsatibi@unj.ac.id², uswatunhasanah@unj.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan sebagai studi awal pengumpulan informasi dalam rangka analisis kebutuhan untuk merancang draft media pembelajaran Kartu Kuartet Pencernaan (KUPEN) IPA berbasis PBL. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu dengan analisis kebutuhan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model rancangan R&D ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian ini juga dilakukan pada siswa kelas V SDN Pisangan Baru 09, Kecamatan Matraman, Kota Jakarta Timur. Sampel penelitian ini diambil dari guru wali kelas yang mengajar dan siswa kelas 5C di SDN Pisangan Baru 09. Teknik pengambilan sampel data dilakukan dengan observasi, wawancara, pengisian angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Pisangan Baru 09 yang melibatkan 22 siswa serta guru wali kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran lain seperti *kartu kuartet* pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia berbasis PBL yang mampu menunjang atau memfasilitasi siswa untuk dapat menangkap materi dan juga memahami materi yang dijelaskan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, Problem Based Learning (PBL), Pembelajaran IPA, Sistem Pencernaan Manusia*

ABSTRACT

This study aims as an initial study of gathering information in the context of needs analysis to design a PBL-based IPA Quartet Card learning media draft. This type of research uses descriptive qualitative research, namely needs analysis. This research was conducted using research and development methods or Research and Development (R&D). This R&D design model refers to the ADDIE development model, which was developed by Borg and Gall. This research was also conducted on fifth grade students at SDN Pisangan Baru 09, Matraman District, East Jakarta City. The sample for this research was taken from the homeroom teacher who taught and students of class 5C at SDN Pisangan Baru 09. The data sampling technique was carried out by observing, interviewing, filling out questionnaires or questionnaires, and documentation. The subjects in this study were fifth grade students at SDN Pisangan Baru 09 which involved 22 students as well as the homeroom teacher. The results of this study indicate that teachers really need other learning media such as quartet cards in science learning on PBL-based human digestive system materials that are able to support or facilitate students to be able to grasp the material and also understand the material being explained in the learning process takes place.

Keywords: *Learning media, Quartet Cards, Problem Based Learning (PBL), Science Learning, Human Digestive System.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu bentuk usaha manusia dalam memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting sehingga kita bisa belajar memperoleh pengetahuan yang baik dan pengalaman yang terjadi di sekitarnya. Sedangkan, tanpa adanya pendidikan, kita tidak akan bisa berkembang maupun meningkat dalam kualitas sumber daya manusia, bahkan bisa saja kita akan mengalami kemunduran atau penurunan.

Seiring berkembangnya Pendidikan dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai ilmu fundamental yang tidak dapat dipisahkan dari sumber daya manusia yang terus berkembang ini, tidak dapat disangkal bahwa pembelajaran IPA berkontribusi pada kemajuan ilmu-ilmu lain. Sesuai dengan ini, pendidikan merupakan proses belajar seseorang agar berhasil untuk mengubah perilakunya. Pembelajaran IPA adalah proses yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif, selain membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan proses untuk mengatasi kesulitan lingkungan. Diharapkan siswa merasa tertarik untuk belajar IPA sebab mereka terhubung dengan lingkungan dan diri mereka sendiri.

Menurut penelitian Hayati & Hermita (2022) bahwa pembelajaran IPA harus mampu memiliki pola pikir yang aktif, kreatif, inovatif, dan berpikiran terbuka. Sedangkan menurut Ayu Cahyani & Negara (2021), informasi yang ditawarkan dalam pelajaran IPA merupakan proses yang dilakukan dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekedar fakta atau konsep pengetahuan yang dipahami siswa. Salah satu muatan materi tentang sistem pencernaan

manusia merupakan salah satu topik yang perlu dikuasai siswa.

Siswa kesulitan memahami materi IPA tentang sistem pencernaan manusia tanpa penjelasan dari guru. Pandangan ini didukung oleh Wahyu et al. (2021), yang menyatakan bahwa siswa tidak dapat melihat secara langsung organ-organ yang terlibat dalam proses pencernaan sehingga informasi sistem pencernaan manusia sulit diperoleh siswa. Hal ini disiasati dengan penggunaan alat bantu media pembelajaran yang menampilkan organ pencernaan termasuk memecah dan mencerna makanan yang masuk ke dalam tubuh yang dikenal sebagai sistem pencernaan manusia.

Materi sistem pencernaan manusia merupakan materi yang bersifat abstrak, maka tidak disarankan menggunakan sumber belajar yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi pelajaran yang dipelajari. Hanya ceramah, hafalan, dan metode pengajaran pasif lainnya yang digunakan, yang mengurangi keefektifan pembelajaran dan kemampuan guru untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar. Menurut Syavira, n.d, informasi tentang sistem pencernaan manusia memberikan informasi tentang bagaimana berbagai komponen bekerja sama serta bagaimana menjaga sistem pencernaan dalam kondisi baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran IPA mengenai sistem pencernaan manusia di sekolah dasar dirancang dengan baik agar menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapinya. Selain itu, seorang guru dituntut untuk melayani sebagai pendidik yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar sambil juga menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, untuk

membantu proses pembelajaran, guru harus berupaya menggunakan dan mengembangkan serta menyediakan media pembelajaran yang sesuai.

Kenyataannya, di sekolah dasar siswa sering diam, memperhatikan, dan mencatat penjelasan guru. Siswa hanya mengharapkan suapan ilmu dari guru, dan kurang variatif sehingga mereka kesulitan mendapatkan informasi materi IPA mengenai sistem pencernaan manusia tersebut. Ternyata masih banyak guru yang tidak bisa mengakses atau tidak mampu menggunakan media pembelajaran. Padahal dengan digunakannya media pembelajaran, guru dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar yang hanya menerima materi saja.

Kebosanan di kalangan siswa atau kejenuhan mengikuti kelas dapat dihilangkan dengan penggunaan media pembelajaran. Siswa akan lebih mampu mengingat pengajaran jika mereka menggunakan media. Sedangkan Bashari (2021) berpendapat bahwa isi pembelajaran dapat dijelaskan melalui media pembelajaran untuk menggugah minat, pikiran, dan perasaan orang selama kegiatan pembelajaran dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat bermanfaat dalam penyampaian materi sistem pencernaan manusia, menjadikan pengertian yang diberikan lebih nyata dan dapat diamati. Sehingga pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia hanya diberikan informasi dengan memanfaatkan buku ajar seperti buku paket dan lain sebagainya. Proses belajar mengajar yang aktif didukung oleh berbagai sumber belajar.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam situasi ini sebagai alat, metode, perantara, dan penghubung dalam rantai informasi. Fungsi media pembelajaran itu sendiri yaitu menarik perhatian siswa saat

belajar, menghilangkan rasa bosan, penjelasan guru menjadi lebih komunikatif dan produktif, menumbuhkan keaktifan siswa, dan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dapat membuat berbagai perubahan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar. Dalam meningkatkan kualitas tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru sebagai pendidik maupun pengajar dimana mereka harus pintar memilih media pembelajaran yang akan diterapkan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sumber yang dapat memberikan informasi untuk membantu pengajar dan siswa dalam memecahkan masalah yang muncul selama proses belajar mengajar. Mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran, guru harus sepenuhnya mengintegrasikannya ke dalam proses pendidikan yang lebih luas di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Kebutuhan et al. (2022) yang membahas bagaimana media menyampaikan informasi atau pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang variatif, menarik, dan menyenangkan dalam mata pelajaran IPA yaitu menggunakan media permainan *kartu kuartet*. Media yang membuat perhatian siswa itu seperti banyaknya gambar yang akan semakin menarik, dan semakin banyak ilustrasi maka materi juga akan semakin menarik serta mudah dipahami bagi siswa. Peneliti juga memilih penggunaan media pembelajaran ini dengan berbasis *Problem Based Learning (PBL)*, ini menggunakan skenario dunia nyata sebagai latar belakang bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah sambil mengingat bahwa mereka harus menyerap fakta dan konsep penting dari konten akademik yang dipelajari.

Media permainan kartu kuartet adalah salah satu media yang berbentuk cetak dengan berbasis visual, karena medianya berupa pertanyaan terkait materi, gambar, dan penjelasan melalui rekaman dalam *barcode* yang dapat diakses. Media pembelajaran kartu kuartet ini menggunakan program Canva. Biasanya kartu kuartet itu berjumlah 4 sebagai satu pasangannya dan satu setnya terdiri dari 24 atau 32 kartu. Sedangkan pada penelitian ini, kartu kuartet akan di kurangi sedikit.

Dalam pengembangan permainan kartu kuartet ini, harus membuat pasangan kartu yang jumlahnya tidak lebih dari dua. Ada 20 kartu kuartet dalam set yang akan digunakan untuk permainan dan setiap kartu memiliki dua kategori. Pertama, kartu yang berisi pertanyaan. Kedua, kartu yang berisi jawaban serta penjelasan. *Novelty* dalam pengembangan Kartu Kuartet Pencernaan (Kupen) kali ini adanya *QR Code* di dalam Kartu Jawaban sebagai pengintegrasian teknologi yang dimana nantinya akan terdapat penjelasan berupa video maupun rekaman suara yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia agar siswa lebih mudah memahami dan menghafal materi konsep pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan Saputri et al. (2022), berdasarkan kajian yang dilakukan, temuan media permainan kartu kuartet yang dihasilkan melalui sejumlah uji coba dan verifikasi ahli dipastikan realistis. Menurut peneliti tersebut, ini dapat diakses dengan sedikit perubahan, dan siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas penggunaan media permainan kartu kuartet. Oleh karena itu, siswa dapat belajar tentang sistem pencernaan manusia di kelas IPA dengan memanfaatkan media kartu kuartet ini untuk membantu mereka mengenali dan menangkap informasi. Media ini juga nyaman, mudah beradaptasi, dan *portable*. Dalam permainan kartu

kuartet ini, soal yang dituliskan berbasis *Problem Based Learning* (PBL) agar siswa lebih berpikir kritis dan aktif.

Dengan *Problem Based Learning* (PBL) siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, aktif, dan kolaboratif melalui pembelajaran berbasis masalah, yang memungkinkan mereka membangun kemampuan pemecahan masalah secara mandiri. Siswa memiliki kesempatan untuk secara aktif menggunakan pengetahuan dan perspektif mereka untuk memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri yaitu dengan PBL. Seiring dengan pendapat Glasser (2023), PBL adalah metode pengajaran yang menempatkan siswa dalam skenario dunia nyata untuk melatih pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kebutuhan et al. (2022) yang menunjukkan media pembelajaran berbasis IPA sangat dibutuhkan untuk materi sistem pencernaan manusia, karena menyertakan penjelasan yang dapat dipahami siswa selain grafik tiga dimensi, buku pop-up sangat menarik dan penting untuk dikembangkan dalam hal sistem pencernaan manusia. Adapun penelitian oleh Saputri et al. (2022), menunjukkan bahwa temuan media kartu kuartet cukup valid. Dalam penelitian ini, ketiga temuan validasi materi, bahasa, dan media digunakan untuk menentukan nilai validitas. Skor 82,6%, 88,4%, dan 78,8% dicapai dalam urutan itu. Dengan tingkat kepraktisan 83,2%, media *quad card* yang dihasilkan juga dinilai cukup bermanfaat. Jelas bahwa menggunakan kartu kuartet komponen tubuh manusia "BATU" sebagai alat pengajaran akan bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Wahyu et al. (2021), dimana hasil dari penelitian tersebut yaitu materi pembelajaran IPA kelas V

SD yang difokuskan pada sistem pencernaan manusia dan teori belajar Ausubel sudah dianggap valid dan layak pakai. Sedangkan menurut Dewi et al. (2022), dengan E-Comics Interaktif berbasis PBL, siswa dapat mempelajari materi tentang sistem pencernaan manusia karena dapat menyempurnakan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini, sehingga akan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selanjutnya penelitian ini sesuai dengan penelitian Glasser (2023), yang menghasilkan informasi bahwa mengajar siswa kelas V sekolah dasar menggunakan pendekatan PBL akan membantu mereka memahami sistem pencernaan manusia dalam IPA. Sedangkan menurut Sultan & Tirtayasa (2022), siswa sekolah dasar kelas V akan mendapat manfaat besar dari penggunaan media video berbasis animasi untuk melengkapi pelajaran mereka tentang topik yang berhubungan dengan sistem pencernaan. Selanjutnya berdasarkan penelitian Roshayanti et al. (2019), diketahui bahwa kartu kuartet model pembelajaran STAD berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 04 Petarukan. Adapun Suhartini et al. (2022) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran maka rasa keingintahuan siswa terpancing serta meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti memilih media pembelajaran *kartu kuartet* sebagai media yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan sebagai studi awal pengumpulan informasi dalam rangka analisis kebutuhan untuk merancang draft media pembelajaran *Kartu Kuartet* IPA berbasis PBL.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut

Sumarsono (2020), R&D adalah suatu jenis penelitian yang menciptakan produk sekaligus menguji teori. Produk yang dibuat ini nantinya akan diuji kelayakannya. Metode R&D tidak hanya membuat produk baru, tetapi mengembangkan produk yang sudah ada dan dijadikan media pembelajaran. Pada penelitian R&D ini, jenis produk yang dikembangkan yaitu Kartu Kuartet Pencernaan (KuPen).

Pendekatan desain R&D ini mengacu pada metodologi pengembangan ADDIE, yang dibuat oleh Borg dan Gall. Menurut Borg and Gall, teknik atau prosedur yang digunakan untuk merancang dan memvalidasi barang adalah penelitian dan pengembangan. Produk yang dirancang bertujuan untuk membuat media kartu kuartet pencernaan untuk kelas IPA di kelas V sekolah dasar. Borg and Gall menyatakan bahwa terdapat 10 tahapan yang perlu dilalui dalam penelitian R&D, (1) Pengumpulan informasi dan penelitian, (2) Perencanaan pengembangan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Uji lapangan pendahuluan, (5) Merevisi temuan uji lapangan pendahuluan, (6) Uji lapangan utama, (7) Penyempurnaan Produk Uji Lapangan Utama, (8) Uji Coba Lapangan Operasional, (9) Revisi Produk Akhir, dan (10) Sosialisasi dan Implementasi.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Pisangan Baru 09, Kecamatan Matraman, Kota Jakarta Timur. Sampel penelitian ini diambil dari guru wali kelas yang mengajar dan siswa kelas 5C di SDN Pisangan Baru 09. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Pisangan Baru 09 yang melibatkan siswa sebanyak 22 orang, 11 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki, serta guru wali kelas. Sedangkan mata pelajaran yang diteliti adalah IPA, materi sistem pencernaan manusia pada tahun ajaran 2023. Teknik pengambilan sampel datanya dilakukan

dengan melakukan observasi, wawancara, mengisi angket atau kuisisioner, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui penyebaran kuisisioner berupa pertanyaan dan wawancara dengan wali kelas. Data hasil penelitian analisis kebutuhan siswa maupun guru

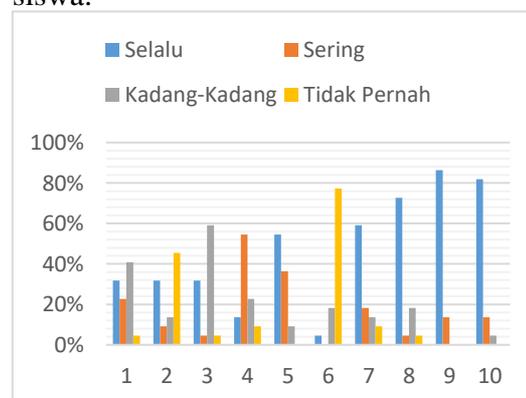
dikumpulkan dan disebarikan secara langsung ke sekolah sasaran yaitu SDN Pisangan Baru 09 yang terakreditasi B. Siswa diminta untuk menjawab 10 pernyataan (Tabel 1) pada kuisisioner yang diberikan. Pernyataan tersebut menyangkut penilaian persyaratan pembuatan media pembelajaran pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

Tabel 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan
1.	Guru menggunakan media pembelajaran dalam belajar (seperti buku, video, permainan)
2.	Guru menggunakan media pembelajaran pada semua mata pelajaran
3.	Guru menggunakan media pembelajaran selain dari buku atau video
4.	Saya mencari bahan materi / sumber pelajaran selain dari buku yang disediakan dalam proses pembelajaran (misalnya : internet dan majalah)
5.	Guru menggunakan media pembelajaran IPA dalam materi sistem pencernaan manusia
6.	Dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia, guru menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti permainan
7.	Media pembelajaran yang praktis, dapat membantu saya dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia
8.	Saya lebih mudah memahami materi sistem pencernaan manusia jika menggunakan media pembelajaran permainan
9.	Media pembelajaran dalam materi sistem pencernaan manusia sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar
10.	Saya dapat merasakan manfaat dari menggunakan media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia

Temuan dari pengisian angket oleh siswa dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan hasil pengisian angket siswa tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA pada pokok bahasan sistem pencernaan manusia telah memanfaatkan media pembelajaran meskipun tidak sering tetapi pernah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Wijayanti, (2022), bahwa pada pokok bahasan sistem pencernaan manusia harus menggunakan media pembelajaran agar senantiasa siswa dapat aktif dalam belajar dan dapat menilai hasil belajar

program dan memantau hasil belajar siswa.



Gambar 1. Grafik Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Selanjutnya siswa juga dapat memotivasi siswa, mengatur kelas,

mengembangkan bahan ajar, dan memantau hasil belajar. Sependapat dengan Ap et al. (2021) yang menunjukkan bahwa di kelas IV SDN 17 Langnga - Langnga, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dipengaruhi oleh penggunaan media permainan kartu kuartet. Hal ini

dikarenakan media kartu permainan kuartet bersifat menyenangkan, menghibur, dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar.

Selain itu, peneliti juga memberikan angket kepada wali kelas. Tabel 2 menunjukkan hasil wawancara dengan guru terkait pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dalam proses pembelajaran Ibu sudah menggunakan media pembelajaran?	Sudah menggunakan media pembelajaran walaupun kurang menyenangkan
2.	Jika sudah, media apa yang sering digunakan Ibu dalam pembelajaran?	Media yang sering digunakan biasanya seperti buku, internet, bagan, video pembelajaran, kerangka, gambar, alat bantu bagian-bagian tubuh manusia dan sebagainya.
3.	Apa kendala yang Ibu rasakan dalam proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia?	Kendalanya yaitu di sekolah ini masih kurangnya sarana dan prasarana alat pembelajaran yang digunakan di dalam kelas untuk membantu pembelajaran
4.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang ada sekarang, Ibu sudah cukup mendukung proses pembelajaran khususnya IPA?	Belum cukup, karena masih banyak siswa yang sulit untuk memahami materi dengan media pembelajaran yang seadanya. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang menyenangkan dan juga variatif agar siswa dapat mengingat dan juga memahami materi tersebut
5.	Apakah Ibu pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran?	Sudah pernah, dengan menggunakan video pembelajaran, gambar, bagan, dan kerangka tubuh manusia
6.	Dalam pembelajaran IPA mengenai sistem pencernaan manusia, apakah Ibu perlu adanya media pembelajaran menggunakan gambar/permainan?	Perlu, agar meningkatkan minat belajar siswa dalam materi sistem pencernaan manusia. Karena dengan media, siswa tidak merasa bosan saat diterangkan materinya dan juga siswa turut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung
7.	Jika harus memilih, media pembelajaran seperti apa yang Ibu butuhkan dalam proses pembelajaran IPA mengenai sistem pencernaan manusia?	Alat pembelajaran yang mendorong keterlibatan dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa adalah seperti struktur tubuh manusia.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru wali kelas yaitu

mengenai media yang akan dikembangkan berupa kartu kuartet

pencernaan (Kupen). Urutan pada nomor Tabel 2 dapat digunakan untuk menggambarkan setiap pertanyaan dan temuan dari wawancara.

Pada pertanyaan pertama dimulai dengan, media pembelajaran apa yang digunakan pada saat ini dalam proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Dari pertanyaan tersebut peneliti mendapat jawabannya yaitu media pembelajaran yang biasa digunakan berupa gambar, bagan, kerangka manusia.

Pada pertanyaan kedua membahas media pembelajaran menggunakan Kupen dan bagaimana proses pembelajaran IPA menggunakan Kupen mudah diterima siswa dalam memahami materi. Berdasarkan pertanyaan tersebut peneliti mendapat jawaban bahwa mengetahui media pembelajaran menggunakan Kupen. Dalam proses pembelajaran IPA menggunakan Kupen sepertinya efektif dan mudah dipahami, karena Kupen ini mengandung gambar dan juga penjelasan. Media pembelajaran Kupen juga menambah media pembelajaran baru agar lebih bervariasi, biasanya media pembelajaran hanya menggunakan gambar, video audiovisual dan lainnya. Dengan digunakannya media pembelajaran Kupen siswa dapat lebih aktif, bermakna, dan juga menyenangkan karena Kupen ini bersifat permainan. Kebanyakan siswa sangat menyukai jika pembelajarannya menggunakan permainan, agar tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Pernyataan di atas didukung oleh penelitian Arisandi et al. (2022), media permainan kartu kuartet ini khususnya materi kelas IV SD tentang siklus hidup hewan layak digunakan dalam pembelajaran IPA. Media permainan kartu kuartet ini membuat siswa tidak bosan dalam belajar, lebih bervariasi, disukai siswa dalam belajar dan bermanfaat bagi siswa dan guru

Pertanyaan ketiga membahas tentang apakah sebelumnya sudah pernah melakukan proses pembelajaran menggunakan media Kupen. Selanjutnya bagaimana apabila dikembangkan media pembelajaran IPA untuk materi sistem pencernaan manusia menggunakan media Kupen. Berdasarkan pertanyaan tersebut peneliti mendapat jawaban bahwa siswa belum pernah melakukan proses pembelajaran menggunakan media Kupen. Apabila ingin mengembangkan media Kupen maka bisa saja dicoba untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran. Guru dapat mengajarkan materi IPA sistem pencernaan manusia menggunakan benda nyata menggunakan alat peraga seperti kartu kuartet, yang memudahkan siswa untuk memahami materi. Siswa dapat memahami dengan mudah materinya jika mereka termotivasi untuk memikirkan suatu masalah secara mendalam saat mereka belajar.

Hasil penelitian angket dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V di SDN Pisangan Baru 09, disimpulkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran kartu kuartet berbasis PBL yang akan memudahkan mereka dalam memahami konsep yang tercakup dalam materi sistem pencernaan manusia. Pembelajaran tidak selalu melibatkan penggunaan media, hanya saja di saat-saat tertentu yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran. Menurut ibu Yulia selaku wali kelas V di SDN Pisangan Baru 09, media pembelajaran perlu ditingkatkan lagi. Hal ini terjadi karena siswa sering sekali merasa bosan saat pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan materi sistem pencernaan manusia berbasis PBL menggunakan media Kupen sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Media ini dapat mempermudah siswa dalam belajar karena disajikan dalam bentuk permainan dengan gambar yang

menarik dan juga penjelasan yang mudah dipahami melalui *QR Code*.

Penelitian ini juga didukung oleh Adhitya et al. (2023) dimana pendekatan PBL melibatkan siswa secara langsung dalam mengumpulkan informasi mereka sendiri sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mendapatkan kepercayaan diri yang lebih besar serta tidak merasa bosan. Minat siswa terhadap proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan PBL. Terlebih dengan menggunakan media Kupon memudahkan siswa belajar karena terdapat penjelasan dan juga gambar yang menarik, serta menggunakan pendekatan PBL menunjukkan bahwa model PBL berhasil meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam materi. Menurut penelitian Hikmah & Niam (2022), penggunaan media Kartu Kuartet dapat membantu siswa belajar lebih banyak kata dan valid serta menarik.

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai hasil angket dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran lain seperti Kupon pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia berbasis PBL yang mampu menunjang atau memfasilitasi siswa untuk dapat menangkap materi dan juga memahami materi yang dijelaskan dalam proses pembelajaran berlangsung.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan metode observasi, kuesioner, dan wawancara. Subyek penelitian ini adalah wali kelas V SDN Pisangan Baru 09 yang membuat bahan ajar baru setelah menganalisis kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang sudah digunakan.

Dalam hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan sumber belajar yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia yang sebelumnya telah diterapkan di SDN Pisangan Baru 09. Berdasarkan temuan kajian kebutuhan guru dan siswa, PBL media pembelajaran Kupon berbasis PBL pada sistem pencernaan manusia diperlukan untuk membantu siswa mempelajari topik dan memahaminya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, R. S., Nuril, A., & Fauziah, M. (2023). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(1), 38–45.
- Ap, N., Rahman, A., & Ramadhani, A. (2021). *No Title*. 1(3), 196–204.
- Arisandi, I. M. A., Ngr, D. B. K., & Putra, S. (2022). *Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD*. 5(1), 85–95.
- Ayu Cahyani, L. P. E., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32334>
- Bashari, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Teka-Teki Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09 No 7, 2929.
- Dewi, N. P. A. S., Ganing, N. N., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). E-Comic Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 64–72.

- <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45204>
- Glasser, J. P. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Problem-Based Learning di Kelas V Yuni Aprilianti 1, Achmad Ruslan Afandi 2 1,2*.
- Hayati, T., & Hermita, N. (2022). *Manusia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar the Development of Comic on Human Digestive System the Material At Five Grade Elementary. 1*, 220–231.
- Hikmah, F., & Niam, F. (2022). *Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (pada Siswa Kelas II SDI Ma ' arif Tawang Sari Garum)*. 74–88.
- Kebutuhan, A., Media, P., Pop, P., Book, U., Literasi, B., Atikasari, Y., & Dessty, A. (2022). *Jurnal basicedu. 6*(4), 6638–6645.
- Roshayanti, F., Priyanto, W., & Istikholah. (2019). Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology, 3*, 253–259.
- Saputri, Y., Syaflin, S. L., Junaidi, I. A., Guru, P., & Dasar, S. (2022). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia “ BATU ” Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. 4*(2), 315–324. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.648>
- Suhartini, E., Ayu, W. I., & Ramli, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gaya Pada Siswa Kelas Iv Sdn 009 Sungai Kunjang. *Kompetensi, 15*(2), 225–232. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i2.73>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 9, No. 2 Tahun 2022. 9*(2), 91–99.
- Sumarsono, M. B. & M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “ Kuartet Kingdom ” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya, 08*(03), 487–496.
- Syavira, N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD. 5*(1), 84–93.
- Wahyu, P., Putra, B., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. 26*(1), 175–185.
- Wijayanti, E. P. (2022). *ORGAN PENCERNAAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MELALUI MEDIA POWERPOINT DI KELAS 5 SDN JATIAN 02 TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022. 1*(1), 614–623.