

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Produk Pengembangan

Hasil pengembangan dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu sebuah media pembelajaran Kartu REMPA materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) untuk melatih *critical thinking* siswa kelas IV MI/SD. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran tangram untuk siswa SD/MI pada materi bangun datar. Hasil dari setiap tahap model pengembangannya akan dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan teknik wawancara pada guru IPA kelas IV MIS TPI Al-Fajar pada tanggal 22 Desember 2022 untuk memperoleh informasi tentang penggunaan media pembelajaran. Tahap analisis ini, peneliti juga menganalisis Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan pada media pembelajaran tangram. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan bertujuan untuk menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang akan dicapai oleh siswa pada setiap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti dapat melakukan analisis sebagai berikut:

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui lembaran wawancara yang diisi oleh guru kelas di MIS TPI Al-Fajar. Hasil evaluasi menggunakan lembaran wawancara dan angket kebutuhan guru kelas menunjukkan bahwa terdapat kekurangan dalam fasilitas media pembelajaran, yang saat ini hanya terdiri dari buku LKS dan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa konsentrasi dalam belajar. Oleh karena itu, diharapkan bahan

pembelajaran yang lebih menarik seperti pengembangan melalui media kartu remi IPA untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil wawancara terdapat di lampiran.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan peneliti untuk menyesuaikan kurikulum yang dilaksanakan di sekolah dengan materi yang akan dikembangkan. Kurikulum yang diterapkan di MIS TPI Al-Fajar adalah kurikulum 2013.

c) Analisis Kebutuhan

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebenarnya anak lebih menyukai pembelajaran melalui media. Hal ini dikarenakan media memberikan format visual secara langsung sehingga dapat menarik perhatian siswa. Namun, penggunaan media pembelajaran di kelas masih tergolong minim.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang sering digunakan guru cukup sederhana dan cenderung monoton, seperti penggunaan hanya dari kertas karton, lem, gunting, dan lainnya. Sehingga menurut guru dengan media tersebut mungkin pembelajaran dirasa kurang menarik bagi siswa, terlihat pada saat mengikuti pelajaran siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- 2) Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru masih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya bersifat sebagai pendengar dan kurang aktif selama proses pembelajaran.
- 3) Guru mengajarkan pembelajaran IPA hanya menggunakan sumber belajar yaitu buku dan tidak di iringi oleh praktik ataupun media pembelajaran khususnya dalam persoalan materi perubahan wujud benda, media pembelajaran belum dimanfaatkan (dikembangkan). Beberapa siswa sulit untuk fokus, berpikir kritis dan memahami pada

pelajaran IPA dan menganggap bahwa IPA adalah kelas yang membosankan dan sulit.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada guru IPA, maka peneliti mendapatkan solusi sebagai berikut:

- Peneliti menggunakan kartu remi sebagai acuan media untuk dikembangkan melalui kertas sertifikat atau kertas karton putih BC Folio ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality dan kertas laminating atau kertas ashai mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality sebagai media pembelajaran, pada kertas karton putih BC folio dan kertas laminating tersebut dijadikan media pembelajaran yang peneliti sebut namanya Kartu REMPA (Kartu Remi IPA), yang dimana pada kartu REMPA tersebut terdapat gambar terkait materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) yang memiliki tampilan menarik dengan berbagai warna.
- Media pembelajaran ini bertujuan agar meningkatkan dapat melatih *critical thinking* (berpikir kritis) siswa pada pelajaran IPA, membantu mengurangi rasa bosan siswa pada saat pembelajaran IPA serta mempermudah guru dalam menggunakan media pembelajaran selama proses mengajar.

4.1.2 Tahap Perancangan (Design)

Tahap desain ini bertujuan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk mencapai konsep awal pengembangan produk. Adapun media yang dikembangkan adalah Kartu REMPA (Remi IPA) materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) yang bertujuan dalam memberikan sebuah inovasi baru pada media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.

Pada tahap desain ini peneliti merencanakan instrument penelitian yang akan digunakan untuk mendukung terlaksananya uji coba. Pada tahap desain ini terdiri dari tiga langkah yaitu:

- 1) Penyusunan isi materi

Pada langkah ini, peneliti menuangkan gagasan yang akan dijadikan isi materi. Isi materi disusun sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar dan dirangkum secara ringkas dan menarik namun tetap dapat dipahami oleh siswa.

2) Pembuatan ilustrasi

Setelah isi materi disusun, langkah berikutnya adalah pembuatan ilustrasi. Pembuatan ilustrasi ini akan lebih kompleks daripada langkah sebelumnya karena mencakup pemilihan gambar, warna dan bentuk tulisan untuk memudahkan dalam proses penyusunan. Media ini berisikan tentang cover, isi materi serta gambar yang akan memudahkan siswa untuk memahami materi. Dalam pembuatan ilustrasi ini, peneliti menggunakan laptop dan *Microsoft Word* untuk pengeditan desain gambar dan juga isi materi serta cover untuk dijadikan Kartu REMPA.

3) Pemilihan bahan media kartu REMPA

Pada tahapan ini, peneliti menentukan berbagai aspek pembelajaran yang dipilih harus diidentifikasi dan kemudian akan dikembangkan. Berdasarkan analisis sebelumnya, diputuskan bahwa media pembelajaran yang dipilih adalah Kartu REMPA materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) yang dibuat menggunakan bahan kertas karton putih BC Folio ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality dan kertas laminating atau kertas ashai mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality secara inovatif dan interaktif serta menarik. Dalam pengembangan dan pemilihan bahan media juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4) Pembuatan desain media kartu REMPA

Pada langkah ini peneliti menyusun desain berdasarkan identifikasi berbagai komponen yang akan dibuat dan digunakan dalam membuat kartu remi IPA (kartu REMPA) yang dikembangkan. Komponen tersebut diantaranya adalah cara membuatnya, bentuk/desain kartu, dan warna serta kejelasan tulisan atau materi isi. Adapun cara membuatnya

yaitu dari bahan yang mudah ditemukan seperti kertas karton putih BC Folio ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality, kemudian kertas laminating atau kertas ashai mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality, lalu bentuk kartu REMPA yang dibuat menyerupai ukuran kartu remi pada dasarnya, kemudian warna yang digunakan adalah berbagai macam warna yang menarik, seperti hitam, putih, hijau, biru, ungu, orange dan merah.

5) Penyusunan instrument

Setelah perancangan produk telah selesai, tahapan selanjutnya adalah penyusunan instrumen angket validasi media dan respon siswa. Pada langkah ini peneliti menyusun instrument penilaian kualitas produk berupa angket daftar isian (Chek list) ahli media dan ahli materi. Dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui validasi media kartu REMPA yang dikembangkan. Peneliti membuat alat validasi yang mencakup validasi media, validasi materi dan pembelajaran kedalam angket. Pada lembar angket tersedia kolom saran yang dapat di isi oleh validator untuk perbaikan. Instrumen respon siswa disusun dalam bentuk angket yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran. Kemudian terdapat angket penilaian berpikir kritis peserta didik yang berjumlah 15 pernyataan dan pertanyaan. Soal tes berkaitan dengan materi yang telah dipelajari untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda).

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, desain media pembelajaran kartu REMPA IPA atau disebut kartu REMPA yang telah dirancang oleh peneliti selanjutnya direlisasikan dengan mengembangkan media pembelajaran kartu REMPA dan membuat instrument penilaian media pembelajaran berupa lembar validasi.

Pada pengembangan media, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Aplikasi tersebut dipilih karena sesuai dengan kebutuhan. *Microsoft Word*

dapat digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah gambar yang dibutuhkan, editing gambar baik dari bentuk dan posisi serta tata letak penulisan teks. Dan pemilihan tema atau gambar untuk menjadi tampak depan kartu REMPA dapat dicari melalui *Browsing Google*. Adapun proses pengembangan media kartu REMPA dalam penelitian ini adalah:

- 1) Sediakan kertas karton putih BC Folio (Kertas untuk sertifikat) ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality, kertas laminating atau kertas asahi mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality, kartu remi, Laptop/komputer, printer, gunting, lem kertas, penggaris, alat untuk melaminating atau bisa menggunakan setrika.
- 2) Ukur dahulu berapa panjang dan lebar dari kartu remi agar kemudian di rancang menggunakan laptop melalui aplikasi *microsoft word* untuk membuat bentuk gambar tampak depan dan menggunakan aplikasi *poster maker* untuk merancang tampak belakang (*background*) yang akan digunakan sesuai dengan materi pelajaran IPA dan bentuk gambar tampak belakang.
- 3) Kemudian *editing* bentuk gambar tampak depan dan tampak belakang menggunakan aplikasi *microsoft word*.
- 4) Lalu print bentuk gambar tersebut menggunakan kertas karton putih BC Folio (kertas untuk sertifikat) ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality.
- 5) Setelah itu guntinglah masing-masing dari gambar tersebut sesuai dengan ukuran yang sudah di tentukan (ukuran kartu remi).
- 6) Lalu masing-masing bagian tampak depan di tempelkan dengan bagian tampak belakang menggunakan lem kertas.
- 7) Setelah di tempelkan menjadi kartu REMPA, selanjutnya laminating lah semuanya menggunakan kertas laminating atau kertas asahi mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality menggunakan alat laminating ataupun bisa menggunakan setrika.
- 8) Setelah dilaminating guntinglah satu persatu dari masing-masing kartu REMPA tersebut.

Berikut hasil pembuatan media kartu remi IPA (Kartu REMPA).

Gambar 4.1.3.1 Hasil pembuatan media kartu remi IPA (Kartu REMPA), tampilan depan Kartu REMPA



Gambar 4.1.3.2 Tampilan belakang kartu REMPA



Gambar 4.1.3.3 Tampilan sebelum revisi



Gambar 4.1.3.4 Tampilan setelah revisi

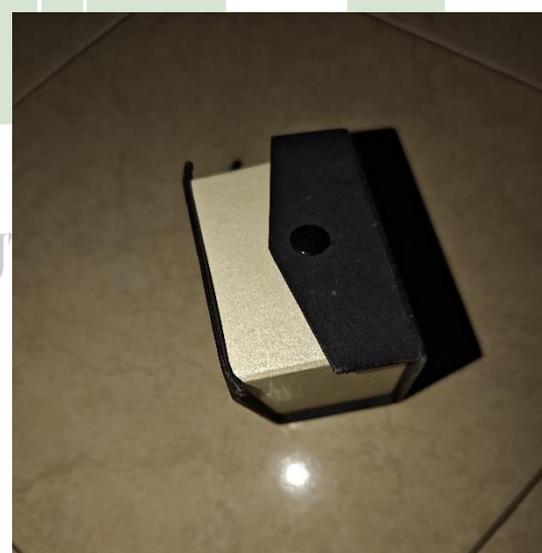




(sebelum revisi)

(setelah revisi)

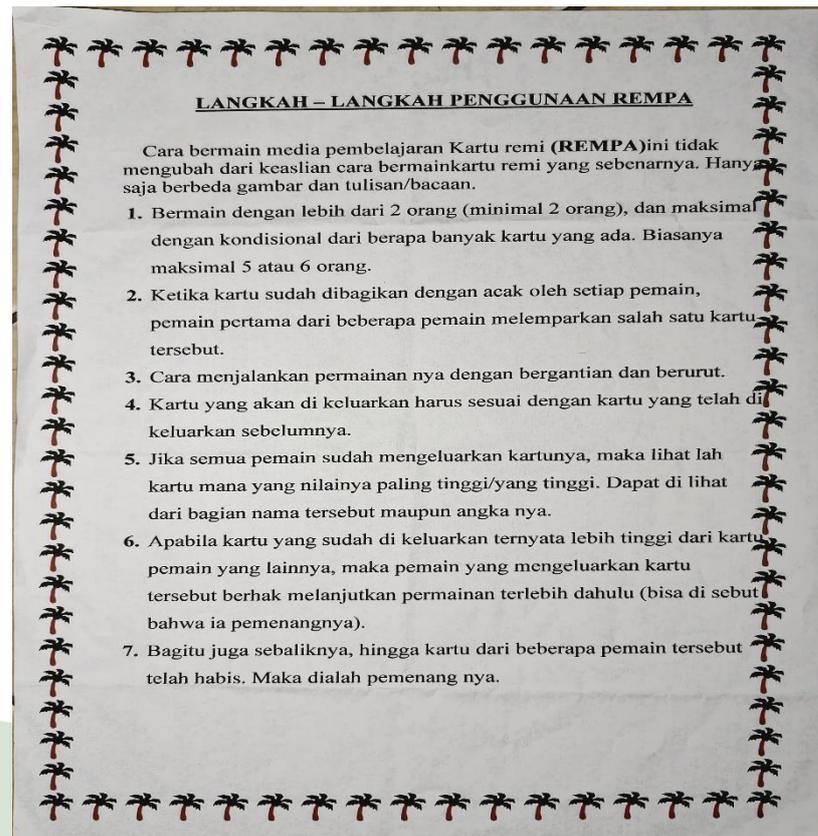
Gambar 4.1.3.5 Kotak REMPA sebelum direvisi dan sesudah



(sebelum direvisi)

(setelah revisi)

Gambar 4.1.3.6 Lembaran cara penggunaan Kartu REMPA



Lembaran cara penggunaan kartu REMPA ini diselipkan di dalam kotak REMPA. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan. Validasi kartu REMPA dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan uji coba ke peserta didik. Jika masih terdapat kekurangan, maka diperlukan revisi agar layak digunakan.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan Kartu REMPA untuk melatih berpikir kritis dilakukan berupa tes dengan LKPD (soal berpikir kritis siswa). Pengembangan Kartu REMPA ini diselaraskan dengan tahap desain yang telah dilakukan sebelumnya.

4.1.4 Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan valid dan layak oleh validator ahli media, ahli materi serta guru pembelajaran. Media Kartu REMPA diujicobakan pada 25 siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar. Penerapan media pembelajaran ini dilakukan dengan cara memainkan kartu REMPA secara

bergantian, mulai dari 4 atau 5 orang dahulu hingga begitu seterusnya bergantian sesuai dengan langkah penggunaan kartu REMPA tersebut. Selanjutnya melakukan tanya jawab dengan siswa secara lisan berkaitan dengan materi yang ada dalam kartu REMPA, dilanjutkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan meminta siswa untuk menjawab soal tes pada LKPD yang telah dibagikan secara berkelompok diakhir pembelajaran untuk mengukur pengetahuan dan berpikir kritis siswa terhadap materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda). Langkah terakhir yaitu pengisian angket respon siswa terhadap media kartu REMPA yang telah digunakan. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu REMPA berjalan dengan lancar dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

4.1.5 Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif yang peneliti lakukan yaitu pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi sumatif yang peneliti lakukan untuk mengetahui akhir pengembangan, pengaruh dan kualitas pengembangan layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah ini merupakan langkah terakhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Evaluasi dilakukan menganalisis angket validasi ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan media, sedangkan angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar terhadap penggunaan media kartu REMPA pada materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda).

4.2 Hasil Data Pengembangan

4.2.1 Hasil Validasi Kelayakan Media Kartu REMPA

Setelah Kartu REMPA dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validasi dengan dua ahli yang berkompeten dibidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkonsultasikan media pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengetahui bagaimana penilaian validator terhadap media yang dikembangkan.

1) Validasi Ahli Media

Validasi media ini menilai mengenai kriteria pemilihan media, pemanfaatan media, dan bentuk fisik, dengan mengisi angket untuk memberikan penilaian, serta komentar dan saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran Kartu REMPA yang dikembangkan. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2.1.1 Hasil validasi ahli media.

| No. | Indikator | Nilai yang Diperoleh | Nilai Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|--------------|-----------|----------------------|----------------|----------------|---------------------|
| 1. | Grafika | 24 | 24 | 100% | Sangat valid |
| 2. | Penyajian | 35 | 36 | 97,2% | Sangat valid |
| Total | | 59 | 60 | 98,3% | Sangat valid |

Berdasarkan Tabel 4.2.1.1 hasil validasi ahli media oleh salah satu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan yaitu Ibu Idzni Azhima, M.Pd bahwa media pada indikator grafika diperoleh persentase 100%, pada indikator penyajian diperoleh persentase 97,2%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 98,3%. Berdasarkan tabel 3.3.5.4 kriteria persentase penilaian perolehan validator media, maka media dikategorikan "**Sangat Valid**". Sehingga Kartu REMPA yang dikembangkan dapat diujicobakan.

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu "Pemilihan bahan pembuatan kotak REMPA dan perbaiki media konkret tentang menjelaskan cara penggunaan Kartu REMPA menjadi lebih menarik". Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media kemudian

digunakan sebagai bahan revisi kedepannya untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran Kartu REMPA.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi menilai mengenai kelayakan isi, dan penyajian materi, dengan mengisi angket untuk memberikan penilaian, serta komentar dan saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran Kartu REMPA yang dikembangkan. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2.1.2 Hasil validasi ahli materi.

| No. | Indikator | Nilai yang Diperoleh | Nilai Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|--------------|-----------|----------------------|----------------|----------------|---------------------|
| 1. | Isi | 12 | 12 | 100% | Sangat valid |
| 2. | Materi | 27 | 28 | 96,4% | Sangat valid |
| Total | | 39 | 40 | 97,5% | Sangat valid |

Berdasarkan Tabel 4.2.1.2 hasil validasi ahli materi oleh salah satu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan yaitu Ibu Aufa, M.Pd.I bahwa pada indikator isi diperoleh persentase 100% dan pada indikator materi diperoleh persentase 96,4% dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 97,5%. Berdasarkan tabel 3.3.5.4 kriteria persentase penilaian perolehan validator materi, maka media dikategorikan dengan kategori "**Sangat valid**". Sehingga kartu REMPA yang dikembangkan dapat di ujicobakan. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu "Ketika nanti di laksanakan kegiatan pembelajaran, maka harus di jelsakan kembali terkait materi yang telah di pelajari melalui kartu REMPA ini". Komentar dan saran

yang diberikan oleh ahli materi kemudian digunakan sebagai bahan revisi dan peningkatan kedepannya terkait kualitas media pembelajaran Kartu REMPA.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil akhir tingkat kevalidan media dari kedua validator, maka dapat dianalisis dan ditabulasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2.1.3 Hasil analisis kedua validator kevalidan

| Validator | Rata-rata Persentase Per-Validator | Nilai Rata-rata Validator | Kategori |
|------------------|---|--------------------------------------|---------------------|
| Media | 98,3% | 97,9% | Sangat Valid |
| Materi | 97,5% | | |

Dari tabel 4.2.1.3 Hasil analisis dari kedua validator maka hasil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 97,9%. Adapun hasil skor tersebut didapatkan dari nilai validator ahli media yaitu 98,3% dan ahli materi yaitu 97,5% dengan penilaian seluruh indikator kriteria yang telah diuji. Kemudian skor yang diperoleh dihitung dengan menjumlahkan nilai setiap validator lalu dibagi dengan banyaknya validator, adapun hasil yang diperoleh yaitu 97,9% skor tersebut dikategorikan "Sangat Valid" dengan keterangan tidak revisi.

Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian kedua validator, bahwa hasil produk dinilai dari rata-rata hasil kedua validator, adapun nilai yang diperoleh yakni 97,9%, disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu REMPA materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) dinyatakan "Sangat Valid", sehingga Media ini layak digunakan di tingkat SD/MI khususnya pada kelas IV.

4.2.2 Hasil Uji Kepraktisan Media Kartu REMPA

Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 03 Agustus 2024 dengan pemberian kartu REMPA kepada guru wali kelas dan subyek uji coba siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar. Pada penelitian ini terdiri dari 25 siswa dengan

tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Uji coba ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan dari kartu REMPA yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari uji coba sebagai berikut.

a) Penilaian Respon Guru

Penilaian respon guru terhadap tangram materi bangun datar dilihat dari aspek materi dan media yang dilakukan oleh guru Matematika Kelas II, dengan mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap media tangram yang telah dikembangkan. Hasil penilaian respon pendidik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2.2.1 Persentase hasil respon guru.

| No. | Aspek yang Dinilai | Nilai yang Diperoleh | Nilai Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|--------------|--------------------|----------------------|----------------|----------------|-----------------------|
| 1. | Isi | 36 | 36 | 100% | Sangat Praktis |
| 2. | Berpikir Kritis | 12 | 12 | 100% | Sangat Praktis |
| 3. | Grafika | 20 | 20 | 100% | Sangat Praktis |
| 4. | Penyajian | 35 | 36 | 97% | Sangat Praktis |
| Total | | 103 | 104 | 99% | Sangat Praktis |

Berdasarkan Tabel 4.2.2.1 hasil respon guru pada aspek isi diperoleh persentase 100%, kemudian pada aspek berpikir kritis diperoleh persentase 100%, lalu pada aspek grafika diperoleh lah persentase 100% dan pada aspek penyajian diperoleh pulah persentase 97%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 99%. Berdasarkan tabel 3.3.5.2 Kategori uji praktikalitas guru maupun siswa dikategorikan dengan kategori "Sangat Praktis".

b) Penilaian Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap kartu REMPA materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) dilihat dari respon siswa dan pemahaman terhadap media yang dilakukan seluruh siswa dikelas IV dengan total siswa 25 orang, dengan mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap media kartu REMPA yang telah dikembangkan.

Tabel 4.2.2.2 Persentase hasil respon siswa.

| No | Aspek yang Dinilai | Nilai yang Diperoleh | Nilai Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|----|--|----------------------|----------------|----------------|----------------|
| 1. | Desain cover/sampul media sangat menarik. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 2. | Melalui media kartu remi IPA (REMPA) memudahkan saya untuk belajar. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 3. | Praktis jika dibawa kemana-mana. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 4. | Dapat dipelajari dengan mudah baik dirumah maupun pada saat kegiatan pembelajaran. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 5. | Tulisan dalam media mudah dibaca. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 6. | Bahasa yang digunakan sangat komunikatif, sehingga membuat saya mudah memahami isinya. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 7. | Dileengkapi dengan | 100 | 100 | 100% | Sangat |

| | | | | | |
|------------|---|-----|-----|------|----------------|
| | gambar pendukung materi sehingga memudahkan saya memahami materi. | | | | Praktis |
| 8. | Dilengkapi dengan adanya nilai berpikir kritis. | 92 | 100 | 92% | Sangat Praktis |
| 9. | Soal evaluasi disajikan mudah dipahami. | 80 | 100 | 80% | Parktis |
| 10. | Media ini dapat memotivasi saya untuk belajar. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 11. | Pembelajaran perubahan wujud zat dalam media memberikan pengetahuan baru terkait berikir kritis terhadap permasalahan. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 12. | Media kartu remi yang dikembangkan dapat mengasah berpikir kritis dan mendorong untuk menyelesaikan permasalahan dengan berpikir terlebih dahulu. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |
| 13. | Penyampaian materi perubahan wujud zat lebih mudah dipahami dengan menggunakan media. | 100 | 100 | 100% | Sangat Praktis |

| | | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|-----------------------|
| Total | 1.272 | 1.300 | 97,8% | Sangat Praktis |
|--------------|--------------|--------------|--------------|-----------------------|

Berdasarkan tabel 4.2.2.2 hasil respon siswa sebanyak 25 orang siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar diperoleh nilai dengan persentase sebesar 97,8% dengan kategori "sangat praktis". Hal ini membuktikan bahwa media kartu REMPA yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh siswa dengan kategori "sangat praktis".

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil akhir tingkat kepraktisan media dari 2 Responden, maka dapat dianalisis dan ditabulasikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2.2.3 Hasil analisis kedua responden.

| Responden | Rata-rata Persentase Per-responden | Nilai Rata-rata responden | Kategori |
|------------------|---|----------------------------------|-----------------------|
| Guru | 99% | 98,4% | Sangat Praktis |
| Siswa | 97,8% | | |

Dari tabel 4.2.2.3 Hasil analisis dari kedua responden maka hasil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 98,4%. Adapun hasil skor tersebut didapatkan dari nilai rata-rata respon guru yaitu 99% dan rata-rata respon siswa yaitu 97,8% dengan penilaian seluruh indikator kriteria yang telah diuji. Kemudian skor yang diperoleh dihitung dengan menjumlahkan nilai setiap responden lalu dibagi dengan banyaknya responden, adapun hasil yang diperoleh yaitu 98,4% skor tersebut dikategorikan "Sangat Praktis".

Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian kedua responden, bahwa hasil produk dinilai dari rata-rata hasil kedua responden, adapun nilai yang diperoleh yaitu 98,4%, disimpulkan bahwa media pembelajaran

Kartu REMPA dinyatakan "Sangat Praktis", sehingga media ini dapat digunakan di tingkat SD/MI khususnya pada kelas IV.

Kemudian untuk mengetahui tingkat latihan berpikir kritis siswa, peneliti telah melakukan penelitian dan memberikan angket kepada siswa, karena siswa memiliki tingkatan cara berpikir yang berbeda-beda.

Tabel 4.2.2.4 Data latihan berpikir kritis siswa.

| No RES | Pernyataan | | | | | | | | | | | | | | | Total | Kategori |
|-----------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| HNS | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| NML | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Sangat baik |
| IQL | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| APA | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| RFM | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| AGS | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| ATF | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| JWO | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| DZR | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| ZAK | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| ALF | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| FOZ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| NZP | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 12 | Sangat baik |
| SAM | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Sangat baik |
| DRP | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| MPK | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | Sangat baik |
| CAS | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | Sangat baik |
| AZW | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| MRH | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| SAA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | Sangat baik |
| DAQ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------|
| PSA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| HBB | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 7 | Cukup baik |
| RAF | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |
| RSK | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | Sangat baik |

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa terdapat 25 Responden yang berada pada kategori sangat baik, dan ada 1 Responden yang berada pada kategori cukup baik, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar memiliki tingkat dan cara berpikir kritis yang baik hingga dapat dikatakan sangat baik.

Berikut tabel kesimpulan berpikir kritis siswa.

Tabel 4.2.2.5 Data hasil penelitian latihan berpikir kritis siswa.

| Interval | Kategori | F |
|-----------------|-------------------|----------|
| 12 - 14 | Sangat baik | 24 |
| 8 - 11 | Baik | 0 |
| 4 - 7 | Cukup baik | 1 |
| 1 - 3 | Tidak baik | 0 |
| 20 - 28 | Sangat tidak baik | 0 |

Hasil angket diperkuat wawancara dengan guru kelas IV Ibu Hanafsah, S.Pd sebagai berikut:

"Cara proses berpikir siswa bermacam-macam, ada yang baik, cukup baik bahkan sangat baik, namun rata-rata cara proses berpikir anak tergolong baik, mereka rajin dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas rumah (PR), memperhatikan guru saat pembelajaran, disiplin saat masuk kelas hingga aktif bertanya."

Selanjutnya diperkuat dengan pernyataan kepala sekolah yaitu Ibu Umi Kalsum, S.H, S.Pd menyatakan bahwa : "Proses berpikir anak sangatlah berbeda-beda, mulai dari kelas rendah (1, 2 & 3) hingga kelas tinggi (4, 5 & 6). Maka dari itu kita juga harus bisa memberikan

stimulus yang baik terhadap mereka. Akan tetapi pada dasarnya proses berpikir kritis mereka tergolong baik dikarenakan rasa penasaran mereka, rasa ingin tahu mereka, hal itulah yang membuat mereka sigap dalam menyelesaikan masalah, walaupun memang tetap harus dalam pengawasan kita sebagai guru maupun calon guru, apalagi orang tua dirumah.”

4.2.3 Hasil Uji Keefektifan Media Kartu REMPA

Uji keefektifan adalah uji yang dilakukan pada produk yang dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk (siswa). Tingkat efektivitas media yang dilakukan peneliti dengan memberikan instrument test (LKPD) kepada peserta didik kelas IV sebanyak 25 orang.

Tahap uji efektivitas media kartu REMPA diukur melalui hasil dari lembar kerja peserta didik (LKPD). Mengukur nilai LKPD dilakukan setelah produk diujicobakan kepada siswa. Dari hasil yang didapatkan akan dilakukan penilaian. Hasil penilaian LKPD di kelas IV MIS TPI Al-Fajar dapat dilihat pada Tabel 4.2.3.1.

Tabel 4.2.3.1 Hasil penilaian lembar kerja peserta didik.

| No. | Responden | Nilai (Jumlah Data) |
|-----|-----------|---------------------|
| 1. | HNS | 80 |
| 2. | NML | 75 |
| 3. | IQL | 80 |
| 4. | APA | 75 |
| 5. | RFM | 90 |
| 6. | AGS | 100 |
| 7. | ATF | 100 |
| 8. | JWO | 100 |
| 9. | DZR | 100 |
| 10. | ZAK | 100 |
| 11. | ALF | 95 |
| 12. | FOZ | 95 |

| | | |
|--------------|-----|--------------|
| 13. | NZP | 95 |
| 14. | SAM | 80 |
| 15. | DRP | 100 |
| 16. | MPK | 100 |
| 17. | CAS | 90 |
| 18. | AZW | 85 |
| 19. | MRH | 95 |
| 20. | SAA | 100 |
| 21. | DAQ | 100 |
| 22. | PSA | 100 |
| 23. | HBB | 100 |
| 24. | RAF | 90 |
| 25. | RSK | 70 |
| Total | | 2.295 |

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}} \\
 &= \frac{2.295}{25} \\
 &= 91,8
 \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian LKPD yang didapatkan dari siswa diperoleh jumlah total 2.295 dengan nilai rata-rata 91,8. Maka media Kartu REMPA dapat dikategorikan efektif dalam pembelajaran.

4.3 Pembahasan

Selama ini media yang digunakan di dalam proses pembelajaran di sekolah hanyalah buku paket. Buku paket ini memiliki beberapa kekurangan. Buku ini membutuhkan kemampuan pemahaman yang tinggi dari pembacanya, tidak dapat memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan dalam memahami bagian tertentu dari bahan ajar tersebut dan kurang memperhatikan perbedaan individu siswa serta kurang menarik sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan. Oleh karena itu, peneliti membuat media

pembelajaran kartu REMPA (remi IPA) yang diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan dan melatih *critical thinking* (berpikir kritis) siswa saat belajar IPA khususnya pada materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda).

Media pembelajaran mata pelajaran IPA pada materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) yang dikembangkan adalah media kartu REMPA dalam bentuk kartu yang dicetak. Sangat disarankan untuk menggunakan media ini untuk mendorong minat siswa dalam membaca, berpikir serta menyelesaikan masalah yang disajikan secara visual. Media yang dikembangkan didesain dalam bentuk sebuah kartu yang disertai dengan tulisan dan gambar yang berkaitan dengan materi tersebut sehingga menarik minat siswa. Peneliti berpendapat bahwa dengan perkembangan zaman modern dimana semua orang menggunakan media elektronik sebagai kebutuhan dan menjadi daya tarik, termasuk siswa yang menggunakan media elektronik seperti laptop atau smartphone dapat lebih tertarik untuk membaca dan belajar menggunakan buku sehingga peneliti memanfaatkan media cetak seperti laptop dan printer untuk mengembangkan media pembelajaran kartu REMPA.

Produk yang akan dikembangkan ini dibuat menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kerja), *design* (perancangan produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba awal yaitu ketika observasi dan validasi serta uji coba lapangan yaitu seluruh siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar) dan *evaluation* (evaluasi). Selain model ADDIE, terdapat model lain yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan, seperti model 4D, Borg & Gall dan 5 langkah PUSLITJAKNOV (Rafida et al., 2023). Berdasarkan beberapa model dalam penelitian pengembangan tersebut, peneliti memilih menggunakan model ADDIE untuk penelitian dan pengembangan ini karena tahapan ADDIE lebih ringkas dan jelas.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Moh. Farizqo Irvan, Feylosofia Putri Agry, dan Habibullah menulis penelitian “Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila (Rensla) Untuk Meningkatkan Literasi Masyarakat

Mahasiswa”; Terdapat lima tahapan dalam perancangan model pengembangan ADDIE, dan metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Pertama adalah analisis, kemudian desain, kemudian pengembangan, implementasi, dan kemudian evaluasi. Media Remi Pancasila “Rensla” memperoleh nilai 85 untuk kategori praktis dan 88 untuk kategori sangat layak, yang berarti memenuhi seluruh persyaratan kualifikasi, berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Media Rensla juga membantu siswa sekolah dasar dalam meningkatkan tingkat literasi masyarakat. Kemampuan literasi kewarganegaraan siswa sangat bervariasi, melalui skor n-gain kelompok sedang sebesar 0,61 dan skor awal sebesar 53,07 serta skor akhir sebesar 81,92 (Irvan et al., 2021).

Tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan analisis yang terdiri dari 3 tahap, yaitu analisis kinerja, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Dari hasil analisis kinerja diketahui bahwa terdapat kekurangan dalam fasilitas media pembelajaran, yang saat ini hanya terdiri dari buku LKS dan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa konsentrasi dalam belajar secara keseluruhan. Kemudian analisis kurikulum diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan di MIS TPI Al-Fajar adalah kurikulum 2013. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa sebenarnya siswa lebih menyukai pembelajaran melalui media, namun penggunaan media pembelajaran di kelas masih tergolong minim. Sedangkan dari hasil analisis tujuan pembelajaran diketahui bahwa ada siswa yang mengabaikan penjelasan guru, berbicara dengan temannya dan tidak mampu menjawab dengan benar ketika guru bertanya karena pembelajaran hanya mengacu kepada buku paket dan LKS sehingga siswa merasa bosan.

Selanjutnya tahap kedua yaitu merancang produk media pembelajaran kartu REMPA dengan mencakup konsep-konsep yang akan dituangkan ke dalam media kartu REMPA. Sebelum melakukan perancangan produk, peneliti terlebih dahulu menentukan Kompetensi Dasar dan mengembangkan Indikator Pencapaian Kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu, dilakukanlah perancangan produk. Pada tahap ini dilalui dengan 4 langkah, yaitu penyusunan isi materi, pemilihan bahan kartu REMPA, pembuatan desain kartu

REMPA dan penyusunan instrumen angket validasi media dan respon siswa. Pada langkah penyusunan isi materi, Peneliti menuangkan gagasan yang akan dijadikan isi materi. Isi materi disusun sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar dan dirangkum secara ringkas dan menarik namun tetap dapat dipahami oleh siswa. Setelah isi materi disusun, langkah berikutnya adalah pembuatan ilustrasi. Pembuatan ilustrasi ini akan lebih kompleks daripada langkah sebelumnya karena mencakup pemilihan gambar, warna dan bentuk tulisan untuk memudahkan dalam proses penyusunan. Media ini berisikan tentang cover, isi materi serta gambar yang akan memudahkan siswa untuk memahami materi. Dalam pembuatan ilustrasi ini, peneliti menggunakan laptop, *microsoft word* serta aplikasi *poster maker* untuk pengeditan desain gambar dan juga isi materi serta cover untuk dijadikan Kartu REMPA.

Kemudian pemilihan bahan media kartu REMPA, peneliti menentukan berbagai aspek pembelajaran yang dipilih harus diidentifikasi dan kemudian akan di kembangkan. Berdasarkan analisis sebelumnya, diputuskan bahwa media pembelajaran yang dipilih adalah Kartu REMPA materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) yang dibuat menggunakan bahan kertas karton putih BC Folio ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality dan kertas laminating atau kertas ashai mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality secara inovatif dan interaktif serta menarik. Dalam pengembangan dan pemilihan bahan media juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Lalu pembuatan desain kartu REMPA dengan berdasarkan identifikasi berbagai komponen yang akan dibuat dan digunakan dalam membuat kartu remi IPA (kartu REMPA) yang dikembangkan. Komponen tersebut diantaranya adalah cara membuatnya, bentuk/desain kartu, dan warna serta kejelasan tulisan atau materi isi. Adapun cara membuatnya yaitu dari bahan yang mudah ditemukan seperti kertas karton putih BC Folio ukuran 21.5 cm x 33 cm top quality, kemudian kertas laminating atau kertas ashai mika film ukuran 21.5 cm x 33 cm best quality, lalu bentuk kartu REMPA yang dibuat menyerupai ukuran kartu remi pada dasarnya, kemudian warna yang digunakan adalah berbagai macam warna yang menarik, seperti hitam, putih, hijau, biru, ungu, orange dan merah.

Setelah perancangan produk telah selesai, tahapan selanjutnya adalah penyusunan instrumen angket validasi media dan respon siswa. Pada langkah ini peneliti menyusun instrument penilaian kualitas produk berupa angket daftar isian (Chek list) ahli media dan ahli materi. Dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui validasi media kartu REMPA yang dikembangkan. Peneliti membuat alat validasi yang mencakup validasi media, validasi materi dan pembelajaran kedalam angket. Pada lembar angket tersedia kolom saran yang dapat di isi oleh validator untuk perbaikan. Instrumen respon siswa disusun dalam bentuk angket yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran. Kemudian terdapat angket penilaian berpikir kritis peserta didik yang berjumlah 15 pernyataan dan pertanyaan. Soal tes berkaitan dengan materi yang telah dipelajari untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda).

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan media, peneliti menggunakan aplikasi *microsoft word* setelah pemilihan dan pembuatan gambar tampak belakang (*background*) kartu REMPA menggunakan aplikasi *poster maker*. Aplikasi tersebut dipilih karena dapat digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah gambar yang dibutuhkan, editing gambar baik dari bentuk dan posisi serta tata letak penulisan teks. Pada pengembangan media, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Aplikasi tersebut dipilih karena sesuai dengan kebutuhan. *Microsoft Word* dapat digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah gambar yang dibutuhkan, editing gambar baik dari bentuk dan posisi serta tata letak penulisan teks. Dan pemilihan tema atau gambar untuk menjadi tampak depan kartu REMPA dapat dicari melalui *Browsing Google*.

Kemudian setelah produk awal media pembelajaran kartu REMPA selesai dikembangkan sesuai dengan perencanaan, selanjutnya dilakukan validasi terhadap media. Validasi media kartu REMPA dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan uji coba. Jika masih terdapat kekurangan, maka diperlukan revisi agar layak digunakan.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 98,3% dan dinyatakan sangat valid. Dan hasil penilaian ahli materi

diperoleh persentase sebesar 97,5% dan dinyatakan valid. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dengan menggunakan skala Likert dan data kualitatif mencakup kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan kartu REMPA. Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian kedua validator, bahwa hasil produk dinilai dari rata-rata hasil kedua validator, adapun nilai yang diperoleh yakni 97,9%, disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu REMPA materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) dinyatakan "Sangat Valid", sehingga Media ini layak digunakan di tingkat SD/MI khususnya pada kelas IV.

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu "Pemilihan bahan pembuatan kotak REMPA dan perbaiki media konkret tentang menjelaskan cara penggunaan Kartu REMPA menjadi lebih menarik". Lalu komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu "Ketika nanti di laksanakan kegiatan pembelajaran, maka harus di jelsakan kembali terkait materi yang telah di pelajari melalui kartu REMPA ini". Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan materi kemudian digunakan sebagai bahan revisi dan peningkatan kedepannya terkait kualitas media pembelajaran Kartu REMPA.

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya melakukan tahap keempat yaitu mengimplementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk. Selain oleh para ahli media pembelajaran, kartu REMPA diberikan tanggapan respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru menyatakan bahwa media kaartu REMPA "sangat praktis" dengan perolehan presentase sebesar 99%. Sedangkan hasil respon siswa secara keseluruhan menyatakan bahwa media kartu REMPA "sangat praktis" dengan perolehan persentase uji coba skala sebesar 97,8%. Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian kedua responden, bahwa hasil produk dinilai dari rata-rata hasil kedua responden, adapun nilai yang diperoleh yaitu 98,4%, maka media pembelajaran Kartu REMPA dinyatakan "Sangat Praktis", sehingga media ini dapat digunakan di tingkat SD/MI khususnya pada kelas IV.

Sedangkan keefektifan media kartu REMPA dapat diukur melalui hasil dari lembar kerja peserta didik (LKPD) terkait soal berpikir kritis. Mengukur nilai LKPD dilakukan setelah produk diujicobakan sepada siswa. Dari hasil penilaian

LKPD yang didapatkan dari siswa diperoleh nilai rata-rata 91,8 dan media kartu REMPA dapat dikategorikan efektif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media Kartu Remi pada pembelajaran IPA atau disebut Kartu REMPA terdiri dari pengembangan desain, yaitu pengumpulan dan pengolahan tema, warna kartu, isi materi serta gambar yang dibutuhkan, editing gambar baik dari bentuk dan posisi serta tata letak penulisan teks/kalimat pada kartu. Dari segi materi, yaitu lebih ringkas, padat dan jelas. Persentase kelayakan setelah divalidasi oleh kedua validator dengan nilai rata-rata diperoleh yakni 97,9%, dengan kualifikasi 98,3% dari ahli media dan 97,5% dari ahli materi. Artinya media pembelajaran kartu REMPA "sangat layak" untuk dikembangkan. Respon media pembelajaran kartu REMPA oleh guru diperoleh hasil angket yang menyatakan "sangat praktis" dengan perolehan persentase sebesar 99%. Sedangkan respon media pembelajaran kartu REMPA oleh siswa diperoleh hasil angket yang menyatakan "sangat praktis" dengan perolehan persentase sebesar 97,8%. Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartu REMPA (kartu remi IPA) dengan materi sifat, zat dan wujud benda (perubahan wujud benda) layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.