

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATERI
MASA PUBERTAS MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU EDUKASI
(PUBERTY CARD) DI SDN PISANGCANDI 4**

Sevina Dwi Permata Putri¹, Romia Hari Susanti²
^{1,2}PPG PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
¹sevinadwi419@gmail.com, ²romi@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning interest of fifth-grade students on puberty material through the use of Educational Card media (Puberty Card) at SDN Pisangcandi 4. Low learning interest was identified from initial observations, indicated by lack of enthusiasm, limited verbal participation, and minimal interaction during learning. This classroom action research was conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart model, involving 24 fifth-grade students. In Cycle I, the Puberty Card was used in its basic form combined with a mystery box. In Cycle II, improvements were made by laminating the cards, adding a 3m×3m giant snakes and ladders game, and integrating Wordwall digital media. Data were collected through learning interest questionnaires, teacher and student response questionnaires, and documentation. Results showed that average learning interest increased significantly from 61.46% (low category) in Cycle I to 90.20% (very high category) in Cycle II, surpassing the success indicator of ≥75%. Media practicality also improved from 76.12% (practical) to 94.21% (very practical). The use of Puberty Card media combined with interactive and digital learning tools is concluded to effectively enhance student learning interest on puberty material at the elementary school level.

Keywords: learning interest, puberty card, educational card media, classroom action research, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V pada materi masa pubertas melalui penggunaan media Kartu Edukasi (Puberty Card) di SDN Pisangcandi 4. Rendahnya minat belajar teridentifikasi dari pengamatan awal, ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme, minimnya keberanian berbicara, dan rendahnya interaksi selama pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart, dengan subjek 24 peserta didik kelas V. Pada Siklus I, Puberty Card digunakan dalam bentuk sederhana dikombinasikan dengan misteri box. Pada Siklus II, dilakukan perbaikan berupa laminasi kartu, penambahan ular tangga raksasa berukuran 3m×3m, dan integrasi media digital Wordwall. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil

penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar meningkat dari 61,46% (kategori rendah) pada Siklus I menjadi 90,20% (kategori sangat tinggi) pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan $\geq 75\%$. Kepraktisan media juga meningkat dari 76,12% (praktis) menjadi 94,21% (sangat praktis). Disimpulkan bahwa penggunaan media Puberty Card yang dikombinasikan dengan media interaktif dan digital efektif meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pubertas di sekolah dasar.

Kata Kunci: minat belajar, puberty card, media kartu edukasi, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar mampu membangkitkan perhatian dan keterlibatan peserta didik secara aktif (Br Simanjuntak et al., 2023). Hal ini penting karena karakteristik peserta didik usia sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret, senang bermain, mudah tertarik pada hal-hal visual, dan membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Safitri et al., 2022). Apabila pembelajaran disampaikan secara monoton, terutama melalui ceramah yang panjang dan tanpa dukungan media yang menarik, peserta didik cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan tidak menunjukkan antusiasme yang memadai. Hal ini sejalan dengan (Intaniasari et al., 2022) yang mengatakan bahwa pembelajaran pada era saat ini jika masih disampaikan secara konvensional dan berpusat pada guru

(*teacher centered*), dengan metode penyampaian satu arah yang hanya sebatas memberikan informasi tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang terus berkembang, dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat. Selain itu, pembelajaran yang tidak berorientasi pada siswa juga dapat menurunkan minat serta antusiasme mereka dalam belajar (Warat et al., 2021). Kondisi tersebut juga tampak pada pembelajaran materi masa pubertas yang sering kali memerlukan pendekatan khusus agar mudah diterima oleh peserta didik.

Materi masa pubertas merupakan salah satu materi dalam pembelajaran kelas V yang berkaitan dengan perubahan fisik, emosi, kebersihan diri, dan pemahaman terhadap perkembangan tubuh. Materi ini tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga membutuhkan penyampaian yang komunikatif,

aman, dan sesuai dengan usia peserta didik (Puspaningrum, 2024). Dalam praktiknya, banyak peserta didik masih merasa canggung atau kurang tertarik ketika mempelajari tema ini. Mereka seringkali hanya mendengar penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, minat belajar rendah, partisipasi menurun, dan pemahaman konsep belum optimal (Rambe, 2022).

Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk memiliki rasa tertarik, senang, dan keinginan yang tinggi terhadap kegiatan belajar sehingga dapat menimbulkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, serta perilaku. Minat belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar siswa memiliki dorongan untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Khosiyono et al., 2023). Melihat hal tersebut, maka minat belajar memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Ali et al., 2025) yang mengatakan jika minat belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena siswa

yang mempunyai minat belajar biasanya lebih fokus dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memperhatikan penjelasan, menunjukkan rasa ingin tahu, bertanya ketika belum paham, dan lebih berani menjawab pertanyaan. Sebaliknya, minat belajar yang rendah akan berdampak pada pasifnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung (Naninuniyah, 2022). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan kesenangan belajar melalui media yang interaktif dan variatif.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan (Khasanah et al., 2023). Media permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, membuat peserta didik merasa tertantang, dan mengurangi kesan menegangkan pada materi yang dianggap sensitif (Sari et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran masa pubertas, penggunaan kartu edukasi sangat tepat karena dapat

menyajikan materi dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, atau tantangan singkat yang mudah dipahami. Media kartu juga memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi dan teman sekelas, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif (Husna & Angger Rowin, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas V SDN Pisangcandi 4 dengan jumlah 24 peserta didik, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik pada materi masa pubertas masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari beberapa indikator minat belajar yang belum berkembang secara optimal. Pada indikator perasaan senang, sekitar 17 peserta didik (70,83%) tampak kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada indikator keterlibatan, sekitar 18 peserta didik (75%) belum berani mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat ketika guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi. Pada indikator ketertarikan, sekitar 16 peserta didik (66,67%) menunjukkan rasa ingin tahu yang rendah terhadap materi yang dipelajari dan cenderung hanya mengikuti pembelajaran karena

instruksi guru. Sementara itu, pada indikator perhatian, sekitar 15 peserta didik (62,50%) terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, seperti berbicara dengan teman sebangku, mengalihkan perhatian ke hal lain, atau tidak memperhatikan penjelasan guru secara penuh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada materi masa pubertas masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengupayakan solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pubertas. Penelitian Rahayu dan Pertiwi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian Kurniawan (2021) membuktikan bahwa media kartu edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPA. Selanjutnya, penelitian Hidayah (2022) menggunakan media visual dalam pembelajaran pubertas dan berhasil meningkatkan minat

belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki kekurangan, yakni belum mengintegrasikan media kartu edukasi dengan permainan interaktif berbasis teknologi secara bersamaan, serta belum mengkhususkan pada materi pubertas dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan media Kartu Edukasi yang diberi nama Puberty Card yang dikombinasikan dengan berbagai media pendukung interaktif. Media Kartu Edukasi atau Puberty Card terdiri atas beberapa jenis kartu, yaitu kartu mitos atau fakta, kartu fakta umum, kartu bonus, kartu emosi dan kebersihan, kartu fakta pubertas laki-laki, kartu fakta pubertas perempuan, dan kartu tantangan. Pada siklus I, media ini digunakan dalam bentuk sederhana dengan pencetakan biasa dan dipadukan dengan misteri box. Pada siklus II, media disempurnakan dengan laminasi kartu, ular tangga berukuran 3 meter x 3 meter, dan Wordwall agar kegiatan mengambil kartu lebih terarah dan menarik. Penggabungan beberapa media ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa

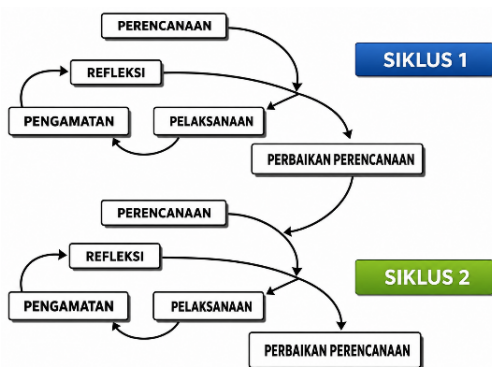
ingin tahu, meningkatkan antusiasme, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan minat belajar peserta didik kelas V pada materi masa pubertas melalui penggunaan media Puberty Card di SDN Pisangcandi 4. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan media, mengetahui perubahan minat belajar peserta didik pada setiap siklus, serta menunjukkan efektivitas kombinasi media edukatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam mengajarkan materi pubertas pada sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. PTK adalah bentuk penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki kualitas

pembelajaran melalui tindakan tertentu yang terencana, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang (Rikfanto & Rachmadi, 2021). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2021). Dengan model ini, tindakan yang dilakukan pada siklus berikutnya merupakan hasil evaluasi terhadap kelemahan pada siklus sebelumnya, sehingga setiap siklus menghasilkan perbaikan yang lebih optimal.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Pisangcandi 4 yang berjumlah 24 siswa. Pemilihan subjek dan lokasi

penelitian didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas V di sekolah tersebut belum menunjukkan tingkat minat belajar yang optimal pada materi masa pubertas, sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan terencana.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun ajaran 2025/2026. Penelitian terdiri dari dua siklus yang dilakukan secara berurutan. Siklus I dilaksanakan pada 11 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 15 Mei 2026. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pemilihan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPA kelas V serta kalender akademik sekolah yang berlaku.

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media Puberty Card beserta media pendukung, serta menyusun instrumen pengumpulan

data. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media Puberty Card sesuai rancangan. Pada tahap observasi, peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan mengumpulkan data minat belajar peserta didik. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis temuan dari siklus yang telah dilaksanakan untuk merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya. Fokus tindakan pada Siklus I adalah penggunaan media Puberty Card yang dipadukan dengan misteri box, sedangkan pada Siklus II media diperkaya dengan tambahan ular tangga raksasa berukuran 3 meter x 3 meter dan media digital Wordwall.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung; (2) angket respon guru dan siswa, digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Puberty Card dari sudut pandang guru dan peserta didik; (3) angket minat belajar, digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik pada setiap akhir siklus; dan (4) dokumentasi, digunakan untuk

data pendukung berupa foto. Instrumen yang digunakan adalah lembar respon guru dan siswa terhadap media Kartu Edukasi atau Puberty Card dan lembar angket minat belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket minat belajar peserta didik yang dianalisis menggunakan persentase pencapaian tiap indikator. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan yang digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran secara naratif. Data minat belajar peserta didik dianalisis berdasarkan hasil angket yang diberikan pada setiap akhir siklus dengan mengacu pada empat indikator minat belajar, yaitu: (1) perasaan senang, (2) keterlibatan, (3) ketertarikan, dan (4) perhatian. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan apabila minimal 75% peserta didik mencapai kategori minat belajar tinggi, dengan nilai rata-rata persentase angket minat belajar mencapai $\geq 75\%$.

1. Siklus I

Pada siklus I, peneliti merancang pembelajaran menggunakan media Kartu Edukasi (Puberty Card) yang

terdiri dari tujuh jenis kartu, yaitu: (1) kartu mitos atau fakta, (2) kartu fakta umum, (3) kartu bonus, (4) kartu emosi dan kebersihan, (5) kartu fakta pubertas laki-laki, (6) kartu fakta pubertas perempuan, dan (7) kartu tantangan. Pada siklus ini, kartu dicetak secara sederhana tanpa laminasi.

Sebagai media pendukung, peneliti menyiapkan sebuah misteri box, yaitu sebuah kotak yang berisi kumpulan kartu Puberty Card. Mekanisme penggunaan media pada siklus I adalah sebagai berikut: setiap peserta didik diminta untuk mengambil kartu sebanyak tiga buah secara acak dari dalam misteri box, kemudian peserta didik wajib menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang tertera pada masing-masing kartu yang diambil. Kegiatan ini dilaksanakan secara bergantian sehingga semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan dan pengembangan media pada siklus II. Perbaikan pertama yang dilakukan adalah meningkatkan kualitas fisik kartu dengan cara melaminating seluruh kartu Puberty

Card. Proses laminasi ini bertujuan agar kartu menjadi lebih kuat, tidak mudah sobek, dan tampilan visualnya lebih menarik dan profesional.

Selain itu, pada siklus II peneliti menambahkan dua media pembelajaran baru sebagai penguat, yaitu media ular tangga raksasa berukuran 3 meter x 3 meter dan media digital Wordwall. Mekanisme penggunaan media pada siklus II adalah sebagai berikut: peserta didik bermain ular tangga raksasa secara berkelompok. Ketika seorang peserta didik berhenti pada nomor tertentu, misalnya nomor 5, maka guru membuka kotak bernomor 5 pada media Wordwall yang ditampilkan melalui proyektor atau layar. Instruksi yang muncul di Wordwall kemudian dibacakan oleh guru, misalnya peserta didik diperintahkan untuk mengambil kartu mitos atau fakta. Peserta didik tersebut selanjutnya mengambil kartu yang dimaksud dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Kombinasi ketiga media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di kelas V SDN Pisangcandi 4 untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran materi masa pubertas. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran secara langsung, melakukan wawancara singkat dengan guru kelas, serta mencatat berbagai gejala yang mengindikasikan rendahnya minat belajar peserta didik.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi masa pubertas di kelas V SDN Pisangcandi 4 masih dilaksanakan secara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab sederhana tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya minat belajar peserta didik. Rendahnya minat belajar peserta didik tersebut teridentifikasi melalui hasil observasi pada beberapa indikator berikut: (1) Pada indikator perasaan senang sekitar 17 dari 24 peserta didik (70,83%) tampak kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan peserta didik

cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan ekspresi ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang dipelajari; (2) Pada indikator keterlibatan sekitar 18 peserta didik (75%) belum berani mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat secara sukarela selama pembelajaran berlangsung yang ditunjukkan dengan sebagian besar peserta didik lebih memilih diam dan menunggu arahan dari guru dibandingkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (3) Pada indikator ketertarikan sekitar 16 peserta didik (66,67%) menunjukkan rasa ingin tahu yang rendah terhadap materi masa pubertas yang terlihat dari minimnya respons peserta didik ketika guru memberikan pertanyaan pemantik maupun kesempatan untuk berdiskusi; (4) Pada indikator perhatian sekitar 15 peserta didik (62,50%) terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung yang terlihat dari beberapa peserta didik masih berbicara dengan teman sebangku, mengalihkan perhatian ke hal lain, atau tidak memperhatikan penjelasan guru secara penuh.

Data kondisi awal ini menjadi dasar dan acuan utama bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan

melalui penelitian tindakan kelas. Peneliti memutuskan untuk menggunakan media Kartu Edukasi (Puberty Card) sebagai solusi inovatif yang diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari yang bersifat pasif dan konvensional menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan pada siklus-siklus berikutnya.

2. Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam satu pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media Puberty Card yang dicetak tanpa laminasi, misteri box, serta instrumen pengumpulan data berupa lembar respon siswa dan guru serta angket minat belajar.

Pada pelaksanaan tindakan, peserta didik terlihat antusias saat pertama kali diperkenalkan dengan misteri box. Rasa penasaran peserta didik terhadap isi kotak tersebut mendorong mereka untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Ketika mendapatkan kartu, sebagian besar peserta didik

aktif mencoba menjawab pertanyaan yang ada, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang terlihat ragu-ragu karena topik yang dibahas terkait pubertas.

Pada tahap refleksi, ditemukan beberapa kendala pada siklus I. Pertama, kondisi fisik kartu yang mudah sobek karena tidak dilaminating menyebabkan beberapa kartu rusak saat digunakan. Kedua, mekanisme pengambilan kartu secara acak dinilai masih kurang terstruktur dan belum optimal dalam mendorong keterlibatan seluruh peserta didik secara merata. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di siklus I, diperoleh data mengenai respon guru dan siswa terhadap penggunaan media kartu edukasi atau Puberty Card dalam proses pembelajaran. Data tersebut diperoleh melalui penyebaran angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam mendukung kegiatan belajar. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengetahui kekurangan serta saran dari guru maupun siswa sebagai

bahan evaluasi dan perbaikan media pada pelaksanaan siklus II. Selain angket respon, penelitian ini juga menyajikan hasil angket minat belajar siswa terhadap penggunaan media kartu edukasi pada siklus I untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil angket tersebut, rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus I hanya mencapai 61,46% dan masuk dalam kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun media Puberty Card mampu memunculkan antusiasme awal, namun belum cukup optimal dalam mendorong seluruh peserta didik untuk terlibat secara aktif dan konsisten. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan media dan strategi pembelajaran pada siklus II agar indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$ dapat tercapai. Adapun hasil angket respon guru dan siswa serta hasil angket minat belajar siswa pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Kartu Edukasi (Puberty Card) Siklus I

Aspek	Presentase Penilaian	Kriteria
Kepraktisan guru	71,43%	Praktis
Kepraktisan peserta didik	80,80%	Praktis
Rata-rata	76,12%	Praktis

Tabel 2 Hasil Angket Minat Belajar Terhadap Media Kartu Edukasi (Puberty Card) Siklus I

No.	Indikator	Presentase
1.	Perasaan senang	62,50%
2.	Keterlibatan	58,33%
3.	Ketertarikan	64,58%
4.	Perhatian	60,42%
Siklus 1		61,46% (Rendah)

3. Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam satu pertemuan dengan menerapkan perbaikan yang telah dirumuskan pada tahap refleksi siklus I. Perbaikan utama meliputi penggunaan Puberty Card yang telah dilaminating, penambahan media ular tangga raksasa berukuran 3m x 3m, serta integrasi media digital Wordwall.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, suasana pembelajaran terlihat jauh lebih meriah dan dinamis dibandingkan siklus I. Peserta didik sangat antusias saat bermain ular tangga raksasa di lantai kelas. Ketika seorang peserta didik berhenti di suatu kotak, perhatian

seluruh kelas tertuju pada layar yang menampilkan Wordwall untuk mengetahui instruksi yang harus dilaksanakan. Proses ini tidak hanya melibatkan peserta didik yang sedang mendapat giliran, tetapi juga seluruh peserta didik yang menyaksikan, sehingga keterlibatan kelas secara keseluruhan meningkat secara signifikan.

Kualitas fisik kartu yang telah dilaminating juga memberikan dampak positif. Kartu tidak mudah rusak dan tampilannya lebih menarik secara visual, sehingga menambah kesan profesional dan meningkatkan rasa senang peserta didik dalam menggunakannya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, diperoleh data mengenai respon guru dan siswa terhadap penggunaan media kartu edukasi dalam proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I. Data tersebut diperoleh melalui penyebaran angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam mendukung kegiatan belajar. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengetahui perkembangan respon guru dan siswa setelah adanya

penyempurnaan media pada siklus II. Selain angket respon, penelitian ini juga menyajikan hasil angket minat belajar siswa terhadap penggunaan media kartu edukasi pada siklus II untuk mengetahui peningkatan ketertarikan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil angket respon guru dan siswa serta hasil angket minat belajar siswa pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Kartu Edukasi (Puberty Card) Siklus II

Aspek	Presentase Penilaian	Kriteria
Kepraktisan guru	98,21%	Sangat Praktis
Kepraktisan peserta didik	90,20%	Sangat Praktis
Rata-rata	94,21%	Sangat Praktis

Tabel 4 Hasil Angket Minat Belajar Terhadap Media Kartu Edukasi (Puberty Card) Siklus II

No.	Indikator	Presentase
1.	Perasaan senang	92,71%
2.	Keterlibatan	87,50%
3.	Ketertarikan	91,67%
4.	Perhatian	89,58%
Siklus 2		90,20% (Sangat Tinggi)

Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik serta angket minat belajar siklus II di atas

menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I, sebagaimana disajikan perbandingan hasil angket siklus I dan siklus II pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Perbandingan Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Kartu Edukasi (Puberty Card) Siklus I dan Siklus II

Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
Kepraktisan guru	71,43%	98,21%
Kepraktisan Peserta didik	80,80%	90,20%
Rata-rata	76,12%	94,21%
Kriteria	Praktis	Sangat Praktis

Tabel 6 Perbandingan Hasil Angket Minat Belajar Terhadap Media Kartu Edukasi (Puberty Card) Siklus I dan Siklus II

Indikator Minat Belajar	Siklus I	Siklus II
Perasaan senang	62,50%	92,71%
Keterlibatan	58,33%	87,50%
Ketertarikan	64,58%	91,67%
Perhatian	60,42%	89,58%
Rata-rata Minat Belajar	61,46%	90,20%
Kategori	Rendah	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media Kartu Edukasi (Puberty Card) mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata penilaian meningkat sebesar 18,09%, yaitu dari 76,12% dengan kategori *praktis* pada siklus I menjadi 94,21% dengan

kategori *sangat praktis* pada siklus II. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kepraktisan guru sebesar 26,78%, sedangkan aspek kepraktisan peserta didik meningkat sebesar 9,40%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan media dan penambahan variasi pembelajaran pada siklus II membuat media semakin mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, hasil angket minat belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata minat belajar meningkat sebesar 28,74%, yaitu dari 61,46% dengan kategori *rendah* pada siklus I menjadi 90,20% dengan kategori *sangat tinggi* pada siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator keterlibatan sebesar 29,17%, sedangkan peningkatan terkecil terjadi pada indikator perasaan senang sebesar 30,21%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Edukasi (Puberty Card) mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara signifikan, dari kategori sedang pada

siklus I menjadi kategori sangat tinggi pada siklus II.

4. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Edukasi (Puberty Card) secara konsisten dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V pada materi masa pubertas. Terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, yaitu dari kategori rendah (61,46%) menjadi kategori sangat tinggi (90,20%). Peningkatan ini menunjukkan adanya hubungan positif antara kualitas, variasi, dan kompleksitas media yang digunakan dengan tingkat minat belajar peserta didik.

Pada siklus I, penggunaan Puberty Card bersama misteri box mulai memunculkan rasa ingin tahu dan ketertarikan awal peserta didik, namun hasil angket minat belajar masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata 61,46%. Hal ini menunjukkan bahwa media pada siklus I belum sepenuhnya optimal dalam mendorong keterlibatan seluruh peserta didik. Beberapa peserta didik masih terlihat pasif dan kurang terlibat, terutama karena mekanisme pengambilan kartu secara

acak kurang terstruktur dan kartu yang tidak dilaminating mudah rusak sehingga mengurangi kenyamanan penggunaan. Meskipun demikian, kehadiran misteri box sebagai media kejutan mampu membangkitkan keingintahuan awal sebagian peserta didik, sejalan dengan pendapat Nurfaizah et al. (2021) yang menyatakan bahwa media permainan berbasis kartu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Temuan ini menjadi dasar refleksi dan perbaikan media yang diterapkan pada siklus II.

Pada siklus II, kombinasi Puberty Card yang dilaminating, ular tangga raksasa, dan Wordwall memberikan dampak yang jauh lebih besar terhadap minat belajar peserta didik. Penggunaan ular tangga raksasa sebagai media fisik yang dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran, tidak mudah merasa bosan, serta lebih antusias dalam memahami materi yang diberikan (Lumbantobing et al., 2022). Menurut Imanulhaq dan Ichsan (2022), peserta

didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan objek fisik yang nyata dan dapat dipegang untuk membantu proses berpikir logis. Media ular tangga berukuran besar yang dapat dimainkan secara fisik sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif ini.

Integrasi media digital Wordwall juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar. Wordwall memungkinkan guru untuk menyampaikan instruksi secara interaktif dan digital, sehingga menciptakan variasi stimulus yang menarik bagi peserta didik. Penggunaan Wordwall juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena memadukan unsur permainan, kuis, gambar, dan aktivitas interaktif sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Wordwall juga membantu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Setyorini et al., 2024). Kombinasi antara media fisik (ular tangga) dan media digital (Wordwall) menciptakan pengalaman belajar yang multi-sensoris dan inovatif. Hal ini juga

didukung oleh temuan Pradani (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena melibatkan berbagai jenis rangsangan secara bersamaan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Peningkatan kualitas fisik kartu dari siklus I ke siklus II, yaitu dari kartu cetak biasa menjadi kartu berlaminasi, juga memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar. Tampilan kartu yang lebih rapi, berwarna, dan tidak mudah rusak meningkatkan daya tarik visual media tersebut. Menurut Adnyana dan Yudaparmita (2023), media visual yang menarik dapat membangkitkan emosi dan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar mereka.

Selain aspek media, keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Melalui mekanisme permainan yang dikemas dengan Puberty Card, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam

proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan Raharjo et al. (2025) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif (*active learning*) yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta minat belajar mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Edukasi (Puberty Card) terbukti efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V pada materi masa pubertas di SDN Pisangcandi 4. Pada Siklus I, penerapan Puberty Card yang dikombinasikan dengan misteri box menghasilkan rata-rata minat belajar sebesar 61,46% dengan kategori rendah, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 75\%$. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II berupa laminasi kartu, penambahan ular tangga raksasa (3m×3m), dan integrasi media digital Wordwall, rata-rata minat belajar meningkat secara signifikan menjadi 90,20% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan juga terjadi pada tingkat kepraktisan media, dari 76,12%

(praktis) pada Siklus I menjadi 94,21% (sangat praktis) pada Siklus II. Dengan demikian, kombinasi media edukatif yang inovatif, interaktif, dan bervariasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga berhasil mendorong peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan temuan tersebut, guru yang akan mengajarkan materi masa pubertas disarankan untuk menggunakan media Puberty Card yang dikombinasikan dengan ular tangga raksasa dan Wordwall sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Dalam penerapannya, kualitas fisik kartu sebaiknya tetap dijaga dengan cara dilaminating agar media lebih tahan lama dan menarik secara visual. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan variasi jenis kartu maupun mekanisme permainan guna meningkatkan tidak hanya minat belajar, tetapi juga hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan minat belajar IPAS berbantuan media gambar pada siswa sekolah

- dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyah, R. H., Jalinus, N., Abdullah, R., & Juwita, A. I. (2022). Implementasi Model Problem Based Instruction (PBI) dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PTI (pendidikan dan teknologi informasi) fakultas keguruan ilmu pendidikan universitas putra indonesia" YPTK" padang*, 70-75.
- Hidayah, R. (2022). Peningkatan minat belajar siswa pada materi pubertas menggunakan media visual di SDN Kedungkandang 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–56.
- Imanulhaq & Ichsan. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(1). <https://e-journal.iainfmpapua.ac.id/index.php/waniambey/article/view/174>
- Kurniawan, D. (2021). Efektivitas kartu edukasi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 87–98.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Naninuniyah, S. (2022). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VI SDN Jimbaran Wetan*.
- Nurfaizah, A. P., Rahman, A., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196–204.
<https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Puspaningrum, P., Subayani, N. W., & Umam, N. K. (2024). Pengembangan media big book “BIMATAS” materi pubertas di sekolah dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 13(2).
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v13i2.11317>

- Raharjo et al. (2025). Implementasi pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Arjuna*, 3(3), 255–267.
- Rahayu, S., & Pertiwi, A. (2020). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 34–45.
- Rambe, C. N. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *JPDP: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 333–340. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Rikfanto, A., & Rachmadi, S. F. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Jerman. *Diksi*, 29(2), 149-160.
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini, P. (2022). Pentingnya memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media Wordwall kelas 4 di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 7(1). <https://doi.org/10.33061/js.v7i1.8885>
- Simanjuntak, N. B., Surbakti, M. B., & Kawilaa, R. S. A. (2023). *Inovasi model pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar*. *Khidmat*, 1(2), 200–205. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/1492>
- Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023, August). Strategi pembelajaran diferensiasi konten terhadap minat belajar siswa dalam penerapan Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, pp. 57-66).
- Warat, M. G., Kholiq, A., & Syahrin, M. (2021). Analisis faktor-faktor internal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMPK Runu Puhun. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(04), 18–22. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/654>