



Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Pembelajaran IPA Kelas V

Erpi Zahara¹, Asep Sukenda Egok², Sujarwo³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Indonesia

E-mail: asep.egok91@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-04-09 Revised: 2024-05-27 Published: 2024-06-02 Keywords: <i>Science;</i> <i>Flashcard;</i> <i>Media.</i>	This research aims to develop Flashcard learning media in class V science learning SDIQ Ar-Risalah that is valid, practical, and effective. The research method used is R&D (Research and Development) using a 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). The subjects of the study were class V students of SDIQ Ar-Risalah totaling 20 people consisting of 9 male students, 11 female students, and a class V teacher. Based on the results of the study, the average validation (linguist, material expert, media expert) was obtained which was 0.90 with a very valid category. The results of practicality (students and teachers) were 91.66% with the category of very practical. The effectiveness of the N-Gain Score is 0.78 with the effective category. Based on the results of the research, the development of Flashcard learning media is valid, practical, and effective.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-04-09 Direvisi: 2024-05-27 Dipublikasi: 2024-06-02 Kata kunci: <i>IPA;</i> <i>Flashcard;</i> <i>Media.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran <i>Flashcard</i> pada pembelajaran IPA kelas V SDIQ Ar-Risalah yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>R&D</i> (Penelitian dan Pengembangan) dengan menggunakan model pengembangan 4D (<i>Define, Design, Development, dan Disseminate</i>). Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDIQ Ar-Risalah berjumlah 20 orang terdiri dari 9 siswa laki-laki, 11 siswa Perempuan, dan seorang guru kelas V. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes tertulis berupa soal uraian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata validasi (ahli Bahasa, ahli materi, ahli media) yaitu 0,90 dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan (siswa dan guru) 91,66% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan <i>N-Gain Score</i> yaitu 0,78 dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian maka pengembangan media pembelajaran <i>Flashcard</i> valid, praktis dan efektif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memberi peranan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup Negara dan bangsa. Pendidikan adalah hal yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan juga merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kepribadian serta kemampuan individu melalui proses kegiatan pengajaran, latihan, bimbingan serta interaksi individu dengan lingkungannya agar dapat mencapai dan menjadi manusia seutuhnya (Lestari, 2021:396).

Pendidikan erat kaitannya dengan belajar, dimana pada saat belajar para peserta didik akan mempelajari berbagai materi pembelajaran mulai dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan lain sebagainya, ilmu inilah yang harus dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengaplikasikan hal tersebut dijumpai banyak permasalahan, salah satu diantaranya pada mata pelajaran IPA, yang dianggap sukar oleh peserta didik. Indriani (2015:19)

Menjelaskan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Menurut Dewi (2020:232), kesulitan pada pembelajaran IPA membuat hasil belajarnya kurang baik dan tidak mampu mencapai tujuan belajar. Hal ini karena kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga guru dalam pembelajaran harus menggunakan bahan ajar yang menarik dengan mengaitkan pada model pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan, maka dibutuhkan sebuah media dalam proses belajarnya, agar peserta didik memahami dengan baik tentang konsep pembelajaran tersebut.

Media yang digunakan dalam pembelajaran IPA diharapkan mampu mengatasi problematika kesulitan dalam belajar IPA. Pemilihan media yang tepat sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Dimana media menurut Anitah, dkk (Nurrahmah., dkk, 2018:131) mendefinisikan media adalah alat bantu saluran komunikasi, atau sebagai penyalur

pesan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dari definisi tersebut, dapat diketahui secara langsung bahwa efek atau keuntungan dari pembelajaran IPA dengan menggunakan media lebih memudahkan, memperjelas dan meminimalisir miskonsepsi sehingga pembelajaran dapat lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kelas V yaitu Lina Aggraini, S.Pd., tanggal 08 Januari 2024, mengenai kondisi belajar siswa yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran karena kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan siswa hanya menerima materi dari guru tanpa adanya timbal balik antara guru dan siswa. Guru harus kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap siswa Sekolah Dasar, tetapi karena proses pembelajaran yang kurang efektif membuat siswa kurang memahami materi pelajaran. Guru berharap tersedianya media penunjang yang lebih menarik untuk membangkitkan antusias siswa dalam proses belajar. Proses belajar mengajar di sekolah perlu dilengkapi dengan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kondisi belajar dapat menimbulkan rasa jenuh bagi siswa apabila guru tidak mengembangkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar pada mata pelajaran IPA kelas V yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, menarik perhatian siswa dan juga menimbulkan rasa ingin tahu melalui media Flashcard. Menurut penjelasan di atas seperti yang dijelaskan oleh ibu Lina Anggraini, S.Pd., mengenai proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang didapatkan di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau melalui kegiatan wawancara terhadap guru kelas V membutuhkan media sesuai kebutuhan siswa dengan desain yang menarik, selanjutnya analisis kebutuhan siswa terhadap media dapat membantu kegiatan belajar yang menyenangkan serta mudah dipahami dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran yang kreatif, sebelumnya Ibu Lina Anggraini, S.Pd., sudah menggunakan media kartu, kartu tersebut terbuat dari karton, gambar dan tulisan dibuat menggunakan tangan atau memanfaatkan gambar yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran media kartu sehingga kartu terlihat kurang menarik karena hanya berisi tulisan dan gambar biasa tanpa adanya warna

dan gambar-gambar yang lebih menarik untuk membuat kartu tersebut terlihat lebih bagus dan dapat menarik perhatian siswa, oleh karena itu untuk mendukung proses pembelajaran, guru membutuhkan inovasi baru, menggunakan media pembelajaran Flashcard.

Media Flashcard telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu Rumidjan, dkk., (2017) berjudul "Pengembangan Media Flashcard untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD" Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 100%, (2) Keamanan 100%, (3) Kemudahan 100%, (4) Aspek bahasa 96,87%. Berdasarkan uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 94% (2) Keamanan 100% (3) Kemudahan 94% (4) Aspek bahasa 97,18%. Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas maka produk media Flashcard ini dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, penulis akan mengembangkan media pembelajaran sebagai alternatif untuk pembelajaran IPA kelas V SD. Penggunaan media yang dikembangkan peneliti diharapkan mampu membantu guru untuk memberikan kemudahan dan meningkatkan efektifitas bagi peserta didik dalam proses pembelajaran IPA, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih kreatif, inovatif dan juga kesulitan atau permasalahan yang dihadapi peserta didik dan guru dapat diselesaikan. Media Flashcard sudah sesuai dengan karakteristik dari peserta didik dimana peserta didik tersebut membutuhkan atau menyukai gambar dan warna- warna sehingga membuat mereka lebih mudah memahami materi dan tertarik untuk belajar menggunakan media tersebut.

Hal inilah yang membuat pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran siswa, media Flashcard yang akan dikembangkan oleh peneliti terdapat inovasi baru dari kartu yang telah ada di sekolah, sebelumnya ibu Lina Anggraini, S.Pd., sudah menggunakan media kartu, kartu tersebut terbuat dari karton, gambar dan tulisan dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran media kartu. Penulis akan mengembangkan media Flashcard yang kreatif berbahan dari kertas BC (Brief Card) tulisan dan gambar di desain menggunakan aplikasi canva memiliki banyak pilihan warna,

tulisan dan gambar yang sesuai, media Flashcard yang sudah dirancang sesuai materi pembelajaran akan dicetak (print) kemudian dilaminating supaya lebih awet dan tahan lama. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran IPA Kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipergunakan ialah R&D dengan mempergunakan model 4D. Thiagarajan, (1976:5) menyatakan bahwa tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran IPA kelas V. Penelitian ini dilakukan di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau pada bulan Maret 2024. Kevalidan media *flashcard* akan diberi skor oleh para validator yakni validator bahasa, validator media, dan validator materi. Guru dan 6 peserta didik di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau berpartisipasi pada penelitian ini. Instrumen data yang dipergunakan guna menghimpun data dalam penelitian ini yaitu kuesioner kepraktisan guru dan siswa. Kemudian setelah media pembelajaran *flashcard* dikategorikan valid dan praktis maka dapat dilakukan uji tes keefektifan pada peserta didik.

Menurut Sugiyono (2016:245), teknik analisis data adalah metode menganalisis informasi yang dikumpulkan dari penelitian. Tujuan analisis data adalah untuk menilai kualitas produk yang sedang dikembangkan. Analisis data dalam penelitian ini yakni:

1. Penilaian lembar angket kevalidan dan kepraktisan menurut Wulandari & Khaerunnisa, (2020:84) sesuai pada tabel 1

Tabel 1. Penilaian Uji Kevalidan dan Kepraktisan

Klasifikasi	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2. Menghitung kevalidan mempergunakan sebagai

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

Keterangan:
V = Validitas

s = Skor = r - l₀
l₀ = Skor validitas terendah
c = Skor validitas tertinggi
r = Skor yang diberi validator
n = Jumlah pertanyaan

3. Berdasarkan pada diatas, mengubah nilai *Aiken's V* menjadi nilai kualitatif

Tabel 2. Interval *Aiken's V*

Interval rata-rata skor	Kriteria
0,80 < V ≤ 1,00	Sangat Valid
0,60 < V ≤ 0,80	Valid
0,40 < V ≤ 0,60	Cukup Valid
0,20 < V ≤ 0,40	Kurang Valid
0 < V ≤ 0,20	Tidak Valid

4. Menghitung rata-rata skor menggunakan sebagai

$$P = \frac{\sum x}{x} \times 100\% \text{ (Sriwijayanti dkk., 2020:98)}$$

Keterangan:

P = Presentasi praktikalitas produk

ΣX = Jumlah skor yang diberikan oleh siswa

x = Nilai keseluruhan maks.

5. Berdasarkan hasil analisis maka aspek praktikalitas menurut Sriwijayanti dkk., (2020:99) dapat dikategorikan pada tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Uji Praktikalitas Guru

Presentase	Tingkat Kepraktisan
81 % – 100 %	Sangat Praktis
61 % – 80 %	Praktis
41 % – 60 %	Cukup Praktis
21 % – 40 %	Kurang Praktis
0 % – 20 %	Tidak Praktis

6. Analisis Efektivitas

Analisis keefektifan media *Flashcard* dilakukan dengan melihat pencapaian siswa dalam menyelesaikan evaluasi hasil belajar. Analisis ketuntasan hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus yaitu:

Sumber: Ristanto dkk (2020:47)

$$\text{Ngain skor} = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

Tabel 4. Kategori Keefektifan Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Ristanto dkk (2020:47)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Define*

Temuan analisis kebutuhan memperlihatkan adanya kebutuhan yang urgent terhadap sumber daya ajar dan media IPA berbasis *flashcard*. Wawancara dengan guru IPA SDIQ Ar-Rissalah menunjukkan bahwa kondisi siswa saat proses pembelajaran kurang efektif karena kurangnya antusias siswa dalam memperhatikan guru serta siswa lebih sering ribut dan tidak fokus dalam pembelajaran. Siswa sering terlibat dalam mendengarkan pasif selama kelas.

2. Tahap *Design*

Tahapan pendefinisian, perancangan, dan pengembangan dalam proses pengembangan dipergunakan untuk mewujudkan media *flashcard* ini. c. Pemilihan format media *Flashcard* berdasarkan penyajian gambar, warna, bentuk, ukuran penulisan media *Flashcard* berukuran tinggi 12,5 cm dan lebar 8,5.

3. Tahap *Development*

Validasi media *flashcard* dan instrumen dilangsungkan pada fase ini. fase yang terlibat dalam pembuatan dan validasi alat penelitian. Instrumen penelitian harus terlebih dahulu divalidasi mempergunakan lembar validasi oleh sekelompok dosen dan guru IPA yang berperan sebagai validator. Instrumen yang akan dipergunakan berupa kuisioner validitas validator materi, validator media, angket tes efektivitas berupa soal dan angket tes uji kepraktisan respon peserta didik.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validalitas Aikens'V

No	Validator	Nilai Validasi	Kategori
1	Ahli Media	0,84%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	0,91%	Sangat Valid
3	Ahli Materi	0,96%	Sangat Valid
	Jumlah	0,90%	Sangat Valid

Proporsi optimal ahli bahasa seperti terlihat pada tabel di atas adalah sebesar 0,91% yang tergolong dalam kriteria sangat valid; untuk ahli media sebesar 0,84%

tergolong sangat valid; dan untuk validator materi 0,96% tergolong sangat valid. Media *flashcard* pembelajaran IPA mempunyai hasil validitas keseluruhan sebesar 0,90% memenuhi standar yang dapat diterima dengan kriteria sangat valid. Hal ini memperlihatkan bahwa media *flashcard* yang diciptakan layak dipergunakan pada tahap berikutnya, dengan syarat validator melakukan sedikit modifikasi dan penyempurnaan terhadap media tersebut sebelum dilakukan pengujian siswa. Selanjutnya, akan dilakukan uji coba kepraktisan pada guru dan peserta didik melalui uji *small group* sebanyak 6 siswa. Berikut hasil kepraktisan yang diperoleh.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Praktikalitas Guru dan Peserta Didik

No	Penilaian	Nilai	Kriteria
1	Praktikalitas Guru	88,57%	Sangat Praktis
2	Praktikalitas Peserta Didik	94,76%	Sangat Praktis
	Jumlah	91,66%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel sebelumnya, nilai praktikalitas kelompok kecil sebesar 88,57% dan persentase optimal pengajar guru dalam uji coba sebesar 94,76% artinya tergolong sangat praktis. Dengan demikian, media *flashcard* layak untuk dinilai siswa dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya, lanjutkan ke ujian keefektifan, yang bertujuan untuk menentukan apakah siswa benar-benar memahami semua pencapaian kompetensi. Uji tes penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media *flashcard* pembelajaran IPA berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Tabel 7. Penilaian Pretest dan Posttest

Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Pretest	Rata-rata Nilai Posttest	Penilaian Keefektifan N-Gain Score	Kategori Keefektifan N-Gain Score
20	37,49	86,56	0,78	Efektif

Berdasarkan hasil uji efek potensial eksperimen pada pelajaran IPA ialah 0,78% tergolong kategori efektif, karena berada pada 70%-80%. Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard* pada materi pembelajaran IPA sudah efektif.

4. Tahap *Dessiminate*

Tahap penyebaran hanya dilakukan dengan penyebaran terbatas yaitu produk yang dikembangkan diberikan pada ruang lingkup penelitian yaitu di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil pengembangan media pembelajaran *Flashcard* dalam penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan dari hasil uji coba kevalidan ahli bahasa, ahli media serta ahli materi terhadap media *Flashcard* didapat nilai dengan rata-rata seluruh validator adalah 0,90 termasuk ke dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran IPA kelas V layak digunakan dan diuji coba kan dengan beberapa revisi, pada ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,91 dalam kategori sangat valid, kemudian pada validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 0,84 termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan, dan yang terakhir pada validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,96 termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam penelitian. Penilaian kepraktisan telah diperoleh melalui angket respon guru dan respon siswa dalam kelompok kecil telah diperoleh nilai rata-rata 91,66 termasuk dalam kategori sangat valid. Pada uji coba keefektifan yang dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest* telah diperoleh nilai rata-rata 0,78 termasuk dalam kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* dapat digunakan dan diuji coba berdasarkan masukan dari setiap para ahli, kepraktisan termasuk dalam kategori sangat praktis, dan untuk keefektifan termasuk dalam kategori efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* yang telah dilakukan maka berikut saran dari peneliti: media *Flashcard* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik untuk siswa, dapat menjadi motivasi untuk dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa seperti mengembangkan media-media pembelajaran dengan kreatif sehingga dapat mempermudah serta memperlancar kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercapai secara maksimal, dan dapat menjadi referensi dalam perkembangan dunia pendidikan khususnya dalam mengembangkan

media yang mampu menarik perhatian siswa dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, R. S. (2020). Penggunaan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbantuan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ipa-Biologi Pada Pokok Bahasan Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Di Mts N 5 Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 4(2).230-239.
- Indriani, F. 2015. Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 5(1), 17-28.
- Lestari, F., Egok, S. A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 395-405
- Nabila, S., Adha I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 3928-3939.
- Nikmah, N. I., Wijayati, A. W. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Materi Tata Surya. *Ed-Humanistic*, 6 (2): 829-835
- Nurrahmah, dkk. (2018). Penerapan Alat Peraga Papan Ajaib Untuk Materi Operasi Hitung Pecahan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 124.
- Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S., & Nurma, I. F. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Pakem Di Sekolah Dasar. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 92-105.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, K. A., & Khaerunnisa, K. (2020). Pengembangan Media Papan Dart Budaya Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Madya B1. *PROSIDING SAMASTA*. 84