

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI IPA TENTANG PERNAPASAN PADA
MANUSIA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 2 BUMIWARAS
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Nova Apriyani¹, Joko Sutrisno AB², Connyta Elvandola³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

novaapriyani6@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²

connytaelva@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi karena pembelajaran IPA belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Ditemukan guru belum menggunakan media atau masih menggunakan media yang tersedia di sekolah misalnya, buku yang tersedia di sekolah, gambar yang ada pada buku pegangan berukuran kecil dan memiliki warna yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi atau belum bervariasi, media yang digunakan tidak menarik sehingga tidak menimbulkan motivasi belajar bagi siswa, kemampuan guru dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menarik minat siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dari permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkannya media *Flash Card* yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik pun dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh validasi materi adalah 92,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi media adalah 97,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Uji kelompok kecil menghasilkan nilai rata-rata 86% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Hasil respon pendidik diperoleh hasil rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Media *Flash Card* dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan oleh pendidik dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, dan dapat didistribusikan kepada peserta didik kelas V.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Flash Card*, Materi IPA

Abstract: This research is motivated by the fact that Civics learning has not been optimal in using learning media. It was found that teacher had not used media or still use the media available at school, for example, the books available At school, the pictures in the handbook are small and colorful which is less interesting so that students are less motivated to participate in learning. Learning strategies used by teachers is less varied or not yet varied, the media used not interesting so it does not create learning motivation for students, abilities Teachers in using media are not maximal in creating an atmosphere fun so it can't attract students' interest and the media is limited learning that is used during the learning process so that it makes students less active in learning From existing problems, it is necessary *Flash Card* media was developed which can make things easier for teachers convey learning material and students can be more active in it learning process This research is research and development (R&D) which used the ADDIE model in its development. This research was carried out to determine the feasibility and practicality of products developed Based on The research results obtained that material validation was 92.59% with Very Eligible criteria The media validation result was 97.5% with the criteria of Very Eligible for small group testing produced an average score of 86% with the criteria "Very Interesting Field trials obtained an average score of 95% with the criteria "Very

Interesting Response Results educators obtained an average result of 90% with the Flash Media "Very Interesting" language Cards can be used as additional teaching materials by educators in the proses, and can be distributed to class V students.

Keywords: Media Development, Flash Card, Science material

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang menstimulus siswa untuk aktif terlibat didalamnya. Ada beberapa hal yang dapat digunakan guru dalam menjembatani pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan lebih bervariasi, diantaranya penggunaan bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 2 BumiWaras, pembelajaran IPA belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan ditemukan masalah, yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi atau belum bervariasi, media yang digunakan tidak menarik sehingga tidak menimbulkan motivasi belajar bagi siswa, kemampuan guru dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menarik minat siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran sering kali diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal, otak anak selalu dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut untuk dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata sehari-hari. Akibatnya, semangat anak untuk belajar menjadi kurang.

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar. Menurut Amka (2018:36) teori konstruktivistik menekankan bahwa: Pengetahuan kita merupakan konstruksi (bentukan) kita sendiri, bukan imitasi dari kenyataan, bukan gambaran dunia kenyataan yang ada. Pembelajaran berbasis konstruktivistik menekankan pengalaman belajar pada peserta didik.

Afandi (2011:12) menyatakan konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan menurut Jean Piaget dalam Akhiruddin (2019:67) menyebutkan bahwa: Penekanan teori konstruktivisme pada proses adalah untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas di kenyataan. Peran guru dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator.

Guru memiliki tugas yang sangat vital untuk mendidik dan membelajarkan siswanya baik mendidik secara afektif, kognitif, dan juga psikomotorik. Untuk itu dibutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai strategi untuk digunakan di kelas. Salah satu faktor dikatakan berhasil, proses pembelajaran, apabila guru memiliki persiapan yang matang dan dapat berkomunikasi dengan baik (Azmi, 2023). Demi tercapainya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, maka dirancang dengan baik melalui perangkat-perangkat pembelajaran yang tidak tertinggal oleh zaman. Selain media, guru menumbuhkan kreativitas sesuai dengan kondisi, berinovasi dengan perubahan terkini, dan dapat memberikan

jalan keluar bagi lingkungan sekitarnya (Syah, 2020).

Pengertian media mencakup semua hal tentang informasi diantara sumber dan penerima, seperti bahan cetak, video, aplikasi, internet, dan sebagainya. Media merupakan hasil perkembangan teknologi dengan memanfaatkan pembelajaran digital didalam kehidupan terutama aspek pendidikan agar lebih menarik dan inovatif (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Heinich, dkk (dalam Wicaksono & Fahrurrozi, 2022:174) mengartikan istilah media sebagai *“the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”*. perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut.

Media dalam pembelajaran dikatakan alat atau sarana, perantara sebagai penyalur suatu pesan. Menurut Cahyadi (2019), dua unsur media Pembelajaran diantaranya yaitu pesan dan alat. Pertama pesan, sebagai bahan ajar berupa software, yang kedua adalah hardware yang akan ditampilkan berupa alatnya. Misalnya, sebagai seorang guru akan mengajarkan bagaimana caranya melakukan urutan gerakan berenang. Kemudian seorang guru mulai dengan menumpahkan gagasannya melalui gambaran atau sketsa awal dalam kertas, guru menggambarkan setiap gerakan berenang, kemudian menjelaskannya kepada siswa di kelas. Sesudah guru menjelaskan secara lengkap dan jelas, kemudian siswa melakukan contoh gerakan berenang. Dari hal tersebut maka guru dapat mencipta dan menerapkan proses pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif (Novelza & Handican, 2023)

Menurut Ramli (2012:7): Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring

dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya keahaman siswa, dan lain-lain.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Beberapa prinsip yang dijelaskan oleh Miarso (1986) sebagai pakar teknologi pendidikan adalah sebagai berikut.

Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakter materi pembelajaran yang disajikan. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, seperti secara klasikal, belajar secara individual, atau belajar cara mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta didik masuk. Peserta didik perlu dipersiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media langsung.

Arsyad (2014:31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok:

- a) Media hasil teknologi cetak,
- b) Media hasil teknologi audio-visual,
- c) Media hasil teknologi berbasis komputer,
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Wibawanto (2020:1) game edukasi yaitu game yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi.

Ramadhan, dkk (2016:28) mengatakan: game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis game.

Media *Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis visual yang termasuk kedalam media grafis. Media grafis merupakan media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Media *Flash Card* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Flash Card sebagaimana dijelaskan Susilana dan Riyana (2009:94) , yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada, yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Akan tetapi Arsyad memiliki pendapat yang berbeda, bahwa ukuran *Flash Card* adalah 8x12 cm atau bisa di sesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *Flash Card* dibuat dengan ukuran yang lebih

besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *Flash Card* dibuat dengan ukuran kecil.

Menurut Suryana (2000: 24) *Flash Card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah kartu bergambar yang bisa menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. Dan juga salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang terdapat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang di hadapi dan untuk mendapatkannya membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata.

Dalam pendidikan yang terjadi di Sekolah saat ini, siswa lebih banyak waktu bermain daripada belajar, lebih banyak bermain game daripada membantu orang tuanya di rumah, dan lebih cepat merasa bosan ketika belajar di kelas apalagi pelajaran matematika khususnya pada geometri (Deliana et al., 2023). Ini merupakan beberapa faktor dari masa pandemi sampai menjadi masa normal. Artinya bahwa siswa terbiasa didikte oleh lingkungan yang notabene kurang ketat dan kurang terkontrol terutama dalam proses pembelajaran di dalam jaringan. Kemudian, dengan berakhirnya masa pandemi maka siswa seperti kurang bersemangat untuk belajar di sekolah atau di luar jaringan (Eegunjobi & Makinde, 2022). Padahal faktanya, siswa di sekolah dasar merupakan pondasi awal sebagai

pembentuk karakter untuk bekal di masa depan, seharusnya setiap siswa di sekolah, guru dapat memanfaatkan apa saja yang bisa dijadikan sebagai bahan ajar, dan media yang menarik.

Meski demikian, tidak semuanya dapat direalisasikan ke dalam pembelajaran. Beberapa faktor lain bisa mempengaruhi, misalnya dari siswanya, siswa merasa jenuh belajar matematika karena belum tersedianya media yang menarik, dari gurunya pun masih menggunakan media yang sederhana, belum dapat meningkatkan motivasi siswanya, karena apa yang terjadi tidak semuanya sesuai dengan apa yang diharapkan. Media *Flash Card* hadir sebagai jawaban dari apa yang dijadikan masalah saat ini. Media ini bisa digunakan saat di kelas maupun di rumah (Tambunan & Tambunan, 2023).

Media ini memiliki kelebihan diantaranya, mudah dibawa kemana-mana: yakni dengan ukuran kecil *Flash Card* dapat disimpan di tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang lurus, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun diluar kelas. Praktis, yakni dilihat cara pembuatannya dan penggunaannya, media *Flash Card* sangat praktis dalam menggunakan media ini tidak perlu menggunakan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan kegiatan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik dan jika sudah menggunakannya tinggal disimpan kembali. Menyenangkan, media *Flash Card* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disampaikan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah. (Rudi Sulisiana dan Cepi Riyan., 2009:95)

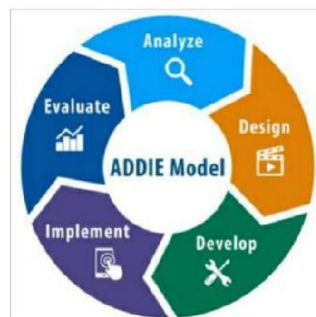
METODE PENELITIAN

Menurut Tegeh, dkk (2014: 41) model ADDIE disusun secara terprogram

dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

Jampel, dkk (2014: 42) mengemukakan bahwa model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Model ADDIE digunakan untuk desain penelitian, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Analisis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; dan 5) Evaluation. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa media *Flash Card* yang akan digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pernapasan pada manusia



Gambar 1
Adopsi Dan Revisi Model ADDIE
Sumber: (Wicaksono 2022:293)

Subjek penelitiannya yaitu siswa dan siswi kelas 5B SD Negeri 2 BumiWaras yang berjumlah 17 peserta didik. Dimana laki-laki berjumlah 7 peserta didik dan perempuan berjumlah 10 peserta didik.. Teknik pengumpulan datanya dengan observasi dan juga angket.

Tabel 1
Skor Penilaian Terhadap

Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik / Sangat Setuju
3	Baik / Setuju
2	Kurang Baik / Kurang Setuju
1	Sangat Kurang Baik / Sangat Kurang Setuju

(Sumber: Sinambela & Sinambela, 2021)

Teknik analisis kepraktisan:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: Jurnal (Wildan & Suherman, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, dihasilkan produk berupa media *Flash Card* yang difokuskan pada materi IPA untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar. *Flash Card* dibuat Card yang dibuat dengan mendesain menggunakan canva pada kartu *Flash Card* dan papan organ pernapasan pada manusia, pada kartu *Flash Card* dicetak menggunakan kertas glossy (kertas foto) dengan ukuran 8 x 8 kemudian diguting sesuai dengan ukuran kartu tersebut semuanya terdapat 16 *Flash Card* dan dilaminating kemudian diberi perekat pada bagian belakang kartu, pada bagian papan organ pernapasan manusia dicetak dalam bentuk banner dengan ukuran 70 x 100 dengan pada bagian kotak kotak diberi perekat guna menempelkan kartu flash card pada papan organ pernapasan pada manusia. Kemudian diberi kotak untuk tempat media tersebut agar mempermudah cara membawanya. Proses pembuatannya mengikuti prosedur model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Melalui pendekatan ini, *Flash Card* dapat dikembangkan secara sistematis dan teruji untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami materi IPA.

Tahap Analisis (Analyze)

Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan guru pada proses pembelajaran. Sesuai apa yang dihasilkan dari hasil observasi, terhadap media pembelajaran di sekolah dasar negeri 2 BumiWaras, masih menggunakan media yang tersedia di sekolah misalnya, buku yang tersedia di sekolah, gambar yang ada pada buku pegangan berukuran kecil dan memiliki warna yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA.

Tahap Perancangan (Design)

Dilakukan sesuai dari hasil analisis nyata yang sudah ditemui saat observasi. Peneliti mulai terinovasi menuangkan ide dan gagasannya guna menghasilkan media pembelajaran *Flash Card*.

Flash Card

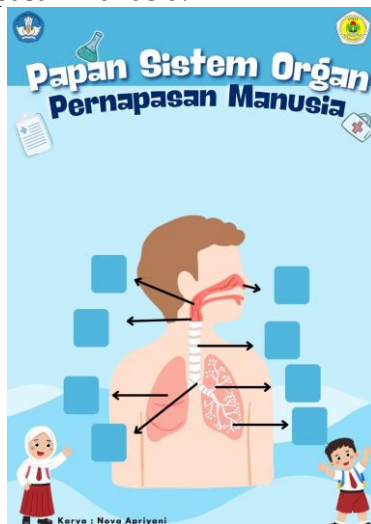
Pada kartu *Flash Card* ini terdapat 2 jenis kartu yaitu *Flash Card A* yang berisi gambar organ pernapasan manusia serta nama organ yang berada dibawah gambar tersebut. Kemudian pada kartu B berisi tentang fungsi dari organ pernapasan pada manusia tersebut. Kedua tipe kartu tersebut yang didesain menggunakan canva dengan semenarik mungkin dan dicetak menggunakan kertas glossy (kertas foto) dengan ukuran 8 x 8 kemudian di gunting sesuai dengan ukuran kartu tersebut dan dilaminating kemudian diberi perekat pada bagian belakang kartu tersebut dengan menggunakan media *Flash Card* tersebut akan membuat peserta tidak mudah bosan dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut.



Gambar 2
Media Flash Card

Papan sistem organ pernapasan manusia

Pada media papan sistem organ pernapasan manusia di desain semenarik mungkin dengan menggunakan canva kemudian dicetak dalam bentuk banner dengan ukuran 70 x 100 agar mempermudah atau memperjelas peserta didik untuk melihat gambar organ pernapasan manusia pada banner tersebut. Kemudian pada bagian kotak yang kosong yang ditunjukan pada organ pernapasan manusia didalam banner diberi perekat guna menempelkan *Flash Card* pada papan sistem organ pernapasan manusia.



Gambar 3
Papan sistem organ pernapasan manusia

Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah media *Flash Card* berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan akan dilakukan validasi oleh 2 orang ahli yang meliputi validasi materi dan media. Dalam proses validasi, validator menggunakan instrumen yang telah disepakati pada tahap sebelumnya.

Pengembangan media *Flash Card* diuji oleh Ibu Yulita Dwi Lestari, M.Pd. selaku ahli media dengan instrumen yang digunakan berupa angket yang telah di isi oleh ahli media dengan skala penilaian 1-4. Angket yang diisi oleh materi memperoleh skor 39 dari skor maksimal 40 dan memperoleh rata-rata persentase 97,5 % dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi oleh Ibu Amilia Rasitiani, M.Si dengan perolehan hasil angket yang telah diisi oleh ahli materi memperoleh skor 37 dari skor maksimal 40 sehingga memperoleh rata-rata pesentase 92,5% dengan kriteria sangat layak.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan dari media *Flash Card*

Hasil penelitian pada tahap uji kelompok kecil diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media *Flash Card* menghasilkan nilai rata-rata 86% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Menarik". Uji coba skala besar (lapangan) diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media *Flash Card* memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 95% dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Menarik". Hasil uji coba respon pendidik terhadap media *Flash Card* diperoleh hasil rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Menarik".

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak

pengguna media. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media *Flash Card*. Dalam hal ini, revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari masing-masing dosen ahli yang bertindak sebagai validator ahli materi dan ahli media serta guru dan peserta didik kelas V SDN 2 BumiWaras sebagai subjek penelitian selama tahap implementasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil validasi materi sebesar 92,5% dan validasi media 97,5%. Hasil penelitian pada tahap uji kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 86% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Menarik”. Uji coba skala besar (lapangan) diperoleh nilai rata-rata yang dicapai yaitu 95% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”. Hasil uji coba respon pendidik terhadap media *Flash Card* diperoleh hasil rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk fakta bahwa materi pembelajaran hanya mencakup satu tema dan subjeknya terbatas pada satu sekolah dasar.

Namun, peneliti percaya bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan di sekolah-sekolah lain sebagai bahan ajar dan alat bantu pembelajaran. Selanjutnya, untuk mendapatkan tingkat kualitas yang lebih tinggi, penelitian ini harus lebih ditingkatkan lagi. Penelitian ini dapat ditingkatkan dan dikembangkan dengan investigasi yang lebih lengkap dan mendalam untuk menghasilkan penelitian yang lebih ideal.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Muhammad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Unissula Press, Semarang.

Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang, Singguminasa.

Ali, Dkk. Jurnal Pendidikan. *Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Hakikat Sains Program Paska Sarjana* Vol. LII

Amka. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.

Angreany, Femmy Dan Saud, Syukur. Jurnal Pendidikan Islam. *Keefektifn Media Flash Card Dalam Keterampilan Menulis Karya Sederhana*. Vol.01, No. 02

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Azmi, S. (2023). Pengembangan Buku Ajar Komputer Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 07(62), 1087–1102.

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar. Laksita Indonesia.

Fahrurozi, dan Wicaksono, A (2018). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung. Arjasa Pratama

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. Jurnal Basicedu, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Ramadhan, K., dkk. 2016. Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (Lcg)

- Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Informatika Global. 6: 27-32.
- Ramli, Muhammad. 2012. Media Dan Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Pers, Banjarmasin.
- Sinambela, Lijan Poltak dan Sartono Sinambela (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif - Teori Dan Praktik. Depok: Rajawali Pers.
- Susilana, Rudi, & Cepi Riana. (2009). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sun'iyah, S. L. 2020. Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora. 7: 1- 18.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tambunan, L. O., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 07(4), 1029–1038.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian
- Wibawanto, Wandah. 2020. Game Edukasi Rpg (Role Playing Game). Penerbit Lppm Unnes, Semarang.
- Wicaksono, A (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Wildan, Agus. & dkk. (2023). Pengembangan Media Gaul (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Kota Serang: Indonesia.
- Winataputra, U. (1992). *Strategi Belajar Mengajar IPA*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wirza, Y., Gunawan, W., Setyaningsih, A. T., Ramdani, S. A., Aufa, F. L., & Edelweis, S. L. B. (2023). Improving Under- Resourced Secondary School Teachers ' Literacy Instruction : An Interventional Ethnographic Study. *International Journal of Education*, 16(1), 1–10.

