



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 2174-2187

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin

Meilinda<sup>1✉</sup>, Endie Riyoko<sup>2</sup>, Kabib Sholeh<sup>3</sup>

Universitas PGRI Palembang

Email: [melindalinda7201@gmail.com](mailto:melindalinda7201@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas di SD Negeri 04 Muara Telang, pembelajaran hanya mengandalkan buku yang ada, serta belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, disamping itu para pengajar pula belum pernah mengembangkan media *Flashcard*. Tujuan penelitian pengembangan ini, yaitu untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media *Flashcard* pada materi PPKN Tema 8 Subtema 1 yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa proses pembelajaran bagi siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang saat ini belum maksimal, mengingat kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang dikembangkan dengan Model Matap pada Level 1. Media *Flashcard* yang dikembangkan terdiri dari dua model kartu yaitu kartu petunjuk dan kartu materi yang saling berkaitan untuk melatih penalaran siswa dalam mencocokkan tema dan materi. Media *Flashcard* yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan 88,46% dari ahli media, 86,42% dari ahli materi, dan 95% dari ahli bahasa. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Flashcard*, melalui respon guru menunjukkan skor 97,5% yang membuktikan bahwa media sudah sangat praktis dalam penggunaannya. Hal ini didukung dengan respon positif siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* yang secara rata-rata menunjukkan jawaban setuju dan sangat setuju, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 86,07% yang mengartikan bahwa para siswa sangat mengakui kepraktisan media pembelajaran *Flashcard*.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Flashcard*

## Abstract

The availability of learning media is limited at SD Negeri 04 Muara Telang, learning only relies on existing books, and there is no use of interesting learning media for students, besides that the teachers have never developed Flashcard media. The purpose of this development research is to produce learning products in the form of Flashcard media on PPKN Theme 8 Sub-theme 1 material that is valid and practical. Based on the results of the needs analysis, it is known that the learning process for class III students at SD Negeri 04 Muara Telang is currently not optimal, given the lack of enthusiasm of students in participating in learning. Development of learning media Flashcard Theme 8 Sub-theme 1 regarding the National Symbol of Garuda Pancasila for class III students at SD Negeri 04 Muara Telang was developed using the Matap Model at Level 1. The developed Flashcard media consisted of two card models, namely instruction cards and material cards that were interrelated to train students' reasoning in matching themes and materials. The developed Flashcard media obtained a validity level of 88.46% from media experts, 86.42% from material experts, and 95% from linguists. The practicality level of Flashcard learning media, through the teacher's response shows a score of 97.5% which proves that the media is very practical in its use. This was supported by students' positive responses to Flashcard learning media which on average showed agree and strongly agree answers, with an average score of 86.07% which meant that students highly recognized the practicality of Flashcard learning media.

Keywords: *Development, Learning Media, Flashcard*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di Abad 21 saat ini sudah mengalami perkembangan dari metode pembelajaran yang bersifat konvensional, dan mulai bertransformasi menjadi pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi berbasis digital dan berbagai metode-metode modern yang memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini dapat mendorong kemudahan arus pertukaran informasi dalam pembelajaran antara guru selaku pengajar dan siswa selaku peserta didik, sehingga lebih mudah dalam menyerap ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Sebab metode konvensional yang selama ini diterapkan hanya terpusat pada guru, hal ini menyebabkan penyampaian informasi terkait pembelajaran kepada para siswa menjadi kurang efektif, akibat pembelajaran yang bergantung dari seberapa baiknya guru dalam memberikan pembelajaran. Transformasi pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi, dengan pemfasilitasan media-media pembelajaran memberikan terobosan baru bagi guru dan siswa, sebab siswa dapat menjadi lebih kreatif dan aktif karena tertarik mengikuti pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

*Flashcard* adalah jenis bahan ajar yang berbentuk kartu dan berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu flash biasanya berukuran 8 kali 12 cm, tetapi dapat diubah agar sesuai dengan ukuran kelas yang Anda hadapi. Siswa dapat dilatih untuk menanggapi dengan cara yang diinginkan dengan menggunakan kartu yang bergambar benda, binatang dan benda lainnya (Arsyad, 2020 : 115),.

Siswa dapat lebih memahami materi pelajaran yang menantang dan kompleks dengan bantuan kegiatan permainan *flashcard* yang digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. Untuk mata pelajaran yang menantang seperti aritmatika dan bahasa Inggris, serta mata pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi, menggunakan kartu flash untuk belajar adalah ide yang bagus (Said dan Budimanjaya, 2017 : 211).

Buku tema 8 Praja Muda Karana, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, membantu persiapan pemerintah untuk melaksanakan kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengoordinasikan pembuatan buku siswa ini, yang tersedia karena kurikulum 2013 baru mulai diterapkan.

Menurut hasil analisis kebutuhan kepada 27 siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin, menunjukkan bahwa dalam aspek pembelajaran hanya 29,6% siswa yang mudah memahami materi yang disampaikan, 40,7% siswa yang dapat menerima materi dengan jelas, dan 22,2% siswa yang tertarik dengan materi yang disampaikan. Aspek siswa menunjukkan hanya 48,1% siswa yang dapat mencerna materi dengan baik, 37,1% siswa yang memperhatikan materi dengan jelas, dan 44,4% siswa yang tertarik mengikuti pelajaran. Aspek lingkungan menunjukkan hanya 29,6% siswa yang menganggap guru yang mengajar sudah menjelaskan materi dengan baik, dan 12,5% siswa yang menyatakan adanya media pembelajaran selain buku pegangan. Hasil analisis kebutuhan ini membuktikan bahwa proses pembelajaran bagi siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin saat ini belum maksimal, mengingat kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Observasi lanjutan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru wali kelas III yaitu Bapak Khoirur Rozikin, S.Pd di SD Negeri 04 Muara Telang, Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran tematik terpadu SD Negeri 04 Muara Telang memiliki tantangan dalam pelaksanaannya. Aksesibilitas sumber daya pendidikan di SD Negeri 04 Muara Telang, antara lain terbatasnya media pendidikan, pembelajaran yang hanya mengacu pada karya-karya terbitan, dan tidak adanya materi pendidikan yang menarik bagi siswa. Guru hanya terfokus menggunakan buku pegangan yang ada sesuai tema pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, seharusnya para tenaga pendidik

memaksimalkan media-media lainnya seperti media gambar dan diintegrasikan menggunakan kegiatan permainan untuk menarik minat belajar para peserta didik. Disamping itu para pengajar pula belum pernah mengembangkan media *Flashcard*.

Akibat dari permasalahan tersebut, hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang tidak mencapai nilai maksimal yang telah ditentukan, yaitu 18 siswa dari kelas 27 mendapat nilai di bawah KKM. Berdasarkan permasalahan pembelajaran tematik integratif tersebut, diharapkan akan tercipta berbagai bentuk media pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* tematik berbasis permainan. Media ini dapat digunakan sebagai mediator untuk menyampaikan informasi secara tematis, mencegah pembagian mata pelajaran yang jelas dan mendorong pembelajaran bermakna bagi siswa.

Terkait pengembangan media pembelajaran *Flashcard*, berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ika Dyah Kurniawati (2017) Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri Gundi Grobogan, media *Flashcard* layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5% yang termasuk kriteria sangat layak, dan penilaian ahli media sebesar 77,5% yang termasuk layak. kriteria. Berdasarkan uji beda rata-rata dengan menggunakan uji t didapatkan hasil t hitung sebesar 14,99 dan t tabel sebesar 1,668 serta rata-rata peningkatan (gain) sebesar 0,57 dengan kriteria sedang, media *flashcard* juga efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan flashcards untuk mengajarkan pelajaran ilmiah tentang adaptasi lingkungan untuk kelas V SD Negeri Gundi Grobongan cocok dan berhasil.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Yopan Efendi, Misdalina dan Trency Hera (2022) di kelas III SD Negeri 22 Tanjung Lago, ditemukan Berdasarkan temuan penelitian, pengembangan media pembelajaran Flashcard dengan validasi temuan ahli materi 95,24% layak, 84,52% sangat layak, temuan validasi materi guru 97,62% layak, dan 92,5% sangat layak. Skor rata-rata pada survei tanggapan siswa adalah 97,94% sangat praktis, dengan skor pretest dan posttest masing-masing 66% dan 81,5%, dan skor gain sedang. Hal ini menunjukkan potensi energi dan materi pembelajaran Flashcard bertema perubahan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dalam berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin".

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada

siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang, adalah development research for research and development (R&D), yang menganut desain pengembangan Borg and Gall. Teknik penelitian yang digunakan untuk membuat item tertentu adalah penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2018 : 297).

Penelitian ini hanya mencapai tahap III dalam penelitian dan pengembangan Model Matap karena proses pengembangan yang digunakan dalam alur penelitian ini sama dengan yang ada pada level 1 di atas. Wawancara, angket, observasi, dokumentasi, ujian prestasi belajar, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini.

Draft prototype yang peneliti gunakan yaitu, Draft wawancara digunakan untuk menyusun pedoman wawancara guna memperoleh/mengetahui informasi awal, sehingga diperoleh data-data mengenai keadaan sekolah dan permasalahan yang dialami para siswa kelas III terkait pembelajarannya. Draft angket ahli materi, media dan bahasa digunakan untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan, terkait aspek pembelajaran, kesesuaian bahasa dan substansi materi pembelajaran bagi siswa kelas III. selanjutnya membuat survey respon guru dan siswa untuk mengetahui keterterapan materi yang dibuat.

#### Teknik Validasi Prototype

Menurut Sugiyono (2018 : 142), untuk menemukan tingkat kelayakan/kevalidan serta standar kualifikasi penjurian berikut digunakan dalam proses pengambilan keputusan revisi media, diantaranya :

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

| Presentase (%) | Kriteria Kelayakan               |
|----------------|----------------------------------|
| 90-100         | Sangat layak, tidak perlu revisi |
| 75-89          | Layak, perlu revisi              |
| 65-74          | Cukup layak, perlu revisi        |
| 55-64          | Kurang layak, perlu revisi       |
| 0-54           | Tidak layak, revisi total        |

Bahan ajar yang dibuat dapat digunakan sebagai sumber ajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas jika nilai validasi yang diperoleh minimal 65.

#### Teknik Analisis Data

Metode analisis data berikut digunakan dalam penelitian ini untuk membuat produk Flashcard yang andal, bermanfaat, dan ampuh diantaranya:

## Analisis Kevalidan

Tujuan analisis validitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan produk Flashcard yang dibuat dengan menggunakan data evaluasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Data diberi skor menggunakan skala Likert (interval 1 sampai 4), dan hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Penskoran Validator

| Skor | Kriteria            |
|------|---------------------|
| 4    | Sangat Setuju       |
| 3    | Setuju              |
| 2    | Tidak Setuju        |
| 1    | Sangat Tidak Setuju |

Skor rata-rata penilaian dari validitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Nilai Validasi

| Nilai Validasi | Kriteria Validasi |
|----------------|-------------------|
| 86-100         | Sangat Valid      |
| 76-85          | Valid             |
| 60-75          | Cukup Valid       |
| 55-59          | Kurang Valid      |
| < 54           | Tidak Valid       |

## Uji Produk Terbatas

Uji produk terbatas dalam penelitian ini dipilih sebanyak 27 siswa kelas III SDN 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin, yang terbagi ke dalam 2 kelas yakni: 13 siswa tidak menggunakan sumber belajar *Flashcard*, sedangkan 14 siswa menggunakan *Flashcard*. Landasan uji coba terbatas ini dilaksanakan guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan pada Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pengembangan Produk

Setelah tahap desain media *Flashcard* telah dilakukan, maka peneliti dapat

melanjutkan ke tahap pengembangan produk. Pengembangan yang dilakukan saat ini berupaya untuk menciptakan suatu produk serta memvalidasi produk media *Flashcard*.

#### Validasi Produk *Flashcard*

Item yang dibuat oleh peneliti dievaluasi oleh para profesional sebelum melakukan pengujian produk terbatas media oleh Bapak Sunedi, M.Pd, ahli materi Bapak Adrianus Deddy, S.Fil., M.Pd, dan ahli bahasa Ibu Dr. Hj. Siti Rukiyah, M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai keberlangsungan media *Flashcard* yang diisi materi Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang.

Tabel 4. Validasi Penilaian Ahli Media

| Jumlah Nilai Hasil Penilaian | Jumlah Total Nilai Item | Presentase | Kriteria Validasi |
|------------------------------|-------------------------|------------|-------------------|
| 46                           | 52                      | 88,46%     | Sangat Valid      |

Hasil validasi ahli media diperoleh skor total 46 dan persentase 88,46% (sangat valid). Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dibuat sudah memiliki media yang berkualitas, serta valid untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dari ahli media.

Tabel 5. Validasi Penilaian Ahli Materi

| Jumlah Nilai Hasil Penilaian | Jumlah Total Nilai Item | Presentase | Kriteria Validasi |
|------------------------------|-------------------------|------------|-------------------|
| 41                           | 48                      | 86,42%     | Sangat Valid      |

Hasil validasi ahli media diperoleh skor total 41 dan persentase 86,42% (sangat valid). Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dibuat sudah memiliki media yang berkualitas, serta valid untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dari ahli materi.

Tabel 6. Validasi Penilaian Ahli Bahasa

| Jumlah Nilai Hasil Penilaian | Jumlah Total Nilai Item | Presentase | Kriteria Validasi |
|------------------------------|-------------------------|------------|-------------------|
| 38                           | 40                      | 95%        | Sangat Valid      |

Hasil validasi ahli media diperoleh skor total 38 dan persentase 95% (sangat valid). Hasil validasi menunjukkan bahwa media flashcard yang dibuat sudah memiliki media yang berkualitas, serta valid untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dari ahli bahasa.

#### Revisi Produk *Flashcard*

Hasil dari penilaian validator ahli media, dengan saran : "hilangkan titik-titik pada kartu materi karena tidak ada fungsinya". Berdasarkan saran tersebut, maka peneliti mengembangkan perangkat tambahan untuk produk *Flashcard* untuk memperbaikinya dan menggabungkan perangkat tambahan peneliti. Hasil revisi ahli media yang semula produk awal media *Flashcard* terdapat titik-titik yang tidak memiliki fungsi telah dihilangkan, sehingga menghasilkan media *Flashcard* yang memiliki tampilan media yang lebih baik.

Hasil dari penilaian validator ahli materi, dengan saran : "materi yang disampaikan sudah bagus, akan tetapi lebih baik tambahkan maknanya agar lebih bagus". Berdasarkan saran tersebut, maka peneliti mengembangkan perangkat tambahan untuk produk *Flashcard* untuk memperbaikinya dan menggabungkan perangkat tambahan peneliti. Hasil revisi ahli materi yang semula produk awal media *Flashcard* belum terdapat makna lebih dalam dari materi yang dibahas sekarang sudah ditambahkan, sehingga menghasilkan media *Flashcard* yang memiliki isi materi yang lebih baik.

Hasil dari penilaian validator ahli bahasa, dengan saran : "perbaiki penulisan kalimat pertanyaan, contoh simbol banteng menunjukkan sila keberapa dan apa maknanya?". Berdasarkan saran tersebut, maka peneliti mengembangkan perangkat tambahan untuk produk *Flashcard* untuk memperbaikinya dan menggabungkan perangkat tambahan peneliti. Hasil revisi ahli bahasa yang semula produk awal media *Flashcard* memiliki pertanyaan yang rancu sekarang sudah diperbaiki dengan menggunakan kalimat pertanyaan yang lebih jelas, sehingga menghasilkan media *Flashcard* yang memiliki bahasa yang lebih baik.

#### Uji Produk Terbatas

Uji produk terbatas dalam penelitian ini dilakukan kepada 27 siswa kelas III SDN 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin, yang terbagi ke dalam 2 kelas yakni : 14 siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flashcard*, dan 13 siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Flashcard*. Landasan uji coba terbatas ini dilaksanakan guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan pada Tema 8 Subtema 1 mengenai

Lambang Negara Garuda Pancasila. Pada uji coba ini dilakukan sebanyak 7 pertemuan untuk menguji sejauh mana siswa memahami media pembelajaran *Flashcard*.

Tabel 7. Hasil Test Kelompok Siswa yang Menggunakan *Flashcard*

| No              | Nama Siswa                      | Benar | Salah | Skor    |
|-----------------|---------------------------------|-------|-------|---------|
| 1               | Aidil Muhammad Nur Fauzan       | 12    | 1     | 92,30   |
| 2               | Aliza Rizkyia Putri             | 12    | 1     | 92,30   |
| 3               | Ahmad Nur Rafi                  | 13    | 0     | 100     |
| 4               | Aqila Khaironisa                | 13    | 0     | 100     |
| 5               | Aisyah Maharani                 | 13    | 0     | 100     |
| 6               | Dzurotul Aulia                  | 12    | 1     | 92,30   |
| 7               | Ani                             | 13    | 0     | 100     |
| 8               | Kaila Veby Anggraeni Puspita. S | 12    | 1     | 92,30   |
| 9               | M. Ahsan Aufa                   | 12    | 1     | 92,30   |
| 10              | M. Jio Aprilio                  | 12    | 1     | 92,30   |
| 11              | Verdian Pratama                 | 12    | 1     | 92,30   |
| 12              | Aini Nur Allifah                | 12    | 1     | 92,30   |
| 13              | Aprilia Yolanda                 | 12    | 1     | 92,30   |
| 14              | Muhammad Faiz                   | 13    | 0     | 100     |
| Nilai Total     |                                 |       |       | 1330,70 |
| Nilai Rata-Rata |                                 |       |       | 95,05   |

Tabel 8. Hasil Test Kelompok Siswa yang Tidak Menggunakan *Flashcard*

| No | Nama Siswa                | Benar | Salah | Skor  |
|----|---------------------------|-------|-------|-------|
| 1  | Anisa Syabila             | 11    | 2     | 84,61 |
| 2  | Alendra Aiditia Airlangga | 6     | 7     | 46,15 |
| 3  | Billal Aqil Ramadhan      | 3     | 10    | 23,08 |
| 4  | Farras Fauzia Ulfa        | 7     | 6     | 53,85 |
| 5  | Ahmad Fahrurrozi          | 9     | 4     | 69,23 |
| 6  | M. Aswan Faisal           | 10    | 3     | 76,92 |
| 7  | M. Ikram Ismail           | 9     | 4     | 69,23 |
| 8  | M. Asril                  | 9     | 4     | 69,23 |
| 9  | Suhada Pratama            | 6     | 7     | 46,15 |
| 10 | Revila Puspita Sari       | 9     | 4     | 69,23 |
| 11 | Arif Maulana              | 4     | 9     | 30,77 |
| 12 | Vanessa Putri             | 3     | 10    | 23,08 |

|                 |               |   |   |        |
|-----------------|---------------|---|---|--------|
| 13              | Trio Fernando | 4 | 9 | 30,77  |
| Nilai Total     |               |   |   | 692,30 |
| Nilai Rata-Rata |               |   |   | 53,25  |

Tabel 9. Perbandingan Hasil Test Siswa

| Hasil Perbandingan |   |                |                 |                 |
|--------------------|---|----------------|-----------------|-----------------|
| No                 | Kelompok  | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Nilai Rata-Rata |
| 1                  | Siswa yang menggunakan <i>Flashcard</i> .       | 92,30          | 100             | 95,05           |
| 2                  | Siswa yang menggunakan tidak <i>Flashcard</i> . | 23,08          | 84,61           | 53,25           |

Berdasarkan perbandingan seperti yang ditunjukkan di atas, menggunakan alat pembelajaran seperti *flashcard* telah terbukti andal, bermanfaat, dan efisien bagi siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang dalam mempelajari Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila.

Respon Guru dan Siswa setelah Penggunaan Media *Flashcard*

Tabel 10. Rekapitulasi Respon Guru

| Jumlah Nilai Hasil Penilaian | Jumlah Total Nilai Item | Presentase | Kriteria     |
|------------------------------|-------------------------|------------|--------------|
| 39                           | 40                      | 97,5%      | Sangat Layak |

Hasil respon guru menunjukkan jumlah skor sebesar 39 dengan presentase 97,5% (sangat valid). Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dibuat berkualitas tinggi dan layak untuk digunakan, karena sudah terbukti valid dan praktis.

Tabel 11. Rekapitulasi Respon Siswa

| Jumlah Nilai Hasil Penilaian | Jumlah Total Nilai Item | Presentase | Kriteria     |
|------------------------------|-------------------------|------------|--------------|
| 482                          | 560                     | 86,07%     | Sangat Layak |

Hasil respon siswa menunjukkan jumlah skor sebesar 560 dengan presentase 86,07% (sangat valid). Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dibuat berkualitas tinggi dan layak untuk digunakan, karena sudah terbukti valid dan praktis.

## Evaluasi

Produk akhir media pembelajaran *Flashcard* yang sudah berhasil peneliti kembangkan berdasarkan hasil evaluasi melalui pengujian produk oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, sehingga telah menghasilkan produk yang sangat valid. Kemudian setelah dilakukan uji produk terbatas kepada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang, menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Flashcard* yang praktis dan efektif, mengingat hasil test latihan soal siswa yang memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan alat belajar *Flashcard*. Reaksi dari guru dan siswa sangat positif, serta menunjukkan kriteria sangat layak. Maka dari itu media pembelajaran *Flashcard* pada tema 8 subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila sudah layak digunakan dalam pembelajaran SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin.

## Pembahasan

Berdasarkan tahapan penerapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan Level 1 Model Matap, penelitian dan pengembangan ini berusaha untuk menyediakan barang yang sah dan dapat digunakan. Hal ini dilakukan untuk memastikan informasi terkait media pembelajaran apa yang perlu peneliti kembangkan. Kemudian peneliti mendesain produk prototype media *Flashcard* pada Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila, dilanjutkan dengan melakukan pengembangan produk dengan memvalidasi produk melalui ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah produk *Flashcard* dinyatakan valid, maka peneliti melanjutkan ke tahap uji produk terbatas untuk menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan. Terakhir tahap evaluasi untuk memastikan kelayakan dari media *Flashcard*, yang mana dalam penelitian pengembangan ini sudah terbukti valid dan praktis, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin.

Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang berprestasi pada tingkat 1. Menurut ahli media, tingkat kelayakan mendapat nilai 88,46%, sedangkan ahli materi memberikan nilai kelayakan 86,42%, dan tingkat kelayakan menurut ahli bahasa mencapai skor 95%.

Tingkat kelayakan media pembelajaran *Flashcard*, dibuktikan dari keberhasilan penerapan media kepada kelompok siswa yang terdiri dari 14 siswa yang memperoleh nilai rata-rata 95,05. Hasil tersebut berbanding jauh apabila dibandingkan dengan

kelompok siswa yang terdiri dari 13 siswa yang tidak menggunakan media, dengan perolehan nilai rata-rata yang hanya mencapai 53,25. Hal tersebut membuktikan bahwa dari segi kepraktisan media pembelajaran *Flashcard* mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila.

Respon guru terhadap media pembelajaran *Flashcard*, menunjukkan skor 97,5% yang membuktikan bahwa media sudah sangat layak digunakan. Hal ini didukung dengan respon positif siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* yang secara rata-rata menunjukkan jawaban setuju dan sangat setuju, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 86,07% yang mengartikan bahwa para siswa sangat mengakui kelayakan media pembelajaran *Flashcard*.

Hasil pengembangan ini sejalan dengan penelitian Ika Dyah Kurniawati tahun 2017 menghasilkan pembuatan media *Flashcard* yang tervalidasi dan terbukti bermanfaat. Mata pelajaran IPA, bagaimana tumbuhan berubah dengan lingkungannya, dan peserta didik kelas V SD Negeri Grobogan berbeda. Selain itu dihasilkan objek siswa kelas III SD Negeri 04 Kecamatan Muara Telang Kabupaten Banyuasin dan tema 8 subtema 1 materi Lambang Negara Garuda Pancasila sebagai hasil dari penelitian ini.

Hasil pengembangan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yofan Efendi, Misdalina dan Treny Hera (2022), dengan hasil pengembangan media *Flashcard* yang terbukti valid dan praktis. Adapun perbedaannya terletak pada tema energi dan perubahannya, serta objek siswa kelas III SD Negeri Tanjung Lago. Sedangkan penelitian ini melakukan pengembangan media *Flashcard* pada pelajaran PPKN tema 8 subtema 1 materi Lambang Negara Garuda Pancasila, serta objek siswa kelas III SD Negeri 04 Kecamatan Muara Telang Kabupaten Banyuasin.

Hasil pengembangan ini juga menurut penelitian Nida Padhila dari tahun 2021, dengan hasil pembuatan media *Flashcard* yang terbukti handal dan bermanfaat. Materi anak kelas V dan pelajaran IPA tentang sistem pernapasan manusia di SD Negeri 66 Kota Bengkulu itulah yang membedakannya. Selain itu dihasilkan objek siswa kelas III SD Negeri 04 Kecamatan Muara Telang Kabupaten Banyuasin dan tema 8 subtema 1 materi Lambang Negara Garuda Pancasila sebagai hasil dari penelitian ini.

Keterbaruan dalam penelitian ini meliputi desain media *Flashcard* yang terdiri dari dua buah kartu petunjuk yang berisikan tema materi yang diajukan kepada siswa, serta kartu materi yang berisikan pembahasan materi secara lengkap. Sedangkan dalam penelitian pengembangan terdahulu tidak menggunakan dua kartu terpisah seperti yang sekarang peneliti kembangkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan Hasil Pembuatan Media Pendidikan Berikut dapat ditarik kesimpulan dari Tema Flashcard 8 Sub Tema 1 Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang, diantaranya :

Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang dikembangkan dengan Model Matap pada Level 1. Media *Flashcard* yang dikembangkan terdiri dari dua model kartu yaitu kartu petunjuk dan kartu materi yang saling berkaitan untuk melatih penalaran siswa dalam mencocokkan tema dan materi.

Media *Flashcard* yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan 88,46% dari ahli media, 86,42% dari ahli materi, dan 95% dari ahli bahasa. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Flashcard*, melalui respon guru menunjukkan skor 97,5% yang membuktikan bahwa media sudah sangat praktis dalam penggunaannya. Hal ini didukung dengan respon positif siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* yang secara rata-rata menunjukkan jawaban setuju dan sangat setuju, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 86,07% yang mengartikan bahwa para siswa sangat mengakui kepraktisan media pembelajaran *Flashcard*.

Saran : Media pembelajaran *Flashcard* diharapkan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan dimanfaatkan secara terus-menerus untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar para peserta didik, karena sangat terlihat jelas antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Flashcard*. Media pembelajaran *Flashcard* terbukti bermanfaat bagi para siswa, maka diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan kembali pada materi yang berbeda atau tidak sama, karena besar harapan untuk peneliti selanjutnya untuk memperoleh hasil pengembangan yang jauh lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, W, Sri, dan Arifin. 2018. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten : Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Emriz. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Ika Dyah Kurniawati. 2017. *Pengembangan media Flashcard pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan*. Jurnal Pendidikan Guru Terpadu.Vol.2 No.4.
- Indriana, Dina. 2017. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.

- Kadir, A dan Asrohah, H. 2018. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8 : Praja Muda Karana*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2016. *Media Pembelajaran ; Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nida Padhila. 2021. *Pengembangan media pembelajaran Flashcard pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Vol.1 No.3
- Rifa'i, A dan Anni, C.T. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UPT Unnes Press.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., dan Hartini, H. 2018. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol.8. 1-4.
- Said, A dan Budimanjaya, A. 2017. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Susanto, A. 2017. *Pengembangan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Susilana, Rusi dan Riyani, Cepi. 2019. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wahana Prima.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Nomor 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3*.
- Winataputra, Udin S. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Yofan Efendi, Misdalina dan Treny Hera. 2022. *Pengembangan media pembelajaran Flashcard pada tema energi dan perubahannya kelas III SD Negeri 22 Tanjung Lago*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.2 No.1.