

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATERI  
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP**

**DEVELOPMENT OF FLASHCARD LEARNING MEDIA ON ORGANISM  
CLASSIFICATION COURSE**

**Dwi Kurnia Hayati**

Institut Agama Islam Negeri Metro

Jl. Ki Hajar Dewantara, 15 A, Iringmulyo, Kec. Metro Timur, Kota Metro, Lampung

[nia.sihabuddin@gmail.com](mailto:nia.sihabuddin@gmail.com)

**Informasi artikel**

**Riwayat artikel:**

Diterima : 30 Mei 2022

Direvisi : 23 Juni 2022

Dipublikasi : 30 Juni 2022

**Kata kunci:**

Media pembelajaran, *Flashcard*,  
Klasifikasi makhluk hidup

**ABSTRAK**

Kurangnya penerapan media pembelajaran yang bervariasi mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *flashcard* dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengumpulan data menggunakan angket validitas dan praktikalitas produk. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak untuk diujicobakan berdasarkan hasil validasi akhir yang telah dilakukan oleh ahli media dengan tingkat validitas 87% dan ahli materi menyatakan layak untuk diujikan dengan tingkat validitas 89%. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan dengan implementasi di kelas dan hasil wawancara diperoleh hasil bahwa media *flashcard* yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup yang menarik dalam pembelajaran. Disarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

### ABSTRACT

**Keywords:**

*Learning media, Flashcard,  
Organism classification*

*This development research aims to determine the procedure for developing flashcard learning media and to know the flashcard learning media developed. This type of research is development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research produces flashcard media as a learning resource that can facilitate students to play an active role, and make it easier for students to understand the material of living things. The results showed that the flashcard learning media was feasible to be tested based on the results of the final validation that had been carried out by media experts with a validity level of 87% and material experts stated that it was feasible to be tested with a validity level of 89%. Based on the results of the practicality test that has been carried out with implementation in the classroom and the results of interviews, it is found that the flashcard media developed can attract the attention of students in order to understand the learning material on living things. From the results of the study, it can be said that the developed flashcard media can be used as a learning medium for interesting living things in learning. It is recommended for further development research to develop more varied and innovative learning media.*

### PENDAHULUAN

Media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peranan media menduduki posisi yang esensial dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Kehadiran media dalam pembelajaran pada prosesnya, sangat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran secara maksimal, karena media merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Handayani, Destrinelli, & Hayati, 2020).

Kehadiran media pembelajaran hakikatnya dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Sari, Chan, Hayati, Syaferi, & Sa'diah, 2021). Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membawa suatu perubahan dalam prosesnya, di mana peserta didik diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran secara maksimal dan menyenangkan sesuai dengan tahap kebutuhan belajar peserta didik. Media pembelajaran penting digunakan, terutama untuk pembelajaran yang sifatnya abstrak seperti pada pembelajaran lmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang bersifat dinamis dan saling berkaitan dengan cabang ilmu lainnya. Materi dalam pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang khas. Salah satu materi yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah materi klasifikasi makhluk hidup. Klasifikasi makhluk hidup adalah pengelompokan makhluk hidup berdasarkan kesamaan dan ciri yang dimiliki. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *flashcard* memiliki kesesuaian dengan karakteristik materi klasifikasi makhluk hidup. Pembelajaran klasifikasi makhluk hidup dengan memanfaatkan flashcard melalui pembelajaran inkuiri menunjukkan hasil belajar yang memuaskan, yaitu mencapai indikator

kinerja yang diharapkan (Purnamasari, Rahayuningsih, & Chasnah, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran klasifikasi makhluk hidup yang dilakukan di sekolah belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran lebih banyak menggunakan buku dan LKPD untuk mengerjakan soal-soal, sehingga pada wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik, 56% merasa tidak tertarik dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Selain itu, banyaknya penggunaan bahasa latin pada materi klasifikasi makhluk hidup juga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi klasifikasi makhluk hidup dan karakteristik peserta didik kelas 7, yang berada pada rentang usia 12-14. Usia ini termasuk pada masa remaja awal yang menurut Jean Piaget berada pada tahap formal operation dengan karakter mampu menangani situasi hipotesis dan proses berpikirnya sudah memiliki penalaran yang logis. Pada tahap ini, peserta didik juga memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap hal-hal baru. Maka, guru perlu mempertimbangkan hal tersebut dalam menggunakan media pembelajaran.

Terdapat beberapa landasan teoritis penggunaan media sebagai berikut: (1) Landasan empiris, pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakteristik peserta didik, disamping kriteria lain seperti kepraktisan dan kemudahan memprolehnya, kualitas teknis penggunaan. (2) Landasan psikologis, landasan psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau rasionalitas penggunaan media pembelajaran ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. (3) Landasan teknologis, media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, antara lain: meningkatkan produktifitas pendidikan, memberi kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, memberikan dasar lebih ilmiah pada pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih mantap, proses pendidikan menjadi lebih langsung, akses pendidikan menjadi lebih sama (Asyar, 2012). Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang maksimal dan menyenangkan, tentunya didukung dengan menghadirkan media dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *flashcard*.

Media *flashcard* adalah salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar dan teks. Pada media ini terdapat gambar sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan teks sebagai penjelasan dari gambar yang disajikan pada media *flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan aspek, di antaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata (Suryana, 2000). *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

Seperti halnya media *flashcard*, pada media pembelajaran yang dikembangkan ini juga terdapat gambar dan teks, hanya saja gambar yang disajikan mengikuti kaidah berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang akan diharapkan pada proses pembelajaran, selain itu desain gambar media juga disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

*Flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan (Susilana, dkk., 2008). Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran dalam bentuk *flashcard* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPA (Setiawati, Dantes, & Candiasa, 2015). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi klasifikasi makhluk hidup.

## METODE PENELITIAN

### Model Pengembangan

Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), and Evaluasi (*evaluation*)

### 3.1 Prosedur Pengembangan

#### 3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Sebelum mengembangkan sebuah media pembelajaran, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menganalisis materi pokok pembelajaran, dalam analisis materi dilakukan pengkajian terhadap kompetensi dasar (KD) dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gambaran hasil pembelajaran yang diharapkan. Setelah menganalisis materi dan tujuan pembelajaran, yang menjadi hal penting lainnya adalah menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik di sekolah. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara khusus kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengetahui bagaimana kebutuhan peserta didik baik secara psikologis maupun fisik dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis berdasarkan kurikulumnya, materi klasifikasi makhluk hidup mengkaji prosedur pengklasifikasian makhluk hidup dan benda-benda tak hidup sebagai bagian kerja ilmiah, mengklasifikasikan berbagai makhluk hidup dan benda-benda tak hidup berdasarkan ciri yang diamati, serta pemberian nama makhluk hidup. Karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik yang akan dianalisis penting untuk dilakukan karena untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik, motivasi peserta didik, dan aspek-aspek lainnya.

#### 3.2.2 Perancangan (*Design*)

Dalam pengembangan produk media *flashcard* perlu adanya desain atau perancangan. Adapun desain produk dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan KD dan tujuan pembelajaran.
2. Pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP).
3. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.

Dalam pembuatan model media dibutuhkan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan. Contohnya dalam penelitian ini yang digunakan adalah spiral, *artpaper* 230 gr dan *artpaper* 310 gr.

Ukuran sangatlah penting untuk membuat suatu bentuk benda, agar terlihat indah, menarik dan efektif. Setelah alat dan bahan lengkap peneliti menetapkan ukuran yang ideal untuk membuat produk media *flashcard*. Dengan ukuran kertas 20x14 cm.

4. Pembuatan rancangan bentuk dan ukuran media *flashcard*.

### 3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, setelah selesai produk yang didesain menjadi produk yang siap untuk dikembangkan maka langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh validator, kemudian direvisi. Setelah direvisi maka dilakukan uji coba produk media *flashcard* yang dikembangkan, yakni:

1. Tahap validasi para ahli

Dalam tahap ini validasi dilakukan oleh satu ahli materi dan satu orang ahli media pembelajaran.

2. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini uji coba dilakukan di kelas 7 SMP N 4 Kota Metro dengan jumlah peserta uji coba 10 orang.

### 3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di satu kelas, dengan jumlah 21 siswa. Setelah produk direvisi, maka produk berupa media pembelajaran *flashcard* diimplementasikan di kelas sesungguhnya.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan yaitu:

1. Pada tahap pendahuluan proses pembelajaran, peneliti mengkomunikasikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pada kegiatan inti siswa di arahkan dalam proses pembelajaran dengan langkah guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.
3. Kegiatan penutup, peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru mengenai materi yang telah dipelajari terhadap pengetahuan yang telah didapat selama proses pembelajaran.

### 3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui catatan harian yang dilakukan selama kegiatan langkah-langkah pengembangan dilakukan.

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi untuk memperoleh data kelayakan produk media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan, dan angket uji coba untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket validasi diberikan kepada validator yang merupakan ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran biologi. Kemudian angket uji coba diberikan kepada peserta didik kelas 7 SMP Negeri 4 Metro dalam uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 peserta didik.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket validasi dan angket uji coba dianalisis secara kuantitatif



menggunakan rumus untuk menghitung persentase yang diperoleh. Setelah memperoleh hasil perhitungan untuk masing-masing angket, maka selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk mengambil keputusan terkait kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

#### a. Analisis Kurikulum

Pada kurikulum 2013 terjadi pola pembelajaran yang awalnya hanya satu arah kini menjadi pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

#### b. Analisis karakteristik peserta didik

Proses menganalisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan melakukan analisis pemahaman terhadap keterampilan spesifik, pengetahuan awal, gaya belajar, dan sikap peserta didik untuk siap melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik peserta didik dapat membantu dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

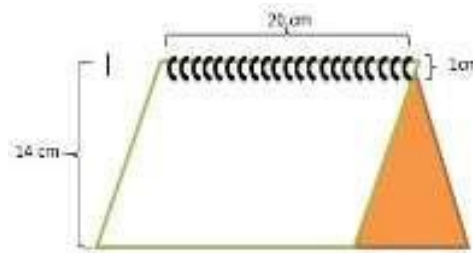
#### c. Analisis kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret sebagai bagian dalam komponen pembelajaran.

### 4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Setelah menganalisis materi, tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, tahap selanjutnya adalah mendesain media pembelajaran *flashcard*. Adapun langkah- langkah dalam mendesain media *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan KI, KD dan tujuan pembelajaran
2. Menganalisis karakteristik peserta didik
3. Pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
4. Menentukan bahan yang akan digunakan:
  - a) Spiral, digunakan sebagai media untuk menyatukan kertas dan sebagai media untuk membolak-balikan kertas.
  - b) *Artpaper* 230 gr, digunakan sebagai kertas untuk gambar-gambar pada media pembelajaran *flashcard*.
  - c) *Artpaper* 310 gr, digunakan sebagai penyanggah atau dudukan pada media pembelajaran *flashcard*.
5. Pembuatan rancangan bentuk dan ukuran media pembelajaran *flashcard*  
Produk media pembelajaran *flashcard* berukuran 14 cm x 20 cm, dengan ukuran tinggi kertas 14 cm, panjang 20 cm, kawat (spiral) panjangnya 20 cm dan tingginya 1 cm.






Gambar 4.1 Rancangan Media Pembelajaran *Flashcard*

### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

#### 4.1.3.1 Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk diawali dengan pembuatan story board, agar proses pengembangan dapat terarah. Adapun story board ditampilkan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 *Story Board*

No	Visual	Keterangan
1		Terbuat dari kawat, digunakan sebagai media untuk menyatukan kertas dan sebagai media untuk membolak-balikan kertas.
2		kertas yang digunakan untuk gambar-gambar pada media pembelajaran <i>flashcard</i> .
3		digunakan sebagai penyanggah atau dudukan pada media pembelajaran <i>flashcard</i> .

#### 4.1.3.2 Validasi Produk Oleh Tim Ahli

##### 1. Validasi Media

Media pembelajaran *flashcard* yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media. Setelah ahli media melihat media pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya ahli media menilai dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil validasi media ditampilkan pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2 Hasil validasi media pembelajaran**

No	Kriteria	Skor
		I
1	Media <i>flashcard</i> yang digunakan jelas dalam penyajiannya	4
2	Media <i>flashcard</i> yang digunakan rapi dalam susunan penataanya	5
3	Penyajian media <i>flashcard</i> bersih dalam penyajiannya	5
4	Desain tampilan media <i>flashcard</i> yang digunakan menarik	4
5	Media <i>flashcard</i> dapat menarik minat peserta didik	4
6	Media <i>flashcard</i> yang digunakan sederhana dan mudah digunakan	5
7	Media <i>flashcard</i> dapat digunakan secara berulang-ulang (tahan lama)	4
8	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran tematik	5
9	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
10	Mudah dibawa dan disimpan	5
Jumlah nilai		46
Persentase		87%
Kriteria tingkat kevalidan		Valid

Pada validasi diperoleh skor 46 dengan persentase 87% yang termasuk ke dalam kriteria valid, namun ada beberapa kriteria penilaian masih ada yang harus diperbaiki sebelum ujicoba. Adapun saran perbaikan dari validator ahli media terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan yaitu (1) warna perlu diperjelas (2) desain harus diperjelas (3) media terlalu kecil (4) tidak tahan air jadi tulisan mudah hilang. Saran dari validator mengenai warna media yang perlu diperbaiki didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan warna merupakan elemen penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pemilihan warna yang tepat pada media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan siswa dalam belajar (Purnama, 2010). Saran dari validator terkait media perlu dibuat tahan air agar tulisan tidak mudah hilang, sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu bersih dan menarik, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, memiliki kualitas yang baik, dan tahan lama (Destrinelli, Hayati, & Sawinty, 2018). Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai saran perbaikan yang dilakukan validator sehingga media pembelajaran *flashcard* dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

## 2. Validasi Materi

Validasi selanjutnya adalah validasi materi pembelajaran oleh ahli materi. Setelah melihat media yang dikembangkan, barulah validator menilai dengan menggunakan angket yang telah disediakan peneliti. Hasil validasi materi ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut.



Tabel 4.3 Hasil validasi materi pembelajaran

No	Kriteria	Skor	
		I	II
1	Didalam RPP termuat identitas sekolah	5	5
2	RPP memuat Identitas mata pelajaran atau tema/subtema yang akan diajarkan	5	5
3	RPP memuat kelas/semester	4	5
4	Didalam RPP termuat materi pokok yang akan diajarkan	3	5
5	Alokasi waktu telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan	3	5
6	Kesesuaian KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
7	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> yang dikembangkan	2	4
8	Materi pembelajaran sesuai dengan media <i>flashcard</i> yang dikembangkan	2	4
9	Kesesuaian metode pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> yang dikembangkan	3	4
10	Kegiatan penutup memberikan kesempatan peserta didik untuk menarik kesimpulan	4	5
Jumlah nilai		36	47
Persentase		72%	89%
Kriteria tingkat kevalidan		Cukup Valid	Valid

Pada validasi pertama ahli materi memberikan skor 36 dengan persentase 72% dan kriteria cukup valid, namun terdapat beberapa saran dan perbaikan untuk produk. Adapun saran perbaikan dari ahli materi adalah (1) tujuan pembelajaran pengamatan bagian-bagian tanaman tidak sesuai hendaknya bukan mengamati tapi membaca (2) tulisan, format penulisan soal perlu diperjelas lagi, usahakan jangan terpisah atau dipenggal. Tujuan pembelajaran sangat berperan penting untuk tercapainya hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran telah disusun dengan baik sebelum melaksanakan proses pembelajaran, maka guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan yang akan diajarkan, sehingga pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan sistematis (Ina, Aldiansyah, Rizkiyah, & Waro, 2020).

Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran ahli. Pada validasi kedua diperoleh skor 47 dan persentase 89% yang termasuk kedalam kriteria valid dapat diartikan bahwa pada validasi kedua ini validator telah menyatakan media pembelajaran *flashcard* ini layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

#### 4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, produk yang sudah divalidasi oleh ahli media dan materi siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas 7B, peneliti dibantu oleh guru IPA melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba dan wawancara yang dilakukan berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan media *flashcard* yang digunakan 1 media 2 peserta didik. Peserta didik kelas 7B pada saat proses uji coba terdiri dari 21 orang, dengan jumlah peserta didik laki-laki 9 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 12 orang.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 6 peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda meliputi kemampuan rendah, sedang dan tinggi dapat disimpulkan bahwa peserta didik secara keseluruhan senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Peserta didik memahami penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Secara keseluruhan peserta didik tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* karena peserta didik senang melihat bentuk media dan senang melihat gambar-gambarnya. Ketertarikan peserta didik adalah salah satu modal utama agar peserta didik lebih semangat dalam belajar dan menimbulkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa implikasi penggunaan *flashcard* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Wangi, 2021). Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Febriyanto & Yanto, 2019). Penelitian lainnya menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap minat peserta didik dalam belajar IPA (Setiawati, Dantes, & Candiasa, 2015).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media pembelajaran *flashcard* pada materi klasifikasi makhluk hidup, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini dapat diketahui kevalidan media pembelajaran *flashcard* dari validator media dan validator pembelajaran pada tema 4 peduli lingkungan sosial subtema 1 lingkungan sosialku pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar. Hasil dari validasi media pembelajaran dikategorikan valid dengan persentase nilai 87% dan ahli materi pembelajaran dikategorikan valid dengan persentase nilai 89%. Validator menyatakan media pembelajaran *flashcard* layak diujicobakan tanpa revisi.
2. Pada penelitian pengembangan ini hasil wawancara peserta didik untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *flashcard* pada tema peduli lingkungan sosial kelas III sekolah dasar. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan hasil tanggapan peserta didik bahwa media pembelajaran *flashcard* ini menyenangkan dan menarik sehingga siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran tematik pada kurikulum 2013.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti juga menyarankan untuk para peneliti dibidang pengembangan agar dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *flashcard* pada tema ataupun subtema yang lainnya yang lebih baik, menarik dan sesuai sehingga peserta didik dapat mudah memahami pelajaran yang disampaikan.
2. Penulis menyarankan, peneliti lain bisa melanjutkan penelitian ini menggunakan media yang telah dikembangkan dalam bentuk eksperimen maupun penelitian tindakan kelas.

## REFERENSI

Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Referensi.

Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer: USA.

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2) 313-333.

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.

Hamallik, O. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Cipta Adya Bakti.

Handayani, F., Destrinelli, D., & Hayati, D. K. (2020). Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2) 98-108.

Harmi, Sri. 2015. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Ina, M., Aldiansyah, Rizkiyah, D. F., & Waro, K. (2020). Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru dengan Memperhatikan Tujuan Pembelajarannya di SD Bina Bangsa Kallideres Jakarta Barat. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 473-486.

Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva press.

Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. 2014. *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dari Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar – ruzz Media. Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purnamasari, H., Rahayuningsih, M., & Chasnah. (2012). Kunci Determinasi dan Flashcard sebagai Media Pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP. *Unnes Journal of Biology Education* 1(3), 228-235.
- Purnama, Sigit. 2010. Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1) 113-130.
- Sari, R. K., Chan, F., Hayati, D. K., Syaferi, A., & Sa'diah, H. (2021). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2) 63-79.
- Setiawati, N. M., Dantes, N., & Candiasa, I. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 1-10.
- Tegeh, I made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wangi, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 150-159.
- Wuri dan Faturrahman. 2011. *Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuhalitera.
- Yamin, Martinis. 2009. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.