



**Keywords:**  
*Pengembangan, Media  
Flashcard, Sekolah Dasar*

**Corresponding Author:**  
Lilik Hayati  
*hayatililik33gmail.com*

ISSN (print): 1858-4985  
ISSN (on-line): 2721-8821

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Di Sekolah Dasar**

**Lilik Hayati<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pogram Pascasarjana Universitas Kanjuruhan Malang, Malang, 65148, Indonesia

Email : *hayatililik33gmail.com*

---

### **Abstract**

Realita di sekolah dasar kondisinya saat ini, pembelajaran IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajarannya masih bersifat *teacher centered*. Tujuan pengembangan ini adalah untuk pengembangan media *flashcard* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia bagi peserta didik kelas IV di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Adapun langkah pengembangan model ADDIE. Uji pengembangan produk media pembelajaran *flashcard* ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Disamping itu, uji coba juga dilakukan oleh ahli materi pelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji guru sebagai pengguna. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan: (1) Setelah melalui proses penyusunan media *flashcard* mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan, maka tersusunlah media *flashcard* sesuai standard kompetensi, (2) Proses validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media, guru, peserta didik kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan, (3) Setelah memperoleh saran perbaikan maka media *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dan (4) Produk akhir pengembangan adalah berupa *flashcard*, telah dilakukan revisi dan perbaikan sebagaimana yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran *flashcard* perlu diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran IPS tetapi juga mata pelajaran lainnya.

## **1. PENDAHULUAN**

Pengembangan adalah suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pembelajaran, menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam wujud fisik tertentu. Media merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber kepada penerima agar pesan dapat diserap dengan cepat dan sesuai dengan tujuan (Indriana, 2011).

Media *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata (Arsyad, 2014). *Flashcards* memiliki dua sisi, bagian depan *flashcard* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *flashcard* merupakan arti kata tersebut.

Penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran IPS, menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran mata pelajaran IPS. Sebagaimana dikemukakan oleh Baihaqi, Ristono & Lidinillah (2018) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama bagi pembelajaran IPS yang masih kurang dalam ketersediaan media pembelajaran yang bersifat kongkrit. Penelitian-penelitian tentang *flashcard* yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini antara lain: Davies (2011), Hyerle & Larry (2011), Cañasi, Amyot & Tyra (2014) dan Safitri, Primiani & Hartini (2018),

Sementara itu berdasarkan observasi peneliti di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran IPS maka peneliti masih dipandang perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media *flashcard* untuk peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Pucangsari II. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk pengembangan media *flashcard* pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia bagi peserta didik kelas IV di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan.

## 2. METODE

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, mata pelajaran IPS kelas IV pada siswa di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan ini terbagi 5 tahap, yaitu: *Tahap pertama*: analisa mata pelajaran, *Tahap kedua*: membuat rancangan pengembangan, *Tahap ketiga*: mengembangkan media pembelajaran, *Tahap keempat*: menginstal media pembelajaran, dan *Tahap kelima*: pelaksanaan uji coba.

Uji pengembangan produk media pembelajaran flash card ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Disamping itu, uji coba juga dilakukan oleh ahli materi pelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji guru sebagai pengguna. Produk pengembangan ini diujikan kepada siswa kelas IV SDN Pucangsari II dengan jumlah 33 siswa.

Jenis data yang direkam dalam penelitian pengembangan ini adalah jenis data tentang: (1) Jenis data layak tidak produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh Ahli Materi, (2) Jenis data layak tidak produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh Ahli Media Pembelajaran, (3) Jenis data layak tidak produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh Ahli Media Pembelajaran, (4) Jenis data menarik tidaknya produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh siswa.

Teknik analisa data yang dihimpun dari beberapa data dari beberapa tahapan uji coba produk ini menggunakan analisa isi atas data kualitatif, *statistik deskriptif* dengan persentase atas data kuantitatif. Menurut Arikunto (2010) teknik pengolahan data ini bertujuan untuk melukiskan dan menganalisa kelompok data tanpa membuat atau menarik kesimpulan atas yang diamati, untuk merevisi produk digunakan kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan dengan perubahan oleh pengembang. Selain itu dilakukan analisa atas hasil belajar siswa yang diukur dengan kriteria ketuntasan minimal atau disingkat dengan KKM.

### 3. HASIL PENELITIAN

#### 1. Hasil

##### a. Penyajian dan Uji Coba

##### 1) Uji Coba Ahli

##### a) Uji Coba Ahli Materi

Hasil uji coba Ahli Materi terhadap produk pengembangan media *flashcard* dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut di bawah ini.

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban	Total
.	Format	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.		5
		2. Kelengkapan bahan bantuan belajar.		5
		3. Kualitas bahan bantuan belajar		4
Jumlah Sub Variabel				14
.	Isi Materi	4. Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan,		5
		5. Relevansi tujuan pembelajaran.		5
		6. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.		4
		7. Ketepatan media dengan kebenaran materi.		5
		8. Kesesuaian media dengan kebenaran materi.		5
		9. Kedalaman materi yang disajikan		4
Jumlah Sub Variabel				28
	Bahasa	10. Kesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.		4
<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>4</b>

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas ahli materi terhadap mendapatkan nilai sebesar 92%. Selanjutnya, menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Materi, maka nilai 92% ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

##### b) Validasi Ahli Media

Hasil uji validitas Ahli Media terhadap dengan media *flashcard* dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut di bawah ini.

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Total
			5	4	3	2	1	
1	Tampilan	1. Teks dapat terbaca dengan baik.	1	-	-	-	-	5
		2. Proporsional layout (tata letak teks dan gambar).	-	1	-	-	-	4
		3. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> .	-	1	-	-	-	4
		4. Kesesuaian proporsi warna.	1	-	-	-	-	5
		5. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf.	-	1	-	-	-	4
<b>Jumlah Sub Variabel</b>							<b>22</b>	
2	Keterpaduan Isi/Materi	6. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi.	-	1	-	-	-	4
		7. Kesesuaian gambar dengan materi.	1	-	-	-	-	5
		8. Urutan penyajian materi.	-	-	1	-	-	3
		9. Kejelasan uraian materi	-	1	-	-	-	4
<b>Jumlah Sub Variabel</b>							<b>16</b>	
3	Komunikasi Visual	10. Komunikatif	1	-	-	-	-	5
		11. Sederhana dan memikat	1	-	-	-	-	5
		12. Kreatif	-	1	-	-	-	4
<b>Jumlah Sub Variabel</b>							<b>14</b>	

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas ahli media mendapatkan nilai sebesar 86,67%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Media, maka nilai 85% ini termasuk kategori “Sangat Layak”.

**c) Uji Coba Guru Kelas IV**

Hasil uji coba Guru Kelas IV di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan dapat dilihat dalam Tabel 3 berikut di bawah ini.

**Tabel 3 Hasil Uji Validitas Guru Kelas IV**

Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Total
		5	4	3	2	1	
Format	1. Kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada Flash Card.	1	1	-	-	-	9
	2. Gambar pada Flash Card disajikan dengan jelas.	-	2	-	-	-	8
	3. Menggunakan bentuk huruf yang mudah dibaca.	-	2	-	-	-	8
	4. Gambar pada flash card dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik.	-	2	-	-	-	8
<b>Jumlah Sub Variabel</b>						<b>41</b>	
Tampilan	5. Gambar menarik.	1	1	-	-	-	8
	6. Gambar jelas/tidak buram.	1	1	-	-	-	8
	7. Kombinasi warna menarik.	-	1	1	-	-	7
	8. Teks mudah dibaca.	1	1	-	-	-	9
	9. Teks membantu memperjelas gambar dalam kartu.	-	2	-	-	-	8
	10. Menggambarkan tujuan pembelajaran.	2	-	-	-	-	10
	11. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	2	-	-	-	-	10
	12. Gambar memperjelas materi yang ingin disampaikan.	2	-	-	-	-	10
	13. Materi mudah untuk diikuti.	-	2	-	-	-	8
	14. Media mendukung peserta didik dalam belajar mandiri.	2	-	-	-	-	10
	15. Media menggunakan kertas yang layak untuk digunakan.	-	2	-	-	-	8
	16. Ukuran media flash card memenuhi standar.	2	-	-	-	-	10

			<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>106</b>		
3	Bahasa	17.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	-	2	-	-	-	8
		18.	Kalimat yang digunakan sudah efektif.	1	1	-	-	-	9
		19.	Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	1	1	-	-	-	9
				<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>26</b>	
4	Isi	20.	Cara pemanfaatan <i>flashcard</i> bagi guru sudah jelas.	2	-	-	-	-	10
		21.	Materi media <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan indikator.	-	2	-	-	-	8
		22.	Materi media <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	1	-	-	-	9
		23.	Materi media <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan RPP.	2	-	-	-	-	10
		24.	Materi media <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan Silabus pembelajaran.	2	-	-	-	-	10
		25.	Kalimat/informasi yang dibutuhkan peserta didik sudah lengkap.	-	1	1	-	-	7
		26.	Terdapat kesalahan dalam penulisan nama ilmiah.	-	1	1	-	-	7
		27.	Penjelasan gambar secara umum sudah benar.	-	2	-	-	-	8
		28.	Terdapat keterangan yang menjelaskan maksud gambar.	-	2	-	-	-	8
		29.	Media <i>flashcard</i> sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPS.	1	1	-	-	-	9
		30.	Media <i>flashcard</i> dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami pokok bahasan	2	-	-	-	-	10

	tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.						
31.	Isi media <i>flashcard</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar IPS.	2	-	-	-	-	10
32.	Penjelasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia secara umum dalam gambar.	-	2	-	-	-	8
33.	Cara pemanfaatan <i>flashcard</i> bagi guru sudah jelas.	2	-	-	-	-	10
<b>Jumlah Sub Variabel</b>							<b>124</b>

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas Guru Kelas IV mendapatkan nilai sebesar 90%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobotnya, maka nilai 90% ini termasuk kategori “Sangat Layak”.

## Uji Coba Peserta didik

### 1) Uji Coba Perorangan

Berdasarkan data uji coba yang diperoleh dari 3 orang peserta didik tersebut, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4 Hasil Uji Coba Perorangan**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban	Total
	Tampilan	1. Teks dapat terbaca dengan baik.		15
		2. Proporsional layout (tata letak teks dan gambar).		11
		3. Kesesuaian pemilihan background.		14
		4. Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca.		12
		5. Ilustrasi, warna, dan gambar pendukung.		14
		6. Daya tarik media.		15
<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>81</b>
	Isi Materi	7. Kesesuaian gambar dengan materi.		14
		8. Kejelasan struktur materi disajikan.		14
		9. Ketepatan penggunaan bahasa.		15
		10. Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.		14
		11. Materi mudah dimengerti.		15
		12. Kedalaman materi yang disajikan.		15
<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>87</b>
	Kemanfaatan	13. Mempermudah pemahaman peserta didik.		14

14.	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.	14
15.	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti.	14

<b>Jumlah Sub Variabel</b>	<b>42</b>
----------------------------	-----------

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji coba perorangan mendapatkan nilai sebanyak 91,11%. Menurut “Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Respon Peserta didik”, maka nilai sebesar 91,11% ini termasuk kategori “Sangat Menarik”.

## 2) Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun dari hasil pengumpulan data uji coba kelompok kecil (10 peserta didik), dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban	Total
	Tampilan	1.	Teks dapat terbaca dengan baik.	46
		2.	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar).	48
		3.	Kesesuaian pemilihan background.	44
		4.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca.	41
		5.	Ilustrasi, warna, dan gambar pendukung.	46
		6.	Daya tarik media.	44
<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>269</b>
	Isi Materi	7.	Kesesuaian gambar dengan materi.	48
		8.	Kejelasan struktur materi disajikan.	44
		9.	Ketepatan penggunaan bahasa.	48
		10.	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.	44
		11.	Materi mudah dimengerti.	41
		12.	Kedalaman materi yang disajikan.	46
<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>271</b>
	Keman-faatan	13.	Mempermudah pemahaman peserta didik.	44
		14.	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.	48
		15.	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti.	44
<b>Jumlah Sub Variabel</b>				<b>136</b>

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen untuk peserta didik dalam uji coba Kelompok Kecil mendapatkan nilai sebanyak 90,13%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Respon Peserta didik, maka nilai 90,13% ini termasuk kategori “Sangat Menarik”.

## 3) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar ini (20 peserta didik) dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif Jawaban	Total
	Tampilan	1. Teks dapat terbaca dengan baik.	5	95
		2. Proporsional layout (tata letak teks dan gambar).	5	91
		3. Kesesuaian pemilihan background.	6	96
		4. Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca.	7	97
		5. Ilustrasi, warna, dan gambar pendukung.	4	94
		6. Daya tarik media.	5	95
		<b>Jumlah Sub Variabel</b>		<b>568</b>
	Isi Materi	7. Kesesuaian gambar dengan materi.	5	95
		8. Kejelasan struktur materi disajikan.	7	96
		9. Ketepatan penggunaan bahasa.	8	98
		10. Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.	5	95
		11. Materi mudah dimengerti.	4	94
		12. Kedalaman materi yang disajikan.	5	92
		<b>Jumlah Sub Variabel</b>		<b>570</b>
	Kemanfa-atan	13. Mempermudah pemahaman peserta didik.	7	96
		14. Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.	5	92
		15. Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti.	4	94
		<b>Jumlah Sub Variabel</b>		<b>282</b>

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen untuk peserta didik dalam uji coba Kelompok Besar mendapatkan nilai sebesar 88%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Respon Peserta didik, maka nilai 88% ini termasuk kategori “Sangat Menarik”.

#### d. Analisis Data

##### 1) Analisis Data Validasi Ahli Materi

Hasil data validasi Ahli Materi (M. Yunus, M.MPd) terhadap dengan menggunakan media *flashcard* berdasarkan pengumpulan data diperoleh skor sebesar 92%. Perolehan skor ini (92%), diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk “Sangat Layak”. Sedangkan apabila ditinjau, skor 92%, termasuk “Layak Sekali, tidak perlu direvisi”.

Adapun catatan-catatan yang dikemukakan oleh M. Yunus, M.MPd sebagai Validator Ahli Materi antara lain: (a) “Format” media *flashcard*, khususnya tentang: (1) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan (2) kelengkapan bahan bantuan belajar. Sedangkan mengenai kualitas bahan bantuan belajar berupa media *flashcard* menurut Ahli Materi termasuk kategori “Layak”, (b) “Isi Materi” yang

mencakup: penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, relevansi tujuan pembelajaran, ketepatan media dengan kebenaran materi, dan kesesuaian media dengan kebenaran materi, dikategorikan “Sangat Layak”, dan (c) “Bahasa”, yaitu “Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan”, dinilai “Layak.”

## 2) Analisis Data Validasi Ahli Media

Hasil data validator Ahli Media (Andri Kurniawan, S.Pd, M.Pd) terhadap dengan menggunakan media *flashcard* berdasarkan pengumpulan data diperoleh skor sebesar 86,67%. Perolehan skor ini (86,67%), jika dikonfirmasi diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk “Sangat Layak”, termasuk kategori “Layak Sekali, tidak perlu direvisi” (81%-100%).

Adapun catatan-catatan yang dikemukakan oleh Andri Kurniawan, S.Pd, M.Pd sebagai Validator Ahli Media antara lain: (a) “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Tampilan”, khususnya tentang: (1) teks dapat terbaca dengan baik, dan (2) kesesuaian proporsi warna. “Layak” terhadap: (1) proporsional layout (tata letak teks dan gambar), (2) kesesuaian pemilihan *background*, dan (3) kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf; (b) “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Keterpaduan Isi/Materi”, khususnya tentang “Kesesuaian gambar dengan materi”. “Layak” tentang “Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi” dan “Kejelasan uraian materi”. “Cukup Layak” adalah tentang “Urutan penyajian materi”; (c) “Sangat Layak” terhadap aspek penilaian “Komunikasi Visual”, khususnya tentang “Komunikatif” dan “Sederhana dan memikat”. “Layak” diberikan terhadap “Kreatif”, dan (d) Warna yang menjadi latar belakang media *flashcard* perlu diberi warna yang sama.

## 3) Uji Coba Peserta didik

### a) Uji Coba Perorangan

Hasil penghitungan uji coba peserta didik, khususnya untuk uji coba perorangan mendapatkan nilai sebanyak 91,11%. Nilai sebesar 91,11% ini termasuk kategori penilaian kuantitatif “Sangat Menarik” dengan kategori tingkat kelayakan “Layak sekali, tidak perlu revisi”.

### b) Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penghitungan uji coba peserta didik kelompok kecil mendapatkan nilai sebanyak 90,13%. Nilai sebesar 90,13% ini termasuk kategori penilaian kuantitatif “Sangat Menarik”. Perolehan skor uji coba perorangan 90,13% apabila dikonfirmasi termasuk kategori tingkat kelayakan “Layak sekali, tidak perlu revisi”.

### c) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil penghitungan uji coba peserta didik, khususnya untuk uji coba kelompok besar mendapatkan nilai sebanyak 88%. Nilai sebesar 88% ini termasuk kategori penilaian kuantitatif “Sangat Menarik”.

### e. Revisi Produk

Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, uji coba guru dan uji coba peserta didik, baik uji coba kelompok perorangan, uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan berupa dengan media *flashcard* layak untuk digunakan tanpa melalui revisi. Revisi hanya pada *backgorund* media *flashcard* yang perlu dirubah warnanya, sehingga menjadi satu warna saja.

## 4. PEMBAHASAN

*Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif 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. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif, (2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang, (3) Sisi depan berisi

gambar atau tanda simbol, (4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian, dan (5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Penelitian-penelitian yang bertema media pembelajaran *flashcard* dilaksanakan oleh Madasari & Buditjahjanto (2012) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis komputer dibanding dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis komputer pada standar kompetensi menjelaskan dasar-dasar sinyal video. Sudarmin & Parmin (2014) berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media *flashcard* IPA Terpadu layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran model kooperatif tipe STAD. Penelitian pengembangan berikutnya, dilakukan oleh Damayanti, Yunus & Sudarto (2016) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media visual *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Penelitian oleh Antari, I Gusti Agung Diah Pradnya, I Wayan Sujana, dan Ida Bagus Gede Surya Abadi, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif time token berbantuan media flashcard dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak. Hasil penelitian-penelitian tersebut di atas mendukung temuan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu bahwa media pembelajaran *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media *flashcard* mata pelajaran IPS dengan tema “Pokok Bahasan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia” dapat membantu peserta didik kelas IV di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba, maka produk pengembangan dengan media *flashcard* ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Setelah melalui proses penyusunan media *flashcard* mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan dengan Standar Kompetensi “Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi”, maka tersusunlah media *flashcard* sesuai standard kompetensi, (2) Proses validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media, guru, peserta didik kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan validasi tersebut, kemudian dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan, baik dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik, (3) Setelah memperoleh saran perbaikan maka dengan media *flashcard* layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dan (4) Produk akhir pengembangan adalah berupa *flashcard* Standar Kompetensi “Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi”, telah dilakukan revisi dan perbaikan sebagaimana yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antari, Pradnya, I.G.A.D , Sujana, I.W., & Abadi, I.B.G.S. (2015) Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Anak Kelompok B4 TK Kemala Bhayangkari I Denpasar. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 1 Tahun 2015.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cañasi, D. M., Amyot, C., & Tira, D. (2014). Evaluating meaningful learning using concept mapping in Dental Hygiene Education: a pilot study. *The Journal of Dental Hygiene*, Februari 2014, Vol. 88, No. 1, pg. 20.
- Damayanti, E., Yunus, S.R. & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi

- Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*, September 2016, halaman 175-182.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Dikdasmen.
- Davies, M. (2011). Concept mapping, mind mapping and argument mapping: what are the differences and do they matter?. *Journal Higher Education*, September 2011, Vol. 62, Issue 3, pg. 279-301.
- Gusti, N., Bahar, A. & Handayani, D. (2017). Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Chemical Domino Card dan Flash Card. *ALOTROP Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2017: 1 (2): 85-88.
- Hyerle, D. N. & Larry, A. (Eds.). (2011). *Student successes with thinking maps: school-based research, result, and models for achievement using visual tools*. 2nd Ed. California: Corwin, Sage Company.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), 1057-1070.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Madasari, C.A. & Buditjahjanto, I.G.P.A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Komputer pada Standar Kompetensi Menjelaskan Dasar-Dasar Sinyal Video di SMK Negeri 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2012.
- Maghfiroh, L. & Zuhdi, L. (2013). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, R.W., Primiani, C.N. & Hartini. (2018). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 8 (1) 1-14 Juni 2018.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.