

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS 5 SD

Nur Husniatul Farihah¹, Kiswoyo², Ikha Listyarini^{3*}

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

*Corresponding author email: ikhalistyarini@upgris.ac.id

Received 11 April 2024; Received in revised form 1 May 2024; Accepted 16 May 2024

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media Flash Card untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan pancasila pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangann R&D (Research and Development) model pengembangan dan beradaptasi dari model pengembangan ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 20 orang siswa kelas V dan dihitung menggunakan rumus N-Gain dengan skala Likert dan Guttman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi 86% dalam kategori sangat layak. Hasil ahli media 90% sangat kategori layak, dan hasil keefektifan media pembelajaran diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa pada pretest dan posttest. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran PPKn materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan mengenai media pembelajaran Flash Card dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang baik dan bisa dijadikan referensi untuk dapat dikembangkan media berbasis permainan atau diskusi lainnya.

Kata Kunci: media flash card; minat belajar siswa

Abstract

This research is motivated by the findings of a learning process that is still teacher-centered. This aims to find out how the influence of Flash Card media is to increase the interest in learning of fifth grade elementary school students, especially in the Pancasila education subject on the diversity of traditional houses in Indonesia. This research uses the R&D (Research and Development) development research method and adapts the ADDIE development model. The population in this study was class V students. This research took a sample of 20 class V students and calculated using the N-Gain formula with a Likert and Guttman scale. The results of this research show that the material expert validation results are 86% in the very feasible category. The media expert's results were 90% in the appropriate category, and the results of the effectiveness of learning media were obtained through questionnaires given to students in the pretest and posttest. This research concludes that flashcard media can increase students' interest in learning about Civics subject matter, My Indonesian Cultural Diversity. Based on the results of this research, suggestions that can be made regarding Flash Card learning media can be used by teachers as a good learning media and can be used as a reference for developing other game or discussion-based media.

Keywords: flash card media; student learning interests



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya seseorang melakukan pembelajaran di dalam keluarga, di dalam masyarakat dan upaya pemerintah untuk melatih pengetahuan, memperbaiki etika serta moral dan mengenalkan kebudayaan guna menumbuhkan intelektual dan keterampilan siswa sehingga memiliki kecakapan yang baik (Wulandari, 2021). Pendidikan hadir dan berkembang membutuhkan kehadiran seorang guru dalam pembelajaran di sekolah. Kehadiran guru dalam proses dan penentuan hasil pembelajaran di sekolah masih tetap memegang peranan penting. Peran tersebut belum dapat diganti dan diambil alih oleh apapun. Hal ini disebabkan masih banyak unsur-unsur manusiawi yang tidak dapat diganti oleh unsur lain. Guru merupakan faktor yang sangat penting, peran guru bukan hanya mengajar dan mendidik tetapi guru memiliki tugas lain yaitu mengelola kelas secara efektif dan menyenangkan serta mampu membaca situasi dan kondisi siswa agar dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, dan profesional.

Dalam pembelajaran guru dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan produktif, sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan guru dapat menggunakan media pembelajaran. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Menjelaskan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia". Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik.

Minat belajar siswa pada bidang PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya (Susanto, 2013). Penelitian pengembangan ini yakni guna mengembangkan Media Flash Card Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V SD materi Keragaman Budaya Indonesiaku dalam pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Jembulwunut Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati kurang bervariasi. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi macam-macam keragaman budaya di Indonesia, dan asal usul keragaman budaya itu. Dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media Flash Card dengan desain yang sederhana akan memudahkan dan mudah untuk memahami materi serta identifikasi keragaman budaya di Indonesia yang termuat dalam materi PPKn kelas V kurikulum merdeka.

Maka dari itu penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian pengembangan media Flash Card dalam mata pelajaran PPKn yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa pada materi Keragaman Budaya di Indonesia kurikulum merdeka di kelas V SDN Jembulwunut yang pada akhirnya dapat menarik minat belajar siswa dalam mencapai tujuan belajar pembelajaran yang telah ditetapkan dan yang ingin dicapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Jenis penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang berupa media Flash Card pembelajaran untuk siswa SD. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media Flash Card materi "Keragaman Budaya Indonesiaku". pretest-posttest untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Pretest dilakukan sebelumnya diberikan media flashcard berbasis digital, sedangkan posttest dilakukan setelah diberikan media berbasis digital media flash card.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Tahap awal pada penelitian ini adalah studi pendahuluan, sebelum penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Beberapa hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan studi pendahuluan melalui studi lapangan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan yang ada disekolah dalam pengembangan media Flash Card. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Jembulwunut diperoleh informasi bahwa pada sekolah tersebut sebelumnya belum pernah menggunakan Flash Card dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian proses pembelajaran masih monoton yang menyebabkan siswa malas untuk belajar dan kurang tertarik dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini memiliki dampak pada ketertarikan siswa dalam proses belajar sehingga kurang optimal. Berdasarkan fakta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah ada di dalam buku peserta didik dan kurangnya inovasi terbaru yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada saat proses pembelajaran terutama pada kelas V guru masih menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku guru, buku siswa.

Hal tersebut merupakan suatu kelemahan dalam proses pembelajaran, dan menjadi peluang bagi peneliti untuk dapat mengembangkan sebuah media yang

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20166>

menarik yaitu media Flash Card. Berdasarkan kebutuhan dilapangan peneliti membuat alternatif pemecahan masalah berupa pengembangan media Flash Card pada mata pelajaran PPKn materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V sekolah dasar, sehingga dapat menarik minat belajar siswa dalam belajarnya.

Deskripsi Hasil Pengembangan

Adapun hasil studi pendahuluan dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan dapat bertahan lama. Dengan adanya pengembangan media Flash Card pembelajaran dapat terbantu karena media ini memiliki ilustrasi yang menarik dan penjelasan yang singkat juga jelas, guru dapat menggunakan media ini dalam jangka waktu yang lama serta media pembelajaran ini dapat digunakan siswa belajar dimana dan kapan saja.

Penelitian menggunakan metode ADDIE diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa dan guru. Desain pengembangan media Flash Card berdasarkan Langkah-langkah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Analisis

Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan guru dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa serta melakukan wawancara kepada guru kelas V di SDN Jembulwunut. Peneliti mendapatkan hasil bahwa hambatan dalam proses belajar mengajar karena siswa daya minat belajarnya kurang dan banyak kurang fokus atau kurang memperhatikan saat penyampaian materi. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang bervariasi dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada kebutuhan di SDN Jembulwunut, peneliti mengembangkan media Flash Card materi keragaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V sekolah dasar sebagai solusi pemecahan masalah.

Desain

Tahapan desain dengan menyesuaikan materi Keragaman Budaya Indonesiaku peneliti membuat StoryBoard desain media Flash Card dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai acuan untuk pembuatan media Flash Card. Setelah membuat StoryBoard sebagai gambaran Langkah pembuatan produk, peneliti kemudian mendesain media Flash Card yang mencakup 38 provinsi di Indonesia. Pembuatan Storyboard Media Flash Card menggunakan aplikasi Canva sebagai acuan untuk pembuatan media Flash Card. StoryBoard ditujukan untuk menuangkan ide penulis sebagai visualisasi dalam proses pembuatan media dalam bentuk gambar.

Bagian Belakang	Bagian Depan
Nama Pakaian Adat	
Narasi	Gambar Pakaian Adat
Nama Suku	Asal daerah

Gambar 1. Pembuatan StoryBoard

Setelah pembuatan StoryBoard peneliti melanjutkan dengan mendesain langsung media Flash Card yang mempunyai desain yang simple dengan gambar, tulisan, dan warna yang menarik.



Gambar 2. Desain Awal

Peneliti membuat desain awal untuk ditunjukkan kepada pembimbing dan mendapat masukan dan saran dari dosen pembimbing, maka peneliti membuat desain yang lebih menarik dengan cara menambahkan warna.



Gambar 3. Desain Media Flash Card

Pada tahap selanjutnya peneliti mendapat masukan dari validator untuk membuat tempat media yang di desain dengan menarik. Pembuatan wadah atau box media ditujukan agar bisa melindungi produk, serta mencegah adanya kerusakan atas produk media yang sudah dibuat. Pembuatan Box media di desain semenarik mungkin dan dilengkapi dengan barcode yang berisikan buku panduan penggunaan produk, video pembelajaran, dan kuis materi sebagai pendukung. Terdapat juga identitas pengembang, dosen pembimbing, dan validator ahli media dan ahli materi.



Gambar 4. Box Media

Media pembelajaran Flash Card materi Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas V dikembangkan berdasarkan masukan dari Dosen Pembimbing 1 Bapak Drs. Kiswoyo, M.M dan Dosen Pembimbing 2 Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum serta dosen validator materi ibu Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd dan validator media Bapak Rofi'an, M.Pd dengan masukan sebagai berikut ini: (a) Penambahan narasi mengenai ciri-ciri, motif, bentuk, dan item yang digunakan pada pakaian adat. (b) Penambahan variasi di bagian belakang kartu dengan siluet peta lokasi yang di kelompokkan berdasarkan pulau. (c) Mengganti warna yang lebih cerah dan bervariasi. (d) Membuat box atau wadah media pembelajaran. (e) Pada box media pembelajaran di bagian tengah di beri mika bening untuk meminimalisir kerusakan media. (f) Penyesuaian ukuran box media.

Development

Hasilnya diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk dinilai atau divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak untuk di uji cobakan pada tahap selanjutnya. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi didapatkan dari pengisian angket instrumen penilaian. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran. Serta mengetahui apa saja yang perlu di tambahkan sebelum diuji cobakan. Berikut hasil dari validasi ahli media dan ahli materi.

Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan dengan dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Rofi'an, M.Pd.

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Ahli Media

No	Nama Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor	Kategori
1.	Rofi'an, M.Pd	90	100	90%	Sangat Baik
Persentase Ahli Media		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{90}{100} \times 100 = 90\%$			

Persentase pada Tabel 1 hasil analisis validasi media Flash Card di atas didapat dari hasil perhitungan pada Tabel 2. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media berada pada interval 81% - 100% dengan kategori "Sangat Baik". validasi ahli media dari validator mendapatkan jumlah persentase sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak " digunakan.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Kegunaan Media	24	25	96%	Sangat Baik
2.	Aspek Desain Media	17	20	85%	Sangat Baik
3.	Aspek Kesesuaian Media	23	25	92%	Sangat Baik
4.	Aspek Kelayakan Media	17	20	85%	Sangat Baik
5.	Aspek Kontribusi Media	9	10	90%	Sangat Baik

Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi materi pelajaran dilakukan dengan dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Ibu Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Pada tahap validasi materi ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Ahli Materi

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor
1.	Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd.	Materi	43	100	86%
Persentase Ahli Media			$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{43}{50} \times 100 = 86\%$		

Tabel 4. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	22	25	88%	Sangat Baik
2.	Aspek Kompetensi	21	25	84%	Sangat Baik

Pada aspek kesesuaian dan aspek kompetensi penilaian dari validator ahli materi berada pada interval 81% - 100% dengan kategori "Sangat Baik". Validasi ahli materi dari validator mendapatkan jumlah persentase sebesar 86%. Dari kedua poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat hamper mendapatkan nilai maksimal dan kedua aspek pada kategori sangat baik.

Implementasi

Pada tahap implementasi pada penelitian dengan mempraktikkan media Flash Card kepada guru dan siswa secara langsung dengan cara menjelaskan pwngunaan media Flash Card terlebih dahulu yang melibatkan 20 siswa dalam penelitian. Penelitian dilakukan pada kelas V SDN Jembulwunut Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati.

Implementasi dilakukan pada tanggal 7 Juni 2024 dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa kelas V. Pada saat implementasi menggunakan media Flash Card yang dikembangkan unutup menerangkan materi pembelajaran. Pada saat siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media Flash Card, siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok karena dibagi berdasarkan pulau yang ada di Indonesia. Siswa diberikan satu bandel kartu yang terkumpul berdasarkan pulau, dalam tiap kelompok siswa secara individu mengambil 1 kartu masing-masing kemudian di amati untuk nantinya sebagai bahan untuk menjelaskan

kepada teman lain dalam 1 kelompok dan yang lain bertugas untuk menebak. Secara bergantian sampai kartu dalam satu kelompok tersebut habis lalu diganti dengan satu bandel di kelompok lain.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, hasil validasi media dan materi media Flash Card dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan untuk penelitian. Tahap evaluasi juga dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan siswa terhadap media Flash Card. Pemberian angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Selain itu, memberikan soal pre-test dan post-test kepada siswa kelas V SDN Jembulwunut bertujuan untuk mengetahui keefektifan media Flash Card. Pemberian angket respon siswa serta soal pre-test dan post- test dilaksanakan pada saat implementasi uji coba media Flash Card.

Tahap awal siswa diberikan pre-test kepada siswa kelas V terlebih dahulu, dalam kegiatannya peneliti belum menjelaskan materi Keragaman Budaya Indonesiaku tanpa menggunakan media Flash Card dan setelah pemberian materii oleh peneliti menggunakan media Flash Card siswa melaksanakan post-test sebagai uji akhir.

Deskripsi Hasil Uji Keefektivan

Validasi ahli materi dilakukan dengan dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Ibu Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Pada tahap validasi materi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Ahli Materi

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor
1.	Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd	Materi	43	50	86%
Persentase Ahli Materi		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{43}{50} \times 100 = 86\%$			

Dari hasil Tabel 5 validasi ahli materi mendapatkan jumlah persentase sebesar 86% dengan kriteria "sangat baik" dan "sangat layak" digunakan. Selanjutnya validasi ahli media pembelajaran dilakukan dengan dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Rofi'an, M.Pd. Dari hasil Tabel 6 validasi ahli media mendapatkan jumlah persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat baik" dan "sangat layak" digunakan.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Ahli Media

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor
1.	Rofi'an., M.Pd.	Media	90	100	90%
Persentase Ahli Media		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{90}{100} \times 100 = 90\%$			

Penyebaran angket respon siswa dan guru terhadap media yang telah dibuat digunakan untuk mengetahui kepraktisan media dalam materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Dimulai dengan peneliti mengenalkan media dilanjutkan dengan menjelaskan cara penggunaan media Flash Card. Kemudian peneliti memberikan angket respon guru dan siswa kelas V.

Angket Respon Guru

Angket respon guru berisi kelayakan media pembelajaran Flash Card, yang dibagikan peneliti kepada guru kelas V SDN Jembulwunut dengan guru kelas V yaitu ibu Shela Putri Marlinda. Hasil angket respon guru tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Angket Respon Guru

No	Nama Guru Kelas	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	Shela Putri Marlinda	45	48	93 %	Sangat Layak
Persentase (%) = $\frac{45}{48} \times 100 \% = 93,75 \%$					Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7 menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran Flash Card dengan responden ibu Shela Putri Marlinda. selaku guru kelas V SDN Jembulwunut berada di interval 81% - 100% dengan kategori "Sangat Layak" yang berarti media pembelajaran Flash Card memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku Sekolah Dasar.

Angket Respon Siswa

Angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media Flash Card. Peneliti menyebar angket respon siswa disekolah dasar yaitu siswa kelas V SDN Jembulwunut Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati dengan jumlah responden 20 siswa. Angket respon siswa berisi 10 pertanyaan mengenai media yang dikembangkan. Siswa hanya perlu menjawab dengan memberi tanda centang pada pilihan ya atau tidak.

Rumus umum: Interval (I) = Range (R) / kategori (K)

Kategori yaitu Cukup dan Kurang

Interval (I) = $100 / 2 = 50\%$

Kriteria penilaian = skor tertinggi - interval = $100 - 50 = 50\%$

Sehingga : Cukup = jika skor $\geq 50\%$

Rendah = jika skor $< 50\%$

Berdasarkan Tabel 5, hasil perolehan keseluruhan angket respon siswa kelas V SDN Jembulwunut Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati dengan responden 20 diperoleh hasil jumlah skor rata-rata responden keseluruhan 98. Persentase keseluruhan hasil angket respon siswa adalah 98%. Hasil perolehan nilai respon siswa tersebut berada di interval $\geq 50\%$ dengan kategori "Cukup" yang berarti media Flash Card memenuhi kriteria praktis dan sangat layak

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20166>

digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V Sekolah Dasar.

Responden	Pertanyaan										Jumlah Skor	Jumlah Maksimal	%	Kategori %
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10				
RP1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	98
RP2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10	90	
RP14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90	
RP15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	10	90	
RP18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
RP19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10	90	
RP20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	

Gambar 5. Angket Respon Siswa

Efektivitas Media

Peneliti selain melakukan uji kevalidan dan kepraktisan media Flash Card juga melakukan uji keefektifan media dengan melakukan pemberian pre-test dan post-test pada siswa kelas V SDN Jembulwunut Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati. Hasil dari pre-test dan post-test kemudian dihitung menggunakan N-Gain untuk mengetahui keefektifan media. pre-test dan post-test pada siswa kelas V SDN Jembulwunut Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati sebanyak 20 responden. Hasil dari pre-test dan post-test di uji keefektifannya menggunakan uji N-Gain.

NAMA	Post Test	Pre test	Post - Pre	Skor Ideal	N-gain Skor	N Gain Skor (%)
Azhar Miftahuddin	70	45	25	55	0,45	45,45
Gendis Faridatun	100	75	25	25	1,00	100,00
Maulidha Sri Widyanti	70	50	20	50	0,40	40,00
Muhammad Syakir Daula	90	30	60	70	0,86	85,71
Novia Hidayati	100	75	25	25	1,00	100,00
Reisya Putri Indrawati	90	75	15	25	0,60	60,00
Risqun Nadhirul Ghofar	100	25	75	75	1,00	100,00
Sulistiyo Wahyu	80	25	55	75	0,73	73,33
Wildan Mushoffa P	90	45	45	55	0,82	81,82
Ahmad Rasya O.	70	25	45	75	0,60	60,00
Dewi Ayu Kristina	100	50	50	50	1,00	100,00
Eka Lailatul Khoriq'ah	90	45	45	55	0,82	81,82
Falko Arya Pratama	100	40	60	60	1,00	100,00
Muhammad Nay Zaw Z.	100	35	65	65	1,00	100,00
Muhammad Iqbal M.	100	40	60	60	1,00	100,00
Muhammad Ribowo	85	45	40	55	0,73	72,73
Muhammad Sutio	90	40	50	60	0,83	83,33
Najwa Azizatun Nafisa	100	70	30	30	1,00	100,00
Noura Sakhera Rossah	100	45	55	55	1,00	100,00
Nur Azzalfa	100	40	60	60	1,00	100,00
MEAN	91,25	46	45,25	54	0,84	84,21

Gambar 6. Hasil N-gain Test di SDN Jembulwunut

Berdasarkan Gambar 6, hasil dari N-gain terlihat antara nilai rata-rata pre-test dan post-test siswa kelas V SDN Jembulwunut. Pada pre-test kelas V mendapat keseluruhan nilai rata-rata 46 dan post-test mendapatkan keseluruhan nilai rata-rata 91,25. Hal tersebut berarti rata-rata nilai post-test lebih tinggi di banding nilai pre-test. Untuk membuktikan perbedaan tersebut benar-benar signifikan, dibutuhkan hasil uji N-Gain.

Berdasarkan data hasil uji N-Gain, hasil perhitungan N-Gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata pre-test sebesar 46 dan rata-rata post-test sebesar 91,25. Sehingga diperoleh N-Gain 0,8 Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi karena berada di atas 0,7. Diperoleh rata-rata pre-test sebesar 46 dan rata-rata post-test sebesar 91,25. Sehingga diperoleh N-Gain 84,21. Artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dalam skala tafsiran di atas 75 termasuk pada kategori efektif. Setelah menggunakan media Flash Card sehingga penggunaan media tersebut sudah efektif digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Pokok Temuan

Pokok temuan yang didapatkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran Flash Card materi Keragaman Budaya Indonesiaku sebagai berikut: (a) Media pembelajaran Flash Card dikembangkan oleh peneliti melalui beberapa tahap untuk mendapatkan media yang baik dan dapat diterapkan pada pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tahapan yang dilalui sesuai dengan metode pengembangan ADDIE diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (b) Kevalidan hasil produk dari penelitian dan pengembangan media Flash Card memiliki rata-rata kelayakan materi 86% dan kevalidan media 90% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (c) Media Flash Card sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat dipahami oleh siswa dalam belajar materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Hal tersebut telah teruji berdasarkan hasil angket respon guru dan hasil respon angket siswa. Keseluruhan dari hasil respon angket guru dan siswa terhadap media Flash Card telah mencapai kategori "sangat baik" dan "cukup". (d) Media Flash Card telah dimanfaatkan dengan baik dan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil pre-test dan post-test bahwa adanya peningkatan rata-rata rata-rata pre-test sebesar 46 dan rata-rata post-test sebesar 91,25. Sehingga diperoleh N-Gain 0,8 Artinya ada peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi karena berada di atas 0,7. Diperoleh rata-rata pre-test sebesar 46 dan rata-rata post-test sebesar 91,25. Sehingga diperoleh N-Gain 84,21. Dalam skala tafsiran di atas 75 termasuk pada kategori efektif dan media tersebut sudah efektif digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Pengembangan Produk

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Research and Development, hasil adaptasi dan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan ADDIE yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Sebelum penelitian peneliti mengumpulkan informasi melalui studi lapangan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan yang ada di sekolah dalam pengembangan media Flash Card. Peneliti melakukan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Jembulwunut diperoleh informasi bahwa pada sekolah tersebut sebelumnya belum pernah menggunakan Flash Card dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian proses pembelajaran masih monoton yang menyebabkan siswa malas untuk belajar dan kurang tertarik dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini memiliki dampak pada ketertarikan siswa dalam proses belajar sehingga kurang optimal. Berdasarkan fakta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah ada di dalam buku peserta didik dan kurangnya inovasi terbaru yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada saat proses pembelajaran terutama pada kelas V guru masih menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku guru, buku siswa.

Hasil analisis pada kegiatan pendahuluan selanjutnya digunakan peneliti untuk membuat rancangan sebuah media dengan merancang konsep desain dan penyusunan materi. Setelah selesai dibuat dilakukan validasi oleh validator yang ahli di bidang materi dan media pembelajaran. Setelah proses validasi selesai maka proses penelitian dilanjutkan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan media melalui implementasi media di SDN Jembulwunut.

Kelayakan Produk

Produk yang sudah dibuat dari hasil pengembangan selanjutnya proses validasi media oleh validator, masing-masing validator sudah berkompeten dalam bidangnya masing-masing untuk menilai sebuah produk media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil perolehan nilai dari validator materi yaitu ibu Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd. memperoleh hasil 86% dengan kategori "sangat layak" dan validator media yaitu bapak Rofi'an, M.Pd. memperoleh hasil 90% dengan kategori "sangat layak" yang berarti media pembelajaran Flash Card memenuhi kriteria valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Uji Kepraktisan

Peneliti melakukan uji kepraktisan dengan menyebar angket respon guru dan siswa kelas V SDN Jembulwunut dengan responden 20 siswa. Dari 20 orang yang mengisi angket respon terhadap media pembelajaran diperoleh jumlah pernyataan pada angket yang dijawab "Ya" atau "Tidak" oleh siswa adalah 10 pernyataan, Hasil perolehan angket guru berada di 93% dan angket respon siswa $\geq 50\%$ yang berarti media Flash Card memenuhi kriteria cukup dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi keragaman Budaya Indonesiaku.

Uji Keefektifan

Peneliti melakukan uji keefektifan penyebaran pre-test dan post-test di SDN Jembulwunut, diperoleh hasil diperoleh N-Gain 84,21. Artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dalam skala tafsiran di atas 75 termasuk pada kategori efektif dengan nilai g adalah 0,8 maka $g > 0,7$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa media tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui penelitian pengembangan media Flash Card pada pembelajaran, materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SDN Jembulwunut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Flash Card melalui tahapan model ADDIE yaitu: (1) Analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; (5) Evaluasi. Media Flash Card telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media dan ahli materi dengan persentase 90% pada komponen kelayakan penyajian dan 86% pada komponen isi sehingga termasuk pada kriteria sangat layak. Data hasil uji N-Gain, hasil perhitungan siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dalam skala tafsiran di atas 75 termasuk pada kategori efektif. Setelah menggunakan media Flash Card sehingga penggunaan media tersebut sudah efektif digunakan dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Saran yang dapat disampaikan yaitu media pembelajaran Flash Card dapat dijadikan guru dan siswa untuk belajar lebih mendalam materi Keragaman Budaya Indonesiaku kemudian dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang baik dan bisa dijadikan referensi untuk dapat dikembangkan media berbasis permainan atau diskusi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia D. 2020. "Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus". Skripsi. Semarang:UNNES.
- Arsyad, Azhar. 2020. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Hamer, Welliam dan Rohimajaya, Nur Azmi. 2018. Using Flash Card as Instructional Media to Enrich the Students Vocabulary Mastery in Learning English. *Journal of English Language Studies*, 3 (2): 167-177.
- Henny L. 2022. "Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh". Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html> diakses 3 desember 2019
- Laela Vitroto M. 2018. "Pengembangan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V DI MI Bahrul Ulum Kota Batu". Skripsi. Malang:UIN Maulana Malik Ibrahim.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20166>

- Listyarini, Ikha, Arisul Ulumuddin, Moh Aniq Khairul Basyar, and Henry Januar Saputra. 2021. SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN (SNHP) Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar.
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14.
- Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), hal. 85
- Nurhikmah A. 2019. "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa". Skripsi Makassar:Universitas Muhammadiyah.
- Permata, Reni, and Nora Surmilasari. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD." *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 11(2): 419–30. doi:10.25273/jems.v11i2.15568.
- Rusdi, M. 2018. Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2023. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta), hal. V
- Sugiyono, Statistik Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 8 (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Rosdakarya.
- Susanto, H. (2013). Pembelajaran PKn Di SD. 1. Retrieved from <https://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pembelajaran-pkn-di-sd/amp/>
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2010. "Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan". Jurnal. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Vina Anisatul F. 2019. "Efektivitas Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019". Skripsi, Semarang:UNNES.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9-16.
- Wijaya, C. dan Rusyan, T. 1994. "Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, T. (2021). "Pengaruh Pemikiran Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam Kurikulum 2013 di Indonesia". *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 8(1), 24–33.