

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BARUANG (BELAJAR BANGUN RUANG) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN GAJI V KECAMATAN KEREK KABUPATEN TUBAN**

Agustina Puji Rahayu<sup>1</sup>, Novialita Angga Wiratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup> Email: [agustinapr95@gmail.com](mailto:agustinapr95@gmail.com)

<sup>2</sup> Email: [novialita3@gmail.com](mailto:novialita3@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media *flashcard* baruang (belajar bangun ruang) pada pembelajaran matematika materi bangun ruang peserta didik kelas 5 sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Subjek coba dalam penelitian ini adalah para ahli, guru, dan peserta didik kelas 5 di SDN Gaji V. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, lembar tes peserta didik, serta lembar respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil dari penelitian media *flashcard* baruang (belajar bangun ruang) menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase dari ahli media 96%, ahli materi 82,8%, dan ahli bahasa 84%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil tes peserta didik menunjukkan ketuntasan secara klasikal dengan persentase 98% yang menunjukkan kriteria sangat efektif. Lembar angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat praktis untuk pembelajaran dengan hasil presentasi angket respon guru 95,55% dan angket respon peserta didik 95,25%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* baruang telah valid, efektif, dan praktis.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran; *Flashcard* Baruang; Matematika; Bangun Ruang

**PENDAHULUAN**

Matematika di dalam pendidikan Indonesia merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern [1]. Namun dalam kenyataannya setiap individu mempunyai minat dan pandangan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada yang memandang matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan. Ada juga yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit. Sehingga banyak peserta didik yang kurang berminat untuk mempelajari matematika terutama peserta didik di sekolah dasar.

Di sekolah dasar matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi saja, namun peserta didik diharapkan mampu menguasai materi tersebut dengan mudah. [2] mengemukakan pendapat proses pembelajaran matematika mengutamakan pemberian pengalaman kepada peserta didik tentang konsep matematika yang abstrak menjadi mudah dipelajari. Pemberian pengalaman dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret yang memberikan kontribusi besar dalam kehidupan manusia.

Sedangkan menurut [3] pada pembelajaran matematika, penguasaan guru dalam materi dan penggunaan media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik begitu pula dalam penggunaan strategi dan metode yang sesuai. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika penggunaan media sangat diperlukan, seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu materi matematika yang harus dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar adalah bangun ruang. Menurut Tiyani [4] bangun ruang adalah suatu bangun yang memiliki daerah yang membatasi bagian dalam dan bagian luar serta memiliki ruang di dalamnya. Materi bangun ruang ini dipelajari oleh peserta didik di kelas 5 pada bab 6 semester II. Bangun ruang yang harus dipelajari peserta didik kelas 5 sekolah dasar yaitu bangun ruang kubus, balok, tabung, kerucut, limas, prisma, dan bola. Materi bangun ruang pada sekolah dasar membutuhkan media yang menarik agar peserta didik dapat mengingat dan tertarik dengan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi bangun ruang secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada materi bangun ruang ini. Menurut Arsyad [5] media merupakan alat atau perantara dalam proses belajar mengajar yang cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dalam proses pembelajaran seorang guru disarankan untuk menggunakan media yang dapat membantu dalam menyampaikan materi [6]. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik, efektif, dan lancar dari guru ke peserta didik. Karena hal tersebut seorang guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif.

Sebagai alat bantu proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran memiliki jenis yang beragam. Menurut Sudjana & Rivai [7] ada beberapa macam media pembelajaran sesuai jenis dan karakteristiknya, yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual. Media visual yaitu media yang hanya dilihat saja. Jenis media visual antara lain foto, ilustrasi, kartu, *flashcard*, gambar pilihan, potongan gambar, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam menyampaikan materi bangun ruang adalah *flashcard*.

*Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk visual. Menurut [8] mengatakan *flashcard* adalah salah satu media visual berbentuk kartu lengkap dengan bahasan. Hal ini senada dengan pendapat [9] *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Hal ini senada dengan yang disampaikan [10] mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman yang merupakan seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania, yang menurutnya *flashcard* ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media visual berupa kartu yang memuat gambar, tulisan, teks ataupun simbol yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran dirasa mampu menarik perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh [11] dengan judul "Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Rumus Bangun Ruang Balok di MI Islamiyah Sendang Agung Bojonegoro". Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menghitung rumus balok (panjang, lebar tinggi) yang dibuktikan dengan tahap pretest pada kemampuan awal peserta didik yang dapat mengerjakan soal dan lulus hanya 25%, dan pada siklus I meningkat menjadi 56, 25% dan pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 81, 25% setelah menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajarannya. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *flashcard* cocok diterapkan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghitung rumus balok (panjang, lebar, dan tinggi).

Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran matematika guru hanya menggunakan satu referensi saja yaitu buku lembar kerja peserta didik (LKS) dalam menyampaikan materi. Guru jarang bahkan cenderung tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penyajian materi yang seperti itu membuat peserta didik menjadi pasif, sehingga sulit memahami materi yang disajikan. Saat proses pembelajaran beberapa peserta didik juga tidak

memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Peserta didik sibuk berbicara sendiri dan bermain dikarenakan dalam penyampaian materi guru tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kurangnya motivasi peserta didik dan hasil belajar yang rendah.

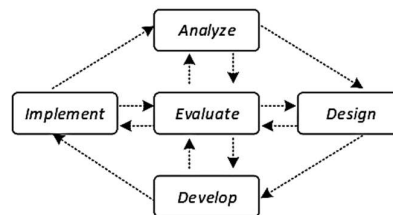
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 Bapak Munip, S.Pd., terhadap peserta didik kelas 5 di SDN Gaji V diperoleh data bahwa peserta didik kelas 5 masih kesulitan dalam materi bangun ruang. Dari jumlah total 8 peserta didik, hanya 37,5 % atau 3 anak saja yang mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya 62,5 % atau 5 anak mendapat nilai di bawah KKM yang artinya peserta didik masih belum mampu menguasai materi bangun ruang ini dengan baik. Permasalahan yang dialami peserta didik ialah mereka tidak hafal rumus sehingga kesulitan dalam mengerjakan latihan soal. Sedangkan permasalahan yang dialami guru ialah membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari matematika dikarenakan saat pembelajaran matematika berlangsung peserta didik kurang bersemangat dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dikarenakan dalam penyampaian materi, guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan.

Ketersediaan media pembelajaran dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif sesuai permasalahan diatas dapat diatasi dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan berdasarkan permasalahan diatas adalah menggunakan media *Flashcard* Baruang (Belajar Bangun Ruang). Media *Flashcard* Baruang (Belajar Bangun Ruang) disajikan dalam bentuk kartu yang berisi tentang bentuk gambar, pengertian, dan ciri-ciri serta rumus volume bangun ruang. Media *Flashcard* Baruang (Belajar Bangun Ruang) dibuat dengan desain yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi belajar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan menyadari kenyataan diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul "Pengembangan Media *Flashcard* Baruang (Belajar Bangun Ruang) pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Peserta Didik Kelas 5 SDN Gaji V Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban."

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut [12] model penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Prosedur pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE memiliki lima langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis meliputi: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Model desain pembelajaran ADDIE dapat dilihat dari gambar 1 berikut.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE [13]

Penelitian dan pengembangan media *flashcard* baruang ini berlokasi di SDN Gaji V. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan *flashcard* pada materi bangun ruang kelas 5 sekolah dasar adalah para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, guru, dan peserta didik kelas 5 SDN Gaji V yang berjumlah 8 peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan *flashcard* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil wawancara dan observasi pembelajaran di kelas, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk *flashcard* dengan menggunakan skor dari

lembar validasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respon guru dan peserta didik saat uji kepraktisan produk *flashcard*, dan hasil tes peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar respon guru dan peserta didik, dan lembar tes peserta didik. Selanjutnya data yang telah diperoleh pada tahap pengembangan dan implementasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan pada kualifikasi valid, efektif, praktis.

Data hasil validasi pengembangan media *flashcard* baruang oleh para ahli dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan. Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Rentang persentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media *flashcard* baruang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *Flashcard* [14]

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Tidak valid

Dari tabel di atas diperoleh persentase akhir validasi dari rentang 1-100. Kriteria kevalidan media *flashcard* baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media *flashcard* tersebut masuk dalam kategori kurang valid sehingga memerlukan revisi. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media *flashcard* dikategorikan cukup valid sehingga layak untuk diujicobakan.

Tingkat keefektifan media *flashcard* baruang dapat diperoleh dari hasil tes peserta didik. Nilai maksimal pada peserta didik adalah 100 dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rumus yang digunakan dalam menilai efektifitas adalah sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : nilai yang diharapkan (dicari)

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum dari tes tersebut

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keefektifan *Flashcard*

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Efektif

Dari tabel di atas diperoleh persentase akhir keefektifan dari rentang 1-100. Kriteria keefektifan media *flashcard* baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media *flashcard* tersebut masuk dalam kategori kurang efektif. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media *flashcard* dikategorikan cukup efektif.

Tingkat kepraktisan media *flashcard* baruang dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan peserta didik. Rumus yang digunakan dalam menilai kepraktisan adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan *Flashcard* [15]

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

Dari tabel di atas diperoleh persentase akhir kepraktisan dari rentang 1-100. Kriteria kepraktisan media *flashcard* baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media *flashcard* tersebut masuk dalam kategori kurang praktis. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media *flashcard* dikategorikan cukup praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 5 di SDN Gaji V Kerek. Adapun pengembangan media pembelajaran *flashcard* baruang ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Sesuai model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE maka paparan *flashcard* baruang yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

#### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN Gaji V. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran di kelas dan wawancara bersama guru kelas 5. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup tiga hal yaitu (a) analisis kebutuhan, (b) analisis karakteristik peserta didik, (c) analisis kurikulum.

##### a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Gaji V, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran matematika di kelas 5 cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Hasil yang Diperoleh
1.	Terbatasnya bahan ajar pada pembelajaran matematika dan hanya menggunakan satu bahan ajar
2.	Bahan ajar yang digunakan adalah buku Lembar Kerja Peserta didik (LKS)
3.	Materi pada mata pelajaran matematika yang sulit dipahami oleh peserta didik kelas 5 adalah materi volume bangun ruang.
4.	Belum tersedianya media pembelajaran dalam materi volume bangun ruang

##### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebelum peneliti mengembangkan produk *flashcard* baruang pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang kelas 5 SDN Gaji V.

Tabel 5. Analisis Karakteristik Peserta Didik

No.	Hasil yang Ditemukan
1.	Peserta didik SDN Gaji V berjumlah 8 anak yang terdiri dari 4 peserta didik perempuan dan 4 peserta didik laki-laki
2.	Rendahnya nilai peserta didik dalam materi volume bangun ruang. Terdapat 5 peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM

c. Analisis Kurikulum

Analisis dilakukan terkait dengan kurikulum yang digunakan di SDN Gaji V Kerek terutama di kelas 5. Kelas 5 di SDN Gaji V menggunakan kurikulum 2013 (K-13) yang mana pada kelas 5 mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri/diluar pembelajaran tematik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pembelajaran pada bab 6 tentang volume bangun ruang.

**2. Tahap Perancangan (Design)**

Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terkait media *flashcard* baruang. Desain media *flashcard* baruang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya, peneliti membuat rancangan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran matematika materi bangun ruang. Media *flashcard* baruang terdiri dari beberapa komponen yaitu kartu materi, kartu latihan soal, dan kartu petunjuk penggunaan.

**3. Tahap Pengembangan (Development)**

Setelah rancangan selesai peneliti mengoreksi ulang terlebih dahulu sebelum media *flashcard* baruang siap untuk divalidasi oleh para ahli. Setelah semua komponen dalam pembuatan media *flashcard* baruang siap, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media *flashcard* baruang yang dikembangkan. Pada saat validasi peneliti melakukan validasi pada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Jika dalam pengujian kevalidan oleh para ahli terdapat kekurangan maka produk harus direvisi atau diperbaiki. Indikator kevalidan produk media *flashcard* baruang menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

a. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli media.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf pada Media <i>Flashcard</i> Baruang	4
2	Kemenarikan dalam desain pada Media <i>Flashcard</i> Baruang	5
3	Komposisi warna pada Media <i>Flashcard</i> Baruang ini menarik	5
4	Keterpaduan ilustrasi dengan warna	5
5	Kesesuaian dalam pemilihan gambar pada Media <i>Flashcard</i> Baruang	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>24</b>
<b>Persentase</b>		<b>96 %</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media, media *flashcard* baruang memperoleh nilai persentase 96% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli materi.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian Media <i>Flashcard</i> Baruang ini dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4

2	Sistematika dalam penyusunan komponen Media <i>Flashcard</i> Baruang ini sudah sesuai	3
3	Langkah-langkah pembelajaran dalam Media <i>Flashcard</i> Baruang ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya	4
4	Materi dalam Media <i>Flashcard</i> Baruang ini disajikan secara sederhana dan jelas	4
5	Gambar yang disajikan sesuai dengan muatan materi dalam Media <i>Flashcard</i> Baruang ini	5
6	Terdapat latihan soal yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi	5
7	Kejelasan setiap komponen pada Media <i>Flashcard</i> Baruang ini jelas	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>29</b>
<b>Persentase</b>		<b>82,8 %</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi, media *flashcard* baruang memperoleh nilai persentase 82,8% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli bahasa.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam media <i>flashcard</i> baruang ini mudah dipahami	5
2	Kalimat yang digunakan pada media <i>flashcard</i> baruang ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3	Pemilihan tata bahasa pada media <i>flashcard</i> baruang ini sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik	4
4	Bahasa yang digunakan pada media <i>flashcard</i> baruang ini dapat merangsang peserta didik untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	4
5	Ejaan yang digunakan pada media <i>flashcard</i> baruang ini sesuai dengan EYD	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>21</b>
<b>Persentase</b>		<b>84 %</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli bahasa, media *flashcard* baruang memperoleh nilai persentase 84% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk media *flashcard* baruang dinyatakan layak oleh tim validator, media *flashcard* baruang dapat langsung diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 8 peserta didik kelas 5 SDN Gaji V dan dilaksanakan satu kali pertemuan dengan pembelajaran tatap muka. Setelah penerapan media dalam proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *flashcard* baruang yang telah diterapkan. Di akhir pembelajaran guru dan peserta didik diberikan angket untuk mengetahui kepraktisan produk *flashcard* baruang.

##### a. Hasil Uji Keefektifan

Hasil uji keefektifan dilihat dari lembar tes peserta didik. Lembar tes yang diujikan memuat 10 soal pilihan ganda. Peserta didik dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditentukan atau  $\geq 75$ . Berikut hasil tes peserta didik.

Tabel 9. Hasil Tes Peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Tes	Ketuntasan KKM
1	DA	90	Tuntas
2	D	80	Tuntas
3	I	80	Tuntas
4	MAA	70	Tidak Tuntas
5	SUR	90	Tuntas
6	SA	80	Tuntas
7	S	80	Tuntas
8	W	100	Tuntas
<b>Total skor</b>		<b>670</b>	
<b>Persentase</b>		<b>83,75%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Efektif</b>	

Berdasarkan hasil tes peserta didik, media *flashcard* baruang memperoleh nilai persentase 83,75% yang termasuk kedalam kriteria sangat efektif.

b. Hasil Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Penilaian kepraktisan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor dari hasil angket respon guru dan peserta didik

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No	Keterangan	Persentase
1.	Angket Respon Guru	95,55%
2.	Angket Respon peserta didik	95,25%

Hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95,55%, sedangkan hasil respon angket peserta didik menunjukkan persentase 95,25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* baruang sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**5. Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap pengembangan dan implementasi yaitu data para ahli, lembar tes peserta didik, serta lembar angket respon guru dan peserta didik. Hasil dari penelitian media *flashcard* baruang menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase dari ahli media 96%, ahli materi 82,8%, dan ahli bahasa 84%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari data tes peserta didik menunjukkan hasil 83,75% dengan kriteria sangat efektif, hal tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* baruang ini efektif digunakan. Untuk hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95,55%, sedangkan hasil respon angket peserta didik menunjukkan persentase 95,25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* baruang sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* baruang telah valid, efektif, dan praktis.

**PEMBAHASAN**

Pengembangan media *flashcard* baruang pada peserta didik kelas 5 di SDN Gaji V Kerek dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa diperoleh hasil sangat valid dan layak. Pada ujicoba lapangan terhadap guru dan peserta didik diperoleh data bahwa media *flashcard* baruang sangat praktis digunakan. Proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* baruang yang telah dilakukan yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum; (2) tahap desain (*design*) yaitu mengumpulkan materi pembelajaran, menyusun desain media *flashcard*, dan menyusun instrumen penilaian media *flashcard*; (3) tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti melakukan validasi media *flashcard* baruang kepada para ahli media, materi, dan bahasa; (4) tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada peserta didik, melaksanakan tes kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media *flashcard* baruang, dan memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan *flashcard* baruang; (5) tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat validasi, tes peserta didik, dan angket respon.



Berdasarkan hasil uji validasi media *flashcard* baruang menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase dari ahli media 96%, ahli materi 82,8%, dan ahli bahasa 84%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Maka dari uji validasi media *flashcard* baruang ini dinyatakan valid/layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes peserta didik diperoleh dari perhitungan rumus ketuntasan klasikal sebesar 83,75%. Menurut [15] media *flashcard* baruang dikatakan efektif digunakan apabila hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$ , artinya peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM yaitu 75 lebih besar daripada peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM. Maka dari tes peserta didik menunjukkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter ini dinyatakan efektif digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 95,55% dan angket respon peserta didik sebesar 95,25%. Menurut [15] produk media *flashcard* baruang dikatakan praktis apabila mencapai rentang skor sebesar 70% - 84%. Maka dari angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media *flashcard* baruang ini praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Pengembangan media *flashcard* baruang yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media *flashcard* baruang. Hasil dari penelitian media *flashcard* baruang menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase dari ahli media 96%, ahli materi 82,8%, dan ahli bahasa 84%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari data tes peserta didik menunjukkan hasil 83,75% dengan kriteria sangat efektif, hal tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* baruang ini efektif digunakan. Untuk hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95,55%, sedangkan hasil respon angket peserta didik menunjukkan persentase 95,25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* baruang sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* baruang telah valid, efektif, dan praktis.

Kelebihan media *flashcard* baruang yang dikembangkan antara lain: (1) Sebagai media belajar peserta didik baik secara mandiri maupun berkelompok; (2) media *flashcard* baruang berisi materi dan latihan soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik; (3) muatan materi yang terdapat di dalam *flashcard* baruang dibuat dengan ringkas dan jelas sehingga dapat membantu peserta didik dalam mempelajarinya; dan (4) media *flashcard* baruang dapat dengan mudah digunakan dan praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish, 2019
- [2] A. Amir, "Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif," in *J. Forum Paedagog*, 2014, vol. VI, no. 01, pp. 72–89.
- [3] N. Sulviana Dkk, "Manajemen Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran," in *Jambura J. Educ. Manag*, 2021, vol. 2 no. 1, pp. 15–31.
- [4] D. Arina, E. S. Mujiwati, and I. Kurnia, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar," in *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, 2020, vol. 1, no. 2, pp. 168–175.
- [5] N. A. Wiratama, "Pengembangan Media Flashcard Pada Peserta didik Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan," in *Pros. Semin. Nas. PGSD UNIKAMA*, 2021, vol. 5, no. 1, pp. 509–516, 2021.
- [6] S. Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- [7] T. Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik," in *Misykat*, 2018, vol. 03, pp. 171–187.
- [8] A. Satriana, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 Sampai 5 Bagi Anak Tunagrahita Sedang Melalui Media Flash Card Bagi Peserta didik Tunagrahita Sedang," in *J. Ilm. Pendidik. Khusus*, 2013, vol. 2, no. September, pp. 153–165.
- [9] L. Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar," in *J. Ilmu*

- Pendidik.*, 2021, vol. 3, no. 5, pp. 2769–2775.
- [10] U. Mansyur, “Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Umar Mansyur Fakultas Sastra,” in *J. Fak. Sastra*, 2018, vol. 6, no. 1, pp. 1-9.
- [11] M. Bakhtiar, “Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Rumus Bangun Ruang Balok di MI Islamiyah Sendang Agung Bojonegoro,” in *Attanwir J. Keislam. dan Pendidik.*, 2021, vol. 12, no. 2, pp. 94–105.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [13] Y. H. Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II, 2020.
- [14] A. E. Damayanti dkk, “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis,” in *Indones. J. Sci. Math. Educ.*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 63–70.
- [15] D. N. Efendi dkk, “Analisis Respon Peserta didik Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor,” in *J. Pembelajaran Fis*, 2021, vol. 10, no. 2, pp. 49.