

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* PADA TEMA 3 PEDULI MAKHLUK HIDUP SUBTEMA 1 HEWAN DAN TUMBUHAN DI LINGKUNGAN RUMAHKU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Erina Eka Yulistiyana^{1*}, Sumadi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

Email: erinayulistiyana27@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media *FlashCard* pada tema 3 peduli makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dan mengetahui kelayakan media *FlashCard* pada tema 3 peduli makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Penelitian ini merupakan penelitian diadaptasi dari model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel & Semmel, model 4-D menjadi 3-D. Prosedur pengembangan media pembelajaran terdiri dari 3 tahapan yaitu *Define, Design, Development*, yang digunakan untuk media pembelajaran adalah lembar skala penilaian media pembelajaran divalidasi oleh para ahli, validasi dilakukan oleh tiga ahli materi, ahli media, dan uji coba praktisi yang berkompeten dibandingkan. Namun pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada tahap uji coba produk terhadap siswa karena kondisi pandemi *Covid-19*. Berdasarkan ahli materi dan media pembelajaran serta uji coba praktisi pendidikan mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak dengan skor 90-100. Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard* pada tema 3 peduli makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan implementasi produk yang dikembangkan diperoleh hasil 90% layak digunakan dalam pembelajaran. Ini artinya media yang di buat telah sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga media ini dapat digunakan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar khususnya pada pembelajaran tema 3 peduli makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Flashcard; Tema 3 Subtema 1

PENDAHULUAN

Pendidikan membantu untuk mengembangkan potensi untuk mencapai tujuan bangsa. Undang- Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan proses pembelajaran pemerintah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standart Proses Pembelajaran, pembelajaran merupakan proses yang melibatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran berpusat pada siswa yang akan membangkitkan motivasi belajar siswa [1].

Permasalahan pada proses pembelajaran dikelas IV SDN Penidon 5 Plumpang, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya

menggunakan media seadanya yang ada didalam kelas, media yang digunakan berupa gambar-gambar yang terdapat pada buku pegangan guru dan siswa. Gambar yang ada pada buku pegangan berukuran kecil dan memiliki warna yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, selain itu jumlah buku pegangan guru dan siswa sangat terbatas mengakibatkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran yang lebih dominan oleh guru dan penggunaan media yang kurang menarik mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Model rancangan pengembangan pembelajaran mengacu pada model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel yang memuat proses *Define, Design, Development*, dan *Dissemination*. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada development saja, dikarenakan adanya keterbatasan tenaga, waktu dan biaya yang harus dilakukan penelitian.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel & Semmel yang dikenal sebagai model 4-D yang telah di modifikasi menjadi 3-D. Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), dan tahap development (pengembangan).

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini meliputi lima langkah pokok yaitu: Analisis awal-akhir, dilakukan untuk mengetahui masalah dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap ini mengadakan analisis kelayakan media yang berguna untuk mengetahui SK dan KD yang menjadi dasar untuk tujuan pembelajaran. Analisis siswa, dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang dijadikan sasaran penelitian. Karakter disini bisa karakter sekolah maupun karakter peserta didik. Analisis materi untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis bagian utama yang akan diajarkan pada peserta didik.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini adalah merancang media pembelajaran dengan menggunakan bahan-bahan seperti kertas karton dan mencetak gambar sesuai dengan tema pembelajaran. Lembar observasi karakter siswa dan lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Tahap Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang akan diimplementasikan pada tahapan uji coba. Namun sebelum dilakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi media. Validasi media dilakukan oleh beberapa validator yang berkompeten. Saran dan masukan dari validator tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan media pembelajaran dan melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat validasi ahli.

Subjek uji coba pengembangan ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar, guna keperluan validasi materi dipilih seorang praktisi pembelajaran tematik. Guna keperluan validasi media dipilih seorang praktisi media pembelajaran dan guna keperluan validasi

praktisi media dipilih seorang praktisi media pembelajaran [2,3].

Analisis lembar penilaian ahli

Pengisian lembar penilaian oleh para ahli dalam bentuk kelayakan produk untuk dijadikan landasan dalam melakukan revisi dalam media *flashcard*. Berikut kriteria kelayakan untuk para ahli menggunakan skala sebagai berikut [4]:

Tabel 1. kriteria kelayakan media *flash card*

| Skor | Keterangan |
|-------|-------------|
| 4 (A) | Sangat Baik |
| 3(B) | Baik |
| 2(C) | Cukup Baik |
| 1(D) | Kurang Baik |

Dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka Presentasi

F= Skor metah yang diperoleh

N= Skor maksimal

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Skala Kriteria

| Rata-rata Skor | Klasifikasi |
|----------------|--------------------|
| 80% < x ≤ 100% | Sangat Layak |
| 60% < x ≤ 100% | Layak Layak |
| 40% < x ≤ 100% | Cukup Layak |
| 20% < x ≤ 100% | Tidak Layak |
| 0% < x ≤ 100% | Sangat Tidak Layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini berupa media *FlashCard* pada tema peduli makhluk hidup sub tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku. Pengembangan media Flash Card tersebut menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, define (pendefinisian), design (desain), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran).

Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada 3D yaitu, , *define* (pendefinisian), *design* (desain), *development* (pengembangan), pada tahap penyebaran tiak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu. Media Flash card dikembangkan digunakan untuk siswa kelas 4 sekolah dasar pada tema peduli

mahluk hidup sub tema tumbuhan dilingkungan rumahku.

Tabel 3. Rekapitulasi data hasil validasi media

| N | Kriteria | Skor |
|----------------------|---|--------------|
| 1 | Kemenarikan tampilan gambar | 3 |
| 2 | Ukuran produk | 4 |
| 3 | Komposisi pewarnaan produk | 4 |
| 4 | Keamanan bahan untuk digunakan siswa | 3 |
| 5 | Kesesuaian produk media dengan tingkat perkembangan | 4 |
| Jumlah | | 18 |
| Rata-rata presentase | | 90% |
| Kriteria skor | | Sangat layak |

Tabel 4. rekapitulasi data hasil validasi materi

| N | Kriteria | Skor |
|----------------------|---|--------------|
| 1. | Kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan kompetensi (KI) | 4 |
| 2. | Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD) | 4 |
| 3. | Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran | 3 |
| 4. | Kesesuaian materi dengan produk yang dibuat | 3 |
| 5. | Kesesuaian materi yang dipilih berdasarkan tingkat kesulitan siswa untuk memahami | 4 |
| Jumlah | | 18 |
| Rata-rata presentase | | 90% |
| Kriteria skor | | Sangat layak |

Tabel 5. Rekapitulasi data hasil validasi praktisi

| N | Indikator Penelitian | Skor |
|----------------------|---|--------------|
| 1 | Kemudahan belajar menggunakan media flashcard | 4 |
| 2 | Peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media flashcard | 4 |
| 3 | Kejelasan cara mengerjakan soal latihan | 4 |
| Jumlah skor | | 12 |
| Rata-rata presentasi | | 100% |
| Kriteria skor | | Sangat layak |

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media flashcard mengaju pada model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel & Semmel dengan 4 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Media *flashcard* yang digunakan secara kualitatif dan kuantitatif layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniawati. Diah Ika. 2017. *Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungan Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan*. Semarang. UNNES.
- [2] Sasmita. Agustina. 2018. *Pengembangan Silaba dengan Media Flashcard pada Metode Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD*. UMM.
- [3] Fauziah, Layin dan Jailani. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Yang Menunjang Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasi*. Volume 2-nomer 2.
- [4] Sudjono. Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.