

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2
DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 PALERAN
UMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

**SITI NUR ALIFAH
NIM. T20194071**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2
DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 PALERAN
UMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Siti Nur Alifah
NIM. T20194071

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2
DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 PALERAN
UMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**SITI NUR ALIFAH
NIM. T20194071**

Disetujui Pembimbing



Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I
NUP. 20161366

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2
DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 PALERAN
UMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 26 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP.198606172015031004

Erfan Efendi, M.Pd.I
NUP. 201603654

Anggota:

1. Dr.H.ABD.Muhith,M.Pd.I

2. Dr.Mohammad Zaini, S.Pd.I.,M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukniyah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“ Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”*



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Al-alaq ayat 4-5

PERSEMBAHAN

Terucap syukur alhamdulillah atas kehadiat Allah SWT dalam mengakhiri masa studiku di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah berjuang selama ini, mengajarku tentang makna hidup serta mengajari tentang kedewasaan dalam menjalani lika-liku kehidupan agar lebih berarti dan mengajari kesabaran sepanjang masa. Maka kupersembahkan karya yang sederhana ini kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, Jumalik dan Subaidah yang telah memanjatkan doa disetiap sujudnya untuk masa depan puterinya. Kasih sayang yang tak pernah hilang dan menjadi motivator dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Sujari, Lailatul Mukarromah, dan Tri Wahyuni selaku saudara yang selalu menyemangati agar lekas terselesaikannya skripsi ini. a

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR



Pertama, marilah kita panjatkan puja dan puji syukur kepada dzat yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah kepada hamba-Nya yang tiada tara, Dzat yang memiliki segalanya. Shalawat serta salam tetap turunkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jaman yang terang benderang yakni *'ad-din al-islam'*.

Mengingat selesainya tugas perkuliahan ini tidak dapat dilepaskan dari peran berbagai pihak, maka kami haturkan terima kasih dan rasa penghargaan sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas dan membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah mengizinkan melakukan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang penulis tempuh saat ini.
5. Bapak Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberi kontribusi baik arahan, kritikan, saran, motivasi, dorongan dan bimbingannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepada Ibu Sri Astutik, S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember yang telah memberikan izin atas penelitian kepada penulis.
7. Kepada Ibu Indah Nur Hafifah selaku guru kelas 2 SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember yang membantu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penelitian.

Penulis menyadari bahwa didunia ini tidak ada yang sempurna, begitu juga dalam penulisan skripsi ini yang tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya dan menjadi referensi untuk perbaikan pendidikan khususnya pada jenjang Pendidikan Dasar.

Penulis

Siti Nur Alifah
T20194071

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Siti Nur Alifah, 2023: *Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember*

Kata kunci: *media flash card, pembelajaran tematik*

Flash Card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang bertujuan meningkatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* berisi gambar-gambar, benda-benda, Binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata.

Rumusan masalahnya adalah ; 1) Bagaimana pengembangan media *flash card* pada mata pelajaran tematik kelas 2 pokok pembahasan tema 5 subtema 2 pengalamanku di sekolah pada materi PPKn di Sd Muhammadiyah 01 paleran. 2) Bagaimana efektifitas media *flash card* pada pembelajaran tematik kelas 2 pokok pembahasan tema 5 subtema 2 pengalamanku di sekolah pada materi PPKn di Sd Muhammadiyah 01 paleran.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan yaitu ; 1) Mengembangkan *media flash card* pada mata pelajaran tematik kelas 2 pokok pembahasan tema 5 subtema 2 pengalamanku di sekolah pada materi PPKn di Sd Muhammadiyah 01 paleran. 2) Untuk menguji efektifitas media *flash card* pada pembelajaran tematik kelas 2 pokok pembahasan tema 5 subtema 2 pengalamanku di sekolah pada materi PPKn di SD Muhammadiyah 01 Paleran.

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas 2 di SD Muhammadiyah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Produk akhir dari pengembangan ini adalah media *flash card*. Pengembangan media *flash card* ini divalidasi oleh 2 validator yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan sudah dinyatakan layak di gunakan, Berdasarkan hasil analisis dari data tiga validator yaitu validator media 86%, hasil validasi materi 96% dan hasil validator pembelajaran 76%. maka dari itu media *flash card* dinyatakan layak digunakan. Dan berdasarkan kategori tersebut, maka pembelajaran menggunakan media *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn terlaksana dengan jelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	4
D. Sprsifikasi Produk Yang Diharapkan.....	4
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	5
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	5
G. Definisi Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	16
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36

A. Model Penelitian dan Pengembangan	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk.....	42
D. Desain Uji Coba	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Penyajian Data Uji Coba.....	54
B. Analisis Data	69
C. Revisi Produk.....	72
BAB V KAJIAN DAN SARAN	74
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	74
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	76
DAFTAR PUSTAKA.....	79

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

No.	uraian	hal.
2.1	Penelitian Terdahulu	14
3.1	Alur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE	37
3.2	Tabel Tahapan Dan Kegiatan	34
3.3	Desain Uji Coba Produk	43
3.4	Aspek Materi	47
3.5	Aspek Desain Media	48
3.6	Aspek Media	48
3.7	Skala Likert	51
3.8	Perhitungan Presentase	52
3.9	Data Siswa	53
4.1	Hasil Validasi Media	60
4.2	Validasi Materi	61
4.3	Validasi Ahli Pembelajaran	62
4.4	Hasil Angket Siswa	67
4.5	Hasil Validasi	70
4.6	Respon Siswa	72

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
4.1	Pengumpulan Data dan Bahan	57
4.2	Tampilan Flashcard Sebelum Direvisi	59
4.3	Dokumentasi Penyampaian Materi	64
4.4	Kegiatan Pemberian Soal	64
4.5	Penggunaan Media Flashcard	65
4.6	Sebelum dan Sesudah Revisi	73

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Seperti dalam hadist nabi :

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا لِلْعِلْمِ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

Yang artinya : "Belajarlh kalian ilmu untuk ketenteraman dan ketenangan, serta rendah hatilah pada orang yang kamu belajar darinya."¹ (HR. Ath-Thabrani)

Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.² Seperti yang telah tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

¹ HR. Ath-Thabrani

² Nursamsu, "Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa," *JUPI* (2017)

Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu, dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik.³

Kemudian pada Permendiknas No 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.⁴ Dengan begitu seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.⁵

Guru dituntut untuk mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efisien, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran tematik. Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pengertian pendidikan ialah tuntunan tumbuh dan berkembangnya anak. Artinya, pendidikan merupakan upaya untuk menuntun kekuatan kodrat pada diri setiap anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat yang bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup mereka.

Bagi peserta didik/anak sekolah, Tematik diperlukan agar bisa mempelajari ilmu yang ada di penjuru dunia dan memberikan peluang yang besar untuk bisa bersaing di dunia internasional. Dengan melalui pendidikan

³ Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2017 tentang layanan informasi publik di lingkungan kementerian pendidikan dan kebudayaan.

⁵ Narsamsu, "Pemanfaatan Media."

dasar maka peserta didik akan dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir secara kritis, membaca, menulis, berhitung dan penguasaan-penguasaan dasar untuk mempelajari sains serta kemampuan dalam berkomunikasi yang merupakan suatu tuntutan kemampuan minimal dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Paleran bahwa dalam proses belajar mengajar pada pengembangan flash card pada pembelajaran Tematik ini masih jarang di gunakan.

Pada masa sekolah dasar, umumnya lebih menyukai media yang menarik, sehingga mereka mempunyai semangat yang tinggi untuk dapat meneruskan belajarnya. Model pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang di pelajari secara holistic, bermakna, autentik, dan aktif. Pentingnya pembelajaran tematik di terapkan di sekolah dasar karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistic), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa di pisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Sebagai media pembelajaran, *flashcard* dapat digunakan untuk mengajarkan empat keterampilan berbahasa, yaitu: 1) menyimak; 2) berbicara; 3) membaca, dan 4) menulis.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *flash card* pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media *flash card* pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendeskripsikan pengembangan produk berupa media flash card pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember.
2. Menguji efektivitas pengembangan produk berupa media flash card dalam pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah Paleran Umbulsari Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran interaktif berupa:

1. Media pembelajaran flash card ini merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa dalam mempelajari materi Tematik Tema 5 Subtema 2 Materi PPKn.
2. Media pembelajaran flash card dengan gambar dan bentuk yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar.

3. Media pembelajaran flash card didesain dengan beberapa ,gambar, game dan kuis yang menarik perhatian siswa.
4. Media pembelajaran flash card didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan secara mandiri atau bersama.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan juga menyenangkan untuk siswa maka dari itu bisa membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik materi PPkn. Media pembelajaran flash card pada pembelajaran tematik menjadikan hal yang positif. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan siswa lebih bisa semangat dan tidak menganggap pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang sulit untuk di pelajari.

Penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Flash Card dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran tematik.
2. Dapat membantu memperkenalkan kepada peserta didik tentang begitu menyenangkannya media pembelajaran berbasis kreatifitas gambar.

3. Belum adanya media pembelajaran di sekolah untuk menunjang pembelajaran tematik.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki batasan-batasan dalam penerapannya, antara lain:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media gambar berupa flash card.
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi tematik “tema 5 subtema 2 pengalamanku di sekolah materi PPKn”.
3. Pengembangan media pembelajaran flash card ini hanya terbatas pada peserta didik kelas

G. Definisi Istilah

Pada bagian ini dikemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ataupun dari sisi produk yang dihasilkan istilah-istilah yang perlu diberi batasan hanyalah yang memiliki peluang ditafsirkan berbeda oleh pembaca atau pengguna produk.⁶ Adapun definisi istilah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media *Flash Card*

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021),

Flash Card merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar flash card tersebut.⁷

Penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan pengenalan bentuk kartu dan gambar gambar untuk tingkatan SD, karena bisa dapat menjadi peningkatan pengenalan media pada siswa.⁸ *Flash card* sangat membantu siswa untuk melatih daya ingat mereka terhadap kata yang sedang dipelajari.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik juga disebut pembelajaran terpadu yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Tema sendiri adalah pokok pikiran atau gagasan pokok dalam suatu pembahasan atau pembicaraan.

Dalam pembelajaran tematik ini hanya berfokus pada tema dan kehidupan manusia seperti Matematika, Bahasa Indonesia, PPkn, Seni budaya, Penjaskes dan IPA IPS. Pembelajaran tematik, Peserta didik mudah memusatkan perhatian karena beberapa mata pelajaran dikemas dalam satu tema yang sama. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan

⁷ <https://ejournal.uindiksha.ac.ad>

⁸ Pedagogia : jurnal ilmu pendidikan, Rahel Ika Primadini Maryanto, Imanuel Adhitiya Wulanta Crismastianto SD Palembang Harapan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Khafida Aulia, 2021. “Pengembangan Media *Flashcard* pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII MTs. Guppi Samata.” Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar.

Metode penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D (*Four-D*) yang meliputi empat tahap yaitu *Define* (pembatasan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek uji penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTs Guppi Samata. Instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk mendapatkan data kevalidan produk, angket respon peserta didik untuk mendapatkan data kepraktisan produk, serta tes hasil belajar untuk mendapatkan data keefektifan produk.

Berdasarkan hasil penilaian, didapatkan data dari 1) validator ahli, tingkat kevalidan media *Flashcard* berada pada kategori valid dengan nilai rata-rata 3,54. 2) Kepraktisan media *Flashcard* berada pada kategori praktis dengan nilai rata-rata respon peserta didik sebesar 3,16. 3) Hasil tes

peserta didik media *Flashcard* dikategorikan sangat efektif dengan persentase ketuntasan peserta didik 85%.⁹

2. Nida Padhila, 2021. “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu.” Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *research and develovemen* (R&D). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis kelayakan media yang diketahui berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) Pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu sesuai dari hasil hasil validasi oleh ahli meteri, ahli media dan guru yang memperoleh skor rata-rata dari ahli materi 84% ahli media 82% dan guru 88% dengan diukur menggunakan skala kelayakan mendapatkan kriteria layak. 2) Tingkat kelayakan media *flash card* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu yaitu peserta didik terhadap media *flash card* mata pelajaran IPA Materi sistem pernapasan pada manusia diuji pada kelompok kecil. hasil uji dari

⁹ Khafida Aulia, “Pengembangan Media *Flashcard* pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII MTs. Guppi Samata,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, 2021).

kelompok kecil memiliki rata-rata 86,8% dikategorikan menarik sesuai dengan perhitungan angket pada respon peserta didik.¹⁰

3. Sri Widiawati, 2021. “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* adalah tahap *Research and information collecting*, tahap *Planning*, tahap *Develop preliminary form of product*, tahap *Preliminary field testing*, tahap *Main product revision*, tahap *Main field testing*, tahap *Operational product revision*, tahap *Operational field testing*, tahap *Final product revision*.

Hasil penilaian adalah penilaian dari dua validator ahli dan 3 validator praktisi pendidikan maka memperoleh presentasi 91 % dikategorikan sangat valid, penilaian dari hasil angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka memperoleh nilai 84,2 dan untuk angket respon siswa uji coba lapangan 88,53 dikategorikan sangat praktis, dan penilaian

¹⁰ Nida Padhila, “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu,” (Skripsi, IAIN Bengkulu, 2021).

hasil tes ketuntasan hasil belajar siswa maka memperoleh presentase 0,77 sangat tinggi.¹¹

4. Irma Nindiana, 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah.” Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan teori dari Borg dan Gall yang telah diadopsi oleh Sugiyono dimana peneliti mengambil 7 tahap dari 10 tahapan penelitian.

Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis yang berbentuk kartu bolak-balik yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari (1) validator ahli media memperoleh penilaian 90% (2) validator ahli materi memperoleh penilaian 96% (3) penilaian guru mata pelajaran dan guru kelas IV mendapat nilai 90%. Sedangkan, untuk penilaian atas respon peserta didik pada uji coba yang dilakukan pada saat uji coba kelompok kecil mendapat nilai persentase 87,5% dan uji lapangan mendapat persentase 70% yang berarti bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif digunakan dalam

¹¹ Sri Widiawati, “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

pembelajaran dapat diterima serta mendapat respon positif dari peserta didik.¹²

5. Ika Dyah Kurniawati. 2017. "Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. Universitas Negeri Semarang." Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian ini yaitu kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis kelayakan media yang diketahui berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan analisis keefektifan media diketahui melalui uji t-tes dan uji peningkatan rata-rata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5 termasuk kriteria sangat layak dan penilaian ahli media sebesar 77,5 termasuk kriteria layak. Media *flashcard* juga efektif digunakan pada pembelajaran IPA berdasarkan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh hasil t hitung sebesar 14,99 dan t tabel sebesar 1,668 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Simpulan hasil penelitian

¹² Irma Nindiana, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

ini adalah media *flashcard* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. Saran penelitian pengembangan media *flashcard* dapat digunakan untuk mendorong pengembangan media pembelajaran yang inovatif.¹³

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Khafida Aulia	Pengembangan Media Flashcard pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII MTs. Guppi Samata.	<ul style="list-style-type: none"> • lokasi dan waktu penelitian • model pengembangan 4-D • fokus permasalahan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan media <i>flashcard</i>
2.	Nida Padhila	Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi dan waktu penelitian • Fokus penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model ADDIE • Menggunakan media <i>flashcard</i>
3.	Sri Widiawati	Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi dan waktu penelitian • Model pengembangan Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media flashcard
4.	Irma Nindiana	Pengembangan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media Flashcard

¹³ Ika Dyah Kurniawati. "Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. Universitas Negeri Semarang," (Skripsi, Universitas Negeri Semarang. 2017).

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
		Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah.	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan Borg & Gall 	
5.	Ika Dyah Kurniawati	Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi dan waktu penelitian • Fokus permasalahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model ADDIE • Menggunakan media flashcard

Sebagaimana tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan. Adapun perbedaan penelitian kali ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khafida Aulia, Nida Phadila, Sri Widiawati, Irma Nadia, dan Ika Dyah Kurniawati terletak pada lokasi dan waktu penelitian, model pengembangan yang digunakan seperti model pengembangan 4-D dan Borg & Gall serta fokus permasalahan yang diteliti, misalnya meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran yang digunakan (pembelajaran IPA, tematik dengan materi yang berbeda dan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits). Sedangkan persamaan antara peneliti sekarang dan penelitian terdahulu adalah terletak pada media yang digunakan, yaitu media flashcard.

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember merupakan penelitian lanjutan, karena penelitian ini bukan hanya

fokus pada untuk memahami siswa pada materi saja, namun juga mengembangkan produk/media yang sudah ada sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar. Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar apabila memenuhi beberapa ciri berikut: 1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen betul-betul disadari sepenuhnya. 2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap. Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan kecepatan tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari

kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsi. 3) belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan juga guru.¹⁴

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.¹⁵

AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁶ Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang

¹⁴ Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 1.

¹⁵ Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

¹⁶ Husniyatus Salamah Ziniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

digunakan sebagai perantara yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Pentingnya Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan juga hasil belajar. Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pembelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekkannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.¹⁷ Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh gurumaka dapat

¹⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misyakat* 3, No. 1 (Juni 2018):

menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, melalui penggunaan media pembelajaran siswa benar-benar terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Proses tersebut dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa mau berusaha lebih ketika menemui berbagai masalah dalam proses pembelajaran.¹⁸

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

¹⁸ Rizki Wahyuningtyas, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di SD," (Salatiga: Universitas Kristen Setya Wacana, 2020).

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.¹⁹

Sedangkan fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.²⁰ Misalnya ketika guru menyuruh siswanya membaca buku pelajaran. Hal ini, buku menggantikan guru sebagai sumber belajar siswa.

- 2) Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata atau makna yang maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambing

¹⁹ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Askara, 2013), 2.

²⁰ Ummysalam A.T.A Duludu, *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 11.

(symbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan. Unsur-unsur dari Bahasa itu adalah “kata”. Jadi, seperti gambar harimau dipakai sebagai symbol keberanian. Kata akan bermakna bila telah dirujukkan kepada sejumlah objek tertentu.

3) Fungsi manupulatif

Fungsi manupulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan indrawi.

4) Fungsi psikologis

a) Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan

makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif, media

visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 5) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.
- 6) Fungsi motivasi, motivasi merupakan seni yang mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- 7) Fungsi sosiokultural, fungsi media dilihat dari sosio kultural yaitu mengatasi hambatan sosio kultural antara peserta komunikasi pembelajaran.
- 8) Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan factor atau kriteria-kriteria pemilihan media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau

tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana dalam Marlina, dkk.²¹ yakni:

- a) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c) Kemudahan memperoleh media
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya dan
- f) Sesuai dengan taraf berfikir anak.

Sepadan dengan hal itu I Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa ada sejumlah factor yang perlu dipertimbangkan guru atau pendidik dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- a) Tujuan instruksional
- b) Keefektifan
- c) Siswa
- d) Ketersediaan
- e) Biaya pengadaan
- f) Kualitas teknis

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

²¹ Marlina, Abdul Wahab, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

- a) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c) Praktis, luwes dan bertahan

Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- d) Guru terampil menggunakannya

Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

- e) Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

f) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut: efisien, relevan serta produktif.²²

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar.

Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih mediana salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah peserta didik semakin bingung. Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu:

- a) Kesesuaian ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan computer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer.

²² Cecep kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Surabaya: Prenada Media, 2020).

- b) Tingkat kesulitan media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Maka guru harus memperjelasnya dengan medianya sendiri.
- c) Biaya dalam memilih media ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relative murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.
- d) Ketersediaan, biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan computer tetapi sekolah tidak memiliki computer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer.
- e) Kualitas teknis media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisadikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami siswa dalam belajar.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.²³ Adapun Interaktif sebagai proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor computer. Kualitas interaksi siswa dengan computer sangat ditentukan oleh kecanggihan program computer. Media pembelajaran interaktif dipandang perlu, mengingat kelebihan dari media pembelajaran interaktif dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.²⁴

Apabila akan menyiapkan pembelajaran interaktif berikut merupakan petunjuk untuk memabantu pembuatan materi,²⁵ diantaranya:

- 1) Menyajikan informasi dengan jumlah selayaknya sehingga dapat dicerna, diproses dandikuasai peserta didik.

²³ Mustofa Abi Hamid (Medan: Yayasan kita Menulis, 2020), 4.

²⁴ Mustika, *JOIN*, (2017)

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2016).

- 2) Mempertimbangkan hasil pengamatan dan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, kemudian menyiapkan latihan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Mempertimbangkan hasil analisis respon peserta didik meliputi cara peserta didik dalam menjawab pertanyaan maupun mengerjakan latihan ataupun memberi kesempatan untuk latihan tambahan, serta menyiapkan contoh-contoh.
- 4) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai kemampuan dan kecepatan mereka, keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran ditentukan oleh kesempatan peserta didik untuk belajar berdasarkan kemampuannya.
- 5) Menggunakan beragam jenis latihan dan evaluasi contohnya bermain peran, studi kasus, berlomba atau simulasi.

3. Flash Card

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Flash card berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Flash card adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada flash card dikelompokkan antara lain: seri

binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya.

Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari media ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat. Flash card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. Flash card memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya flash card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa flash card merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media flash card dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Selain itu, media flash card digunakan sesuai dengan fungsinya. Misalnya untuk memperkaya kosakata, untuk mengenal nama benda, berlatih membaca, dll. 41 Media Flash card dalam penelitian ini adalah kartu yang berisikan kata atau gambar. Gambar yang digunakan yaitu gambar yang mudah dipahami anak dan sesuai dengan aslinya.²⁶

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau

²⁶ “Pengertian Media Flash Card Kajian Tentang Media Flash Card.”

bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).²⁷

Menurut buku Pembelajaran Tematik di SD yang diterbitkan oleh Kemdikbud, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.

Pembelajaran tematik mengarah pada penggabungan dari dua model yaitu *webbed model* (model jaring laba-laba) dan *integrated model* (model terpadu). Pendekatan *webbed model* dimulai dengan menentukan

²⁷ Muchlisin Riadi, (Juni 2020).

tema tertentu, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan sub-sub tema dengan memperhatikan kaitannya dengan antar mata pelajaran. Dari sub-sub tema ini direncanakan aktivitas belajar yang harus dilakukan anak. Melalui model pembelajaran ini, anak akan memperoleh pandangan hubungan yang utuh tentang kegiatan dari ilmu yang berbeda-beda.. Sedangkan pendekatan *integrated model*, menggunakan pendekatan antar mata pelajaran yaitu menggabungkan beberapa mata pelajaran dengan menetapkan prioritas dari kurikulum dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih di dalam beberapa mata pelajaran. Melalui model pembelajaran ini, anak akan mudah menghubungkan dan mengaitkan materi dari beberapa mapel.²⁸

Materi Tematik Tema 5 Subtema 2 Dalam materi PPKn mengajarkan tentang bagaimana bunyi sila pertama, dan belajar tentang Pancasila yang anak-anak belum mengetahui. Yang nantinya akan diajarkan melalui media flash card dengan mudah dan jelas untuk dipelajari siswa.

a. PPKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang tercantum dalam pendidikan Indonesia sejak lama. Bahkan kurikulum terbaru sekarang yaitu Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka masih memasukkan mata pelajaran ini. Jika pada K13 pembelajaran PKn tidak diajarkan secara terpisah, melainkan melebur

²⁸ Nadhira Ryana, (September 2021).

ke dalam tema yang ada. Namun pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran ini kembali di pisahkan. Melihat hal tersebut tentunya timbul sebuah pertanyaan, apakah sebegitu penting pembelajaran ini sehingga di samakan posisinya dengan pembelajaran lainya seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPS, IPA dan lain sebagainya.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang berbagai kehidupan sosial, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat maupun lingkungan yang lebih besar. Secara umum mata pelajaran ini lebih memfokuskan tentang bagaimana masyarakat dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, serta berkarakter.

Fungsi pendidikan kewarganegaraan (PKn) sendiri di jenjang pendidikan yaitu untuk sarana bagi peserta didik dalam mengetahui hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dengan demikian nantinya diharapkan dia dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab serta dapat menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat, dan negara itu sendiri.

Berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya, SD yang merupakan jenjang pendidikan dasar tentunya memiliki cara pembelajaran PKn yang cukup berbeda. Jika dilihat dan berpatokan pada buku pelajaran yang ada, pembelajaran Pkn SD lebih kepada

pengenalannya akan negara serta simbol dan semboyan yang berhubungan dengan negara tersebut.²⁹

b. Pancasila

Pancasila merupakan pandangan hidup, dasar negara, dan pemersatu bangsa Indonesia yang majemuk. Oleh sebab itu Pancasila disebut sebagai jati diri bangsa Indonesia, sebagai falsafah, ideologi, dan alat pemersatu bangsa Indonesia.

Mengapa begitu besar pengaruh Pancasila terhadap bangsa dan negara Indonesia? Kondisi ini dapat terjadi karena perjalanan sejarah dan kompleksitas keberadaan bangsa Indonesia seperti keragaman suku, agama, bahasa daerah, pulau, adat istiadat, kebiasaan budaya, serta warna kulit jauh berbeda satu sama lain tetapi mutlak harus dipersatukan. Dalam rangka mewujudkan manusia yang sempurna, harus melalui jalan yang terjal, jalan ini memang benar-benar ada bukan semata-mata hanya khayalan saja. Ada nama atau sebutannya pasti ada wujudnya, dan ada manusia yang sudah pernah mencapainya.

Siapa mereka? Mereka merupakan manusia yang suci yang kalau di Islam biasa disebut *Wali Yullah*, atau dalam agama lain disebut Budha atau Dewa dan lain sebagainya.

Sebelum mencapainya kita terlebih dahulu harus mengetahui karakter manusia yang berkesadaran rendah atau binatang. Pada manusia yang berkesadaran rendah setiap kualitas kerjanya akan

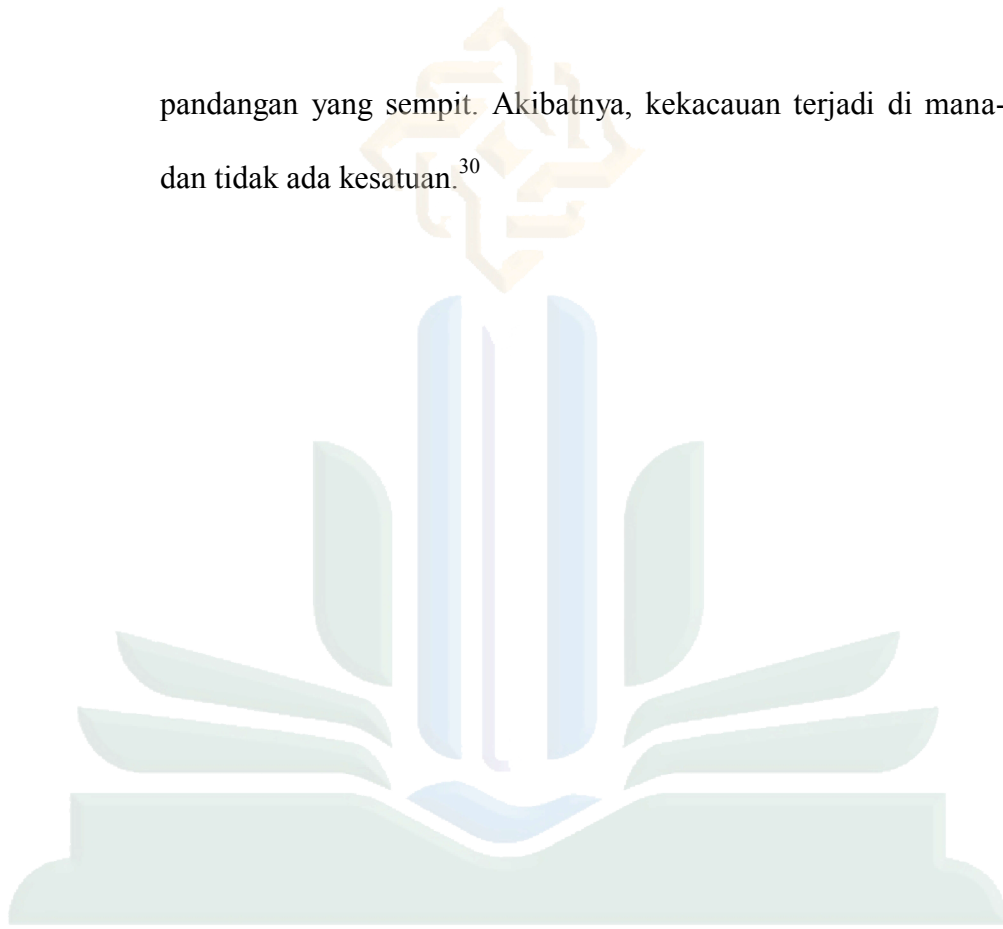
²⁹ Afdal Rahendra, "Pentingnya pembelajaran PKN di SD," (November 2022).

berorientasi kepada kepentingan pribadi dan egonya. Mereka tidak bisa memerdekakan dirinya dari segala perbudakan, mereka adalah tipe budak, mereka egois, serakah, tamak, jahil, jahat, berpikiran sempit dan lain-lain. Segala perbuatannya berorientasi keuntungan untuk diri sendiri. Tidak ada kesadaran akan ketuhanan, yang ada kelekatan akan segala sesuatu.

Karena begitu liarnya sifat kebinatangan dan keiblisian di dalam dirinya maka mereka itu sangat memerlukan suatu koridor hukum agar mereka dapat tertib dan terkendali. Yang harus ditertibkan yaitu sifat atau perilaku liarnya. Ajaran agama dan hukum-hukum yang lainnya sangat diperlukan untuk pengendalian diri. Gunanya agar sifat liar tersebut menjadi tertib. Kalau sudah tertib sifat liarnya maka mereka akan mudah mengoptimalkan kemampuan dirinya, dan mereka dapat meningkat ke tingkat kesadaran yang lebih tinggi yaitu manusia yang manusiawi.

Yang tercantum sebagai sila pertama Pancasila ialah Ketuhanan Yang Maha Esa, bukan agama. Jika agama dicantumkan, pasti keadaan menjadi kacau karena banyak penganut agama dan penganut kepercayaan yang menjadi ribut menginginkan agama atau kepercayaannya dijadikan sebagai landasannya sehingga menimbulkan

pandangan yang sempit. Akibatnya, kekacauan terjadi di mana-mana dan tidak ada kesatuan.³⁰



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁰ Mezakwakim, “Manfaat Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Karakter Bangsa,” (Juni 2014).

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Medel penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.³¹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Develpmen (R&D). dan (R/D) adalah proses atau Langkah kankah untuk mengembangkan suatu produk baru atau juga bisa menyempurnakan produk yang sudah ada.

Alasan peneliti memilih menggunakan metode ADDIE dikarenakan metode pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid³²

Alasan lainya model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini.

Makna pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE pengembangan ini adalah konsep pengembangan produk yang berorientasi pada kebutuhan siswa. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah atau tahapan pengembangan. Yaitu : Analysis (analisis), Design

³¹ Sugiono, (Kuantitatif dan RND). (Bandung ALFABETA, 2018), 297.

³² <https://repository.unja.ac.id>

(desain), Development (pengembangan), Evaluation (evaluasi) dan Implementation (implementasi).³³

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai Langkah-langkah prosedur.³⁴

Berikut akan disajikan Langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk tabel, yaitu :

Tabel 3.1
Tabel Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE.



Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena keunggulan dari ADDIE dalam segi deskriptif dan perspektif.³⁵

³³ Rudy Hari Rayanto & Sugianti (Pasuruan:Lembaga Academic & Research institute,2020)28

³⁴ Tim Penyusun. "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember : IAIN jember, 2020), 68

³⁵ Tri Hidayati,Suplement History Of Matematchs (BanyumasCV Pena Persada.2018),91.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dengan model penelitian pengembangan yang telah dipilih oleh penulis, maka prosedur pengembangan media flash card terdiri dari 5 tahapan yaitu :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, langkah yang harus dilakukan oleh penulis yaitu mengumpulkan informasi terkait dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dengan cara melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Muhammadiyah 1 Jember. Kemudian penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mengembangkan media pembelajaran Flash Card sebagai pemecahan masalahnya. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Pendidik

Analisis ini adalah langkah awal yang perlu dilakukan sebelum melakukan media.

Analisis pendidik bertujuan untuk mengetahui masalah apa saja yang dialami guru saat melakukan proses pembelajaran di kelas, sehingga diperlukan media pembelajaran Flash Card.

b. Analisis Peserta Didik

Sebagian besar siswa mengalami masalah dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti siswa tidak fokus dalam belajar, siswa tidak bersemangat dalam belajar. maka dari itu dilakukan analisis untuk mengatasi kesulitan siswa saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

c. Materi Pembelajaran

Analisis yang dilakukan adalah menganalisis materi pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 PPKn Materi PPKn (Pancasila).

2. Tahap Design

Kegiatan dalam mendesain Flash Card yaitu :

- a. Penentuan desain pada tampilan Flash Card sesuai dengan minat penulisan dan juga minat peserta didik.
- b. Penentuan komponen yang terdapat dalam Flash Card seperti judul, menu, petunjuk penggunaan Flash Card, Profil pengembang, Tujuan Pembelajaran, Materi, Game dan Quiz.

Isi Flash Card sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada

3. Tahap Development

pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan media pembelajaran pada tahap design. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media pembelajaran flash card. Tahapan ini terdiri dari :

- a. Pengembangan media flash card harus disiapkan dengan baik. Mulai dari desainya, pembuatan quiz, materi pelajaran dan lainnya. Selama proses pembuatan media flash card dosen pembimbing memberikan masukan-masukan, sehingga media flash card tersebut siap untuk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

- b. Memvalidasikan media pembelajaran flash card kepada ahli media dan ahli materi, media flash card valid dan layak oleh para ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran. Data hasil evaluasi dari ahli media dan ahli materi selanjutnya di analisis tingkat kevalidan media flash card dan revisi yang perlu dilakukan berdasarkan masukan dari pada ahli tersebut.
- c. Berdasarkan hasil penyutingan peneliti melakukan revisi sesuai dengan kekurangan dari media flash card. Setelah media flash card layak maka peneliti melakukan pengolahan nilai dari masing-masing validator.

4. Tahap Implementation

Setelah produk dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke lapangan. Selanjutnya peneliti membuat catatan mengenai kekurangan dan juga kendala yang terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan kepada peserta didik.

Dimulai dari peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik yaitu materi PPkn (Pancasila), peneliti menjelaskan bagaimana bunyi Pancasila dari nomer satu sampai lima.

Lalu peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan media flash card dan setelah itu peserta di beri pertanyaan tentang materi yang sudah di jelaskan, kiranya peserta didik sudah faham lalu peserta didik dan peneliti akan mempraktikkan bagaimana menggunakan media flash card.

Begitulah media bisa membuat peserta didik tertarik belajar dan

tidak bisa dengan pembelajaran yang sudah biasa dipelajari. Maka dari itu peneliti membuat media yang bisa membuat peserta didik lebih semangat belajar.

Penerapan pembelajaran dengan media flash card peningkatan yang lebih baik pada perolehan hasil belajar dari pada penerapan dengan metode sebelumnya.³⁶

5. Tahap evaluasi

oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk media ini maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media tentu sudah layak untuk digunakan.

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal berikut : sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.³⁷

Evaluasi adalah proses penilaian yang dilakukan secara sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan intruksional dicapai oleh seseorang, sesuai dengan arah dan tujuan kegiatan tersebut.³⁸

Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan ahli

³⁶ Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 4, No1, Tahun 2020pp.9-16

³⁷ Yudi Ari R dan Sugiarti, 'Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan RND : Teori dan praktek', (Pasuruan : Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020), 36.

³⁸ Firdilla Kurnia – 23 November 2022

dan juga respon guru kelas dan peserta didik.

Yang disertakan pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Tabel Tahapan dan Kegiatan Penelitian

Tahapan	Jenis Kegiatan	Hari Pelaksanaan
Persiapan pelaksanaan	Menerangkan isi pancasila dan fungsinya sesuai pembelajaran PPkn	22 mei 2023
	Menjelaskan bagaimana cara penggunaan media flash card	
Proses Pelaksanaan	Memberi pertanyaan sesuai yang sudah diajarkan sebelumnya, agar siswa lebih memahami bahkan hafal.	23 mei 2023
	Mempraktikkan media flash card sesuai dengan ajaran yang sudah diajarkan sebelumnya.	
Penilaian	Memberi soal kepada siswa sesuai yang sudah diajarkan	25 mei 2023
	Siswa dan guru wali kelas menilai angket yang sudah di siapkan oleh peneliti	

C. Uji Coba Produk

Salah satu bagian penting pada proses penelitian dan pengembangan adalah uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak untuk diimplementasikan atau tidak³⁹. Sebelum produk yang dikembangkan diproduksi secara massal, produk harus melewati tahap uji coba sekaligus validasi oleh beberapa ahli dan uji coba pengguna. Uji coba produk terhadap ahli dilakukan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Setelah produk dinyatakan valid selanjutnya produk dapat di produksi secara massal dan di uji cobakan kepada pengguna.

³⁹ Tri Hidayati, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Suplemen History of Mathematics (Banyumas:CV Pena Persada.2018),108

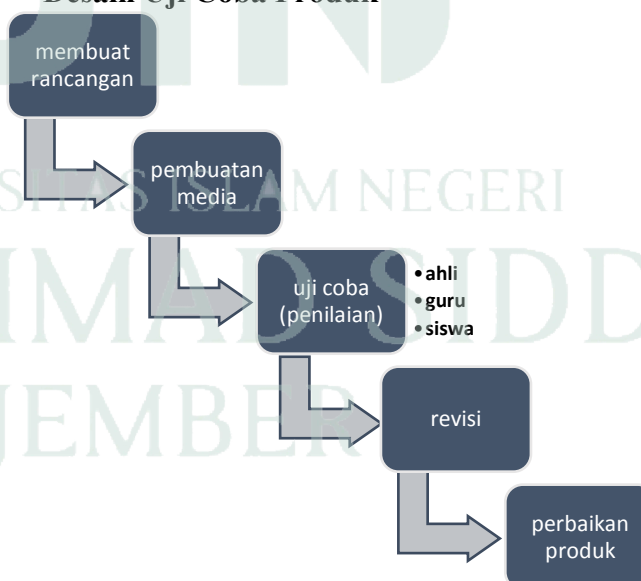
Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran karakter peduli dan tanggung jawab.

Maka dari itu penting sekali peneliti melakukan uji coba produk terdahulu untuk mengetahui hasil produk yang di kembangkan.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan swrta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut. Berikut akan dijelaskan gambaran dari desain uji coba yang telah dibuat oleh peneliti :

Tabel 3.3
Desain Uji Coba Produk



1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan media pembelajaran flash card adalah sebagai berikut :

a. Sebagai Uji Coba Validitas

Subjek uji coba validitas pembelajaran berbasis flash card terdiri dari dosen ahli media dan dosen ahli materi pembelajaran.

b. Subjek Uji Coba Implementasi Media Flash Card

Subjek Implementasi media flash card adalah peserta didik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 paleran umbulsari jember, guru kelas 2 SD Muhammadiyah 01 paleran umbulsari jember, peserta didik akan menjadi subjek uji coba dan mengisi angket penelitian berbasis flash card.

2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penulis ini menggunakan jenis data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kualitatif adalah konseptualisasi, kategorisasi dan deskripsi dikembangkan atas dasar kejadian yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung⁴⁰ . Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan juga rumus. Berikut penjelasannya:

- a. Data Kualitatif diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data dari hasil kuesioner. Data kualitatif dapat

⁴⁰ Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif, (Banjarmasin; Jurnal Alhadharah, 2018)

dilengkapi dengan data hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru SD Muhammadiyah 1 Jember.

- b. Data Kuantitatif diperoleh dari kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media pembelajaran Berbasis Flash Card

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka pengumpulan data. Selain itu instrument pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas 2 SD Muhammadiyah 1 paleran jember untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas 2. Tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan di kelas.

Peneliti juga wawancara bagaimana keadaan kelas ataupun sikap peserta didik agar peneliti tau seberapa pengetahuan dan bagaimana sikap yang di miliki siswa sehingga peneliti juga dapat memberikan sesuai dengan kemampuan siswanya.

Dari hasil wawancara peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih banyak dan rinci terhadap kelas dan siswa yang akan di jadikan praktek oleh peneliti.

b. Observasi

Observasi dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar di sana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Observasi pertama dilakukan di sekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

Adapun pengertian dari observasi adalah kegiatan melihat dan mengamati objek penelitian untuk mengetahui perkembangan, dampak dan lain sebagainya.⁴¹

Dan dari hasil observasi peneliti merasa puas karena respon siswa yang sangat gembira dan membuktikan bahwasanya media yang di bawakan oleh peneliti sangat menarik dan baik untuk siswa .

c. Angket

Angket merupakan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh suatu informasi dari responden. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari validator mengenai kevalidan dan kemenarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut.

⁴¹ Ayu Isti Jateng 23 juni 2022

Dengan angket peneliti bisa tau bagaimana media yang digunakan menarik atau tidaknya, maka dari itu sangat diperlukanya angket bagi peneliti.

Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

1) Aspek Materi

Tabel 3.4
Aspek Materi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
2.	Kesesuaian materi dengan materi pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
3.	Kesesuaian contoh yang diberikan untuk penjelasan materi	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
4.	Kesesuaian quiz yang diberikan dari tujuan pembelajaran yang disampaikan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
5.	Kesesuaian quiz yang diberikan dari materi pembelajaran yang diajarkan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
6.	Soal quiz dapat dipahami dengan mudah	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
7.	Quiz dapat menimbulkan interaksi belajar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

2) Aspek Desain Media

Tabel 3.5
Aspek Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
2.	Warna desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
3.	Desain gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
4.	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
5.	Pengoprasian media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

3) Aspek Media

Tabel 3.6
Aspek Media

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan petunjuk kegunaan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
2.	Teks dan tulisan dapat dibaca	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
3.	Kombinasi warna yang menarik	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

4.	Konsistensi peletakan simbol	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
5.	Kualitas tampilan gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
6.	Kualitas animasi	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
7.	Tata letak teks dan gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
8.	Kemudahan penggunaan media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
9.	Menarik perhatian siswa	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan pada penelitian pengembangan ini. Proses dokumentasi dilakukan pada saat awal penelitian hingga proses uji coba produk. Dokumentasi juga bisa berbentuk file atau gambar dan video.

Dokumentasi adalah suatu hal yang penting, karena nantinya dokumentasi ini akan sangat berguna sebagai rekam jejak suatu kejadian.⁴²

Dalam penelitian ini dokumentasi di ambil ketika peserta didik sedang mendengarkan materi, mempraktekkan media flash card dan juga ketika mengisi soal dan angket dari peneliti.

Selain itu dokumentasi juga digunakan bukti bahwasanya

⁴² Sampoernauniversity (pengertian dokumentasi)

penelitian ini benar-benar dilakukan oleh peneliti.

Adapun dokumentasi yang diambil oleh peneliti antar lain :

- a.) Hasil validasi ahli
- b.) Angket respon peserta didik
- c.) Angket furu kelas
- d.) Foto kegiatan

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif statistik.

a. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi⁴³. Hal-hal yang dilakukan adalah:

- 1) Pengumpulan data dilakukan pada saat pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Jember.
- 2) Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dan dirinci sehingga data menjadi kompleks. Untuk itu diperlukan analisis data melalui reduksi data.
- 3) Setelah direduksi kemudian menyajikan data.

⁴³ Sugiyono, Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) (Bandung: ALFABETA, 2018), 246

b. Analisis statistik deskriptif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon para ahli beserta peserta didik terhadap media interaktif berbasis power point ini. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut ini penjelasan secara rincimengetahui kedua jenis yang digunakan:

a. Analisis data angket validasi ahli

Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada proses pengembangan media interaktif berbasis power point ini validasi ahli materi akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi berdasarkan Tujuan Pembelajaran

Hasil angket validasi ahli dikonversi menggunakan skala likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala likert terdiri dari empat kategori yaitu

Tabel 3.7
Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
2	3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi
3	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
4	1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat

Berdasarkan tabel kategori penilaian likert tersebut dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk flash card seperti pada table berikut ini :

Tabel 3.8
Perhitungan Presentase

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1.	76 – 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2.	51 – 75%	Baik	Cukup, perlu direvisi
3.	36 – 50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4.	≤35%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

b. Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Di dalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Tabel 3.9
Analisis Data Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
5.	76 – 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
6.	51 – 75%	Baik	Cukup, perlu direvisi
7.	36 – 50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
8.	≤35%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian dalam melakukan pengembangan media flash card adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan media flash card digunakan dalam mata pembelajaran tematik pada materi Pancasila di kelas 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu :

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE analisis. Tahapan Di mulai dari observasi ke Madrasah yang akan di teliti yaitu di SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember Guna untuk mencari informasi dari sekolah, dan hal yang akan di analisis adalah karakter siswa dan analisis materi, disitu kita juga harus bisa mengerti karakter siswa dan kemampuan siswa dalam belajar agarf kita lebih mudah untuk memberikan materi dan media pada siswa.

Analisis Karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara bagaimana kita melihat karakter siswa di saat kita sedang menerangkan atau sedang memberi tugas. Karena itu juga bisa membuat kita mudah menemukan bagaimana kesulitan atau kemudahan siswa dalam menghadapi pembelajaran di kelas setiap harinya, karena kita juga harus membuat apa yang kita ajarkan sesuai dengan kemampuan siswa agar

siswa juga bisa lebih mudah untuk memahami apa yang akan kita beri dan senang untuk melakukan sesuatu baru yang kita bawa. Dan dilakukan pengembangan media flash card pada pembelajaran Tematik ini agar memudahkan siswa memahami pembelajaran dengan sesuatu yang berbeda dan yang menarik. Diambilnya pembelajaran Tematik karena pembelajaran itu cenderung lebih di pentingkan di siswa kelas 2, karena di kelas bawah lebih cenderung pada pembelajaran temati yang sudah mencakup banyak pelajaran di dalamnya sehingga siswa sangat membutuhkan variasi atau pembelajaran yang berbeda sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang baru dengan baik dan juga menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan wawancara dan Analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya dalam mata pembelajaran tematik di materi PPkn ini jarang sekali menggunakan media seperti flash card ini. Karena guru cenderung menggunakan media yang ada seperti buku LKS dan soal soal yang sudah di sediakan di buku yang tersedia di sekolah. Dan jika siswa tidak faham cenderung hanya di perintahkan untuk memahami dengan membaca atau bertanya kepada guru. Untuk itu peneliti memilih media flash card agar memudahkan siswa memahami secara bersama dengan bermain agar siswa merasa mereka bisa bermain sambil belajar⁴⁴

Karena pada tahapan kelas 2 sangat memerlukan sesuatu yang menarik dan baru, maka dari itu peneliti ingin membuat sesuatu yang baru

⁴⁴ Indah nNur Hafifah Diwawancarai oleh Siti Nur Alifah, Jember,

untuk siswa agar siswa lebih semangat belajar.

Tahapan kedua dilakukan kepada peserta didik yang sangat perlu dilakukan karena agar guru mengerti bagaimana kemampuan siswa dan bagaimana kekurangan gurunya. Sehingga guru bisa memperbaiki lagi.

Tahapan ketiga adalah bagaimana guru bisa menganalisis peserta didik, bagaimana kita bisa mencari kelebihan dan kekurangan siswa sehingga kita juga bisa memberi materi dan media sesuai kemampuan siswa.

Tahapan keempat adalah materi pembelajaran, peneliti atau guru harus mempersiapkan materi yang akan di beri kepada peserta didik guru harus mempersiapkan lebih teliti lagi.

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk pengembangan media flash card. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain berikut adalah sebagai berikut :

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran pada media flash card dalam materi pancasila sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Dan peneliti merencanakan untuk 4 kali pertemuan dengan memberi penjelasan pada siswa, memberi contoh penggunaan media, memberi soal dan juga memberikan penilaian terhadap media yang sudah mereka pelajari. Dan soal yang diberi pada siswa dengan jumlah

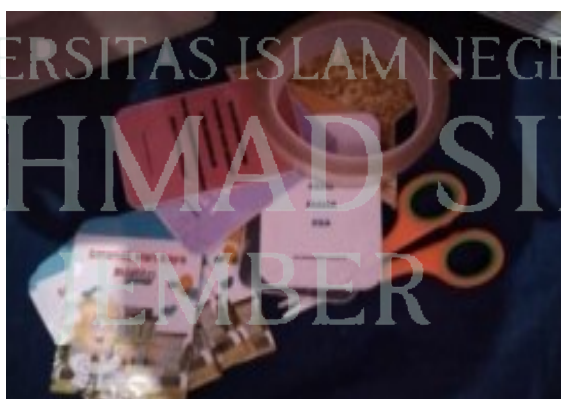
pilihan 5 dan uraian 5.

b. Pembuatan Media Flash Card

Pembuatan Media Flash Card menggunakan bahan yang sangat mudah di jangkau,mudah ditemui dan awet. Media Flash Card terbuat dari triplek yang berisikan sterofom, dan adapun tahap pembuatan media flash card diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti triplek, sterofom, amplop motif, double tip, kertas gambar yang sudah di disain, gunting, dan lakban.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media flash card agar berfungsi dengan baik sebagai berikut :

- 1) Indikator dan tujuan yang ingin di capai dengan menggunakan media flash card.
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan mengukur peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 4.1
Pengumpulan dan bahan

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan merupakan media flash card dari beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Bentuk Produk

Media flash card merupakan media yang sangat mudah digunakan dan di buat dengan bahan-bahan yang mudah sekali di jangkau. Dan setiap orang pasti bisa membuat dan menggunakan media flash card.

Pembuatan media ini juga harus sesuai dengan materi yang kita ambil PPkn dengan pembelajaran yang fokus pada tema pancasila di kelas dua.

Dan kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator media, validator materi dan validasi pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen Komponen Media Flash Card

Media flash card sangat mudah di produksi, selain kita harus menyesuaikan dengan materi yang di pilih juga harus menyesuaikan dengan kemamouan yang siswa miliki, dan juga harus tau kebutuhan siswa. Media flash card juga menggunakan bahan yang sangat mudah di dapat di mana saja.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari : (1) Potong triplek sesuai dengan sterofom yang akan kita gunakan agar mudah untuk memasukkan sterofom kedalam triplek yang sudah kita punya, (2) Potong bagian amplop motif sesuai gambar yang sudah kita disain agar gambar dapat masuk kedalam amplop motif tersebut, (3) Beri double tip di bagian amplop motif yang sudah kita siapkan, (4) Juga beri double tip di bagian antara triplek dan sterofom agar tidak lepas.



Gambar 4.2
Tampilan flash card sebelum di revisi

c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 Dosen dan 1 Guru kelas. Validasi media flash card dilakukan oleh Bapak Imron Fauzi, M.Pd.I,. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Ubaidillah Afif, M.Pd.I,. dan validasi pembelajaran dilakukan oleh Guru kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Ibu Indah Nur Hafifah,. proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media flash

card untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tema 5 subtema 2 pembelajaran tematik PPkn.

Tabel 4.1
Hasil validasi media

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warnanya menarik perhatian peserta didik				✓	
2.	Media flash card dikemas dengan baik				✓	
3.	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai				✓	
4.	Tata letak gambar dan materi sesuai				✓	
5.	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media					✓
6.	Media flash card sesuai dengan peserta didik di sekolah dasar					✓
7.	Media flash card mudah di pahami peserta didik					✓
8.	Bahan yang digunakan untuk membuat media flash card mudah di dapat					✓
9.	Media flash card tidak ketinggalan zaman			✓		
10.	Media flash card mudah digunakan peserta didik				✓	

$$P = \frac{\sum X}{\sum XI} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 86% artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak dan tidak perlu direvisi.

Tabel 4.2
Validasi materi

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warnanya menarik perhatian peserta didik					✓
2.	Media flash card dikemas dengan baik					✓
3.	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai					✓
4.	Tata letak gambar dan materi sesuai					✓
5.	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media					✓
6.	Media flash card sesuai dengan peserta didik di sekolah dasar					✓
7.	Media flash card mudah di pahami peserta didik					✓
8.	Bahan yang digunakan untuk membuat media flash card mudah di dapat				✓	
9.	Media flash card tidak ketinggalan zaman				✓	
10.	Media flash card mudah digunakan peserta didik					✓

$$P = \frac{\sum X}{\sum XI} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 96 \%$$

Hasil validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 96% artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak dan tidak perlu direvisi.

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Media	a. Bagaimana kemenarikan media Flash Card ? b. Bagaimana kecantikan desain media Flash Card ? c. Bagaimana sajian gambar pada media Flash Card? d. Bagaimana ketepatan pemilihan gambar media flash card?			✓	✓
2.	Penggunaan Media	a. Apakah media pembelajarani Flash Card ini sangat menyenangkan? b. Apakah penggunaan media Flash Card ini dapat memotivasi belajar? c. Bagaimana kemudahan penggunaan media Flash Card ? d. Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran TEMATIK ? e. Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media Flash Card f. Bagaimana kesesuaian media Flash Card dengan materi pembelajaran?			✓	✓ ✓ ✓ ✓

$$P = \frac{\sum X}{\sum XI} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 76\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 76% artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang di ajarkan sesuai.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk uji coba produk pengembangan media flash card. Produk yang dinyatakan valid.

Kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam pembelajaran. Adapun pelaksanaannya di SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember pada siswa kelas 2 pada pembelajaran tematik dalam materi PPkn dengan tema pancasila.

Pelaksanaan di laksanakan 3 hari dimana di hari pertama penjelasan tentang materi dan juga pendekatan dengan siswa, pertemuan kedua dilakukan penjelasan cara penggunaan media flash card dan mempraktekkan dan pemberian hadiah untuk yang bisa mencocokkan media flash card, dan pertemuan ketiga mengerjakan soal dan pengisian angket siswa pada peneliti.

Angket guna untuk menilai dan respon dari siswa bagaimana kemenarikan pada siswa tentang media dan pembelajaran yang diberikan oleh peneliti, gunanya juga untuk evaluasi belajar untuk peneliti agar peneliti dapat memperbaiki media dengan baik lagi.

Data atas terlaksananya pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian nilai respon dalam bentuk angket, yang sudah diberikan gterhadap guru kelas dan siswa.

Adapun bukti-bukti kegiatan pembelajaran dibuktikan pada gambar 4.3, 4.4, 4.5.



**Gambar 4.3 Proses Dokumentasi
Penyampaian materi dan media**

Gambar tersebut peneliti sedang menjelaskan materi pancasila dengan rinci mulai bunyi pancasila, lambang dan fungsinya. Karena siswa juga harus dan butuh menghafal atau mempelajari pelajaran yang akan di gunakan untuk bahas media, agar siswa dapat melakukan media dengan baik sehingga tidak melihat buku kembali dan benar benar memhami materi. Dan peneliti juga menjelaskan tentang bagaimana penggunaan media flash card yang peneliti siapkan guna untuk memberi semangat untuk siswa menghadapi pembelajaran yang sedang di tempuh, sehingga siswa juga tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang tidak menarik sebelumnya.



**Gambar 4.4
Kegiatan Pemberian soal**

Di sini peneliti sedang menerangkan soal agar siswa tidak bertanya kembali tentang bagaimana cara mengerjakan soal yang sudah di siapkan untuk siswa dan membagikan soal yang sudah di buat, dan mengayomi serta sabar untuk menerima pertanyaan dari siswa, karena di sini peneliti juga harus memahami kemampuan siswa. Di sini siswa juga di bagi kelompok perempuan dengan perempuan dan laki laki dengan laki laki. agar mereka juga bisa sedikit bermusyawarah karena di pancasila juga menerapkan tentang bermusyawarah.



Gambar 4.5
Penggunaan Media Flash Card

Kegiatan yang ada pada gambar 4.5 ini cara siswa melakukan dan mempraktekan media flash card dengan cara mereka duduk ditempat masing-masing terlebih dahulu secara tertib dan tidak gaduh.

Dan kartu yang ada pada peneliti akan di acak terlebih dahulu agar siswa tidak bisa mengetahui dan tidak bisa memilih apa yang akan di ambilnya sehingga nantinya akan mendapat grub yang acar pula.

Setelah itu siswa akan di perintah maju untuk mengambil kartu yang sudah di acak dan mencari pasangan masing-masing sesuai urutan nomor, lambang, isi pancasila, dan fungsinya seperti apa yang sudah di jelaskan peneliti sebelumnya.

Yang sudah bisa menemukan pasangan bisa langsung maju untuk memasukkan kartu yang sudah cocok tersebut ke dalam amplop yang sdh di siapkan di papan yang tersedia, lalu bisa duduk kembali dan menunggu siswa lainya menemukan pasangan masing masing,tiap masangan ada 4 orang.

Sedangkan analisis respon siswa di tunjukkan pada angket yang telah di siapkan oleh peneliti, untuk siswa dapat menilai bagaimana respon siswa terhadap media flash card.

Apakah menarik bagi siswa atau kurang menarik, dan apakan menyenangkan untuk siswa atau kurang menyenangkan, maka angket tersebut juga bisa menjadi bahan evaluasi untuk peneliti.

Adapun data hasil protest setiap siswa ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.4
Hasil Angket Siswa Kelas 2

No	Nama	Skor					Total	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	Azka	0	0	2	4	4	34	68
2.	Lisa	0	0	3	2	5	42	84
3.	Shifa	0	0	0	1	9	49	98
4.	Firda	0	0	0	1	9	49	98
5.	Erna	0	1	1	3	5	42	84
6.	April	0	0	0	4	6	46	92
7.	Dina	0	0	0	6	4	44	88
8.	Cahyo	0	1	0	5	4	42	84
9.	Talia fitri	0	0	0	5	5	45	90
10.	Faris	0	0	0	1	9	49	98
11.	Safura	0	0	0	5	5	45	90
12.	Denis	0	0	2	4	4	42	84
13.	Denis 2	0	0	0	4	6	46	92
14.	Ahya	0	0	3	3	4	38	76
15.	Tomi	0	0	1	5	4	43	86
16.	Mizan	0	0	0	3	7	47	94
17.	Arsy	0	1	0	4	5	43	86
18.	Fahmi	0	0	0	0	10	50	100
19.	Bunga	0	0	0	4	6	46	92
20.	Aqila	0	0	0	0	10	50	100
21.	Naira	0	0	0	3	7	47	94
22.	Rafa	0	0	2	5	3	41	82
23.	Habibi	0	0	0	4	6	46	92
24.	Aurora	0	0	1	0	9	48	96
25.	Naura	0	0	0	5	5	45	90
26.	Agam	0	0	0	10	0	40	80

Berdasarkan hasil postes yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai siswa layak untuk peneliti melanjutkan media yang di ajarkan kepada siswa.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk

mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Pengembangan flash card di pelajaran tematik ini sangat dapat meningkatkan media dan sistem pembelajaran agar lebih menarik untuk siswa dan bisa menarik semangat siswa untuk lebih giat lagi belajar. Dan bisa membuat siswa tidak malas untuk mendengarkan ketika di kelas karena di adakan permainan yang berbentuk flash card ini, karena di jenjang kelas bawah sangat memerlukan sesuatu yang menarik.

Dan media pembelajaran flash card sudah dapat dilakukan di SD Muhammadiyah 01 Paleran. Data yang sudah di cantumkan dalam bentuk validasi bisa membuktikan bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran tematik di SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember.

Dan media ini juga bisa di terapkan di kelas lain agar kelas lain juga merasakan bagaimana agar kelas menjadi tidak membosankan.

oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk media ini maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media tentu sudah layak untuk digunakan.

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal berikut : sikap peserta didik terhadap

kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.⁴⁵

Evaluasi adalah proses penilaian yang dilakukan secara sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan intruksional dicapai oleh seseorang, sesuai dengan arah dan tujuan kegiatan tersebut.⁴⁶

Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan ahli dan juga respon guru kelas dan peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana ahli media adalah Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I, dan ahli materi adalah Bapak Dr. Ubaidillah Afif M.Pd.I., dan juga validator pembelajaran adalah Ibu Indah Nur Hafifah selaku wali kelas di SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember di Kelas 2. adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut :

⁴⁵ Yudi Ari R dan Sugiarti, 'Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan RND : Teori dan praktek', (Pasuruan : Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020), 36.

⁴⁶ Firdilla Kurnia – 23 November 2022

Tabel 4.5
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator 1	86%	Sangat Valid
2.	Validator 2	96%	Sangat Valid
3.	Validator 3	76%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari data tiga validator diperoleh nilai yang rata rata sangat valid dan layak untuk di terapkan, dan bukti bahwa media flash card layak menjadi media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak digunakan. Hal ini berarti media pembelajaran flash card dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis dan kritikan terhadap kevalidan media flash card oleh validator dijadikan acuan untuk diperhatikan perbaikannya dan revisinya. Saran saran validator harus tetap digunakan agar membuat media flash card ini menjadi media yang lebih menarik dan lebih layak lagi. Agar semua bisa menjadi lebih sempurna dan memenuhi standart kriteria media pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran diperoleh pengamatan observer, angket respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

a. Analisis Pengamatan (observer)

Analisis pengamatan dalam penelitian ini dikru dari keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik dan jelas. Dalam penelitian ini yang menjadi observer adalah wali kelas 2 sendiri yang sangat bisa membantu peneliti.

Namun demikian dalam proses terlaksananya penelitian ini tak lepas dari kendala-kendala selama proses pembelajaran. Kendala kendala yang dialami dalam proses pembelajaran diantaranya : waktu pembelajaran yang terbatas, ramainya siswa ketika peneliti dan guru mencoba menjelaskan.

Dari kendala-kendala tersebut, pendidik memiliki solusi diantaranya : memanfaatkan waktu pembelajaran dengan sebaik baiknya, mengarahkan peserta didik untuk dapat memperhatikan guru ketika menerangkan dengan kata kata yang halus.

b. Analisis Hasil Belajar

Efektifitas media flash card meningkatkan hasil belajar anak pada pembelajaran tematik materi PPkn Pancasila di kelas 2, agar siswa lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan cara belajarnya dengan cara tidak hanya belajar serius melainkan di tarik dengan adanya sedikit permainan dari media flash card ini. Dan angket yang digunakan dalam pengembangan ini guna untuk tau bagaimana menarik dan tidaknya media flash card di mata siswa karena siswa juga butuh menyampaikan apa yang dia rasa melalui menilai angket tersebut.

Analisis skor yang sudah di nilai oleh siswa nantinya akan dijadikan bahan evaluasi yang lebih untuk peneliti, sebagai bahan ajar untuk bisa membuat media flash card sempurna dan lebih baik dari sebelumnya karena peneliti juga butuh penilaian dari siswa langsung karena siswa yang sudah di jadikan objek peneliti.

c. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa diukur dengan menggunakan angket siswa terhadap media flash card. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel 4.6.

Tabel 4.6
Respon Siswa

Data	Skor	Kategori Respon Siswa
Kemenerikan Siswa	88,1	Sangat Baik
Rata-rata presentase	88,1%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon siswa yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media flash card yang sudah di ketahui siswa sangat menarik dan layak untuk di jadikan bahan ajar. Karena rata-rata siswa juga menyukai pembelajaran dalam bentuk flash card ini sehingga ini yang membuat media flash card layak untuk digunakan.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi maka ada revisi produk sesuai dengan petunjuk validasi untuk merevisi produk kita. Adapun perubahan media *flash card* sebelum di revisi dan setelah di revisi ditampilkan pada gambar 4.6 berikut :

Gambar 4.6 Tampilan Dalam Kantong Lebih Rapi dan Menarik



(Sebelum Revisi)



(Sesudah Revisi)

Pada gambar 4.6 sangat jelas bahwasanya media sebelum direvisi hanya berbentuk kartu saja tanpa adanya papan sehingga tidak terlalu menarik dan kurang pas adanya, dan permainan yang dilakukan juga kurang menarik dan simple sehingga siswa bisa saja tidak tertarik dengan media tersebut sebelum di revisi. Sedangkan media yang sudah di revisi sudah di susun rapi di papan yang sudah berisi kantong dan lebih menarik daripada hanya kartu saja, dan juga perubahan dari gambar- gambarnya yang sesuai dengan ukuran kelas dan juga bisa menarik siswa untuk dapat mempelajarinya dan membuat siswa memiliki jiwa penasaranya.

Dari sini sudah dapat disimpulkan bahwasanya media sebelum di revisi sangat lebih simple di banding sesudah di revisi sedangkan yang sudah di revisi lebih menarik dan dapat membuat siswa bisa lebih semangat belajar dan dapat menghafal pembelajaran dengan lebih baik.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Definisi media pembelajaran menurut Sadiman (1993) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan⁴⁷. Media *flash card* terbuat dari bahan dasar triplek dan card yang sudah di buat dengan sebagus mungkin dan semenarik mungkin. Media ini adalah media yang terdiri dari 20 kantong yang digunakan untuk meletakkan card pancasila yang sudah di beri gambar-gambar dan tulisan yang menarik untuk siswa, dalam kegiatan pembelajaran. Pembuatan media flash card ini sudah memperhatikan aspek-aspek pembuatan media pembelajaran. Aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan, dan keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu yang pertama analisis, kedua desain atau perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan yang kelima adalah evaluasi. Selama proses pengembangan media ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media dan validator materi.

⁴⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, “pengembangan media pembelajaran”, (jakarta:kencana.2020).4

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti sudah sesuai dengan teori yang digunakan.

Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media *flash card* sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis yaitu analisis pengamatan, analisis respon peserta didik, dan analisis hasil belajar peserta didik.

Spesifikasi media pembelajaran *flash card* dari segi desain yaitu pewarnaan yang menarik dan warna media diambil dari warna-warna kesukaan peserta didik. Pembuatan media di desain agar mudah diaplikasikan atau digunakan langsung oleh peserta didik dengan mudah. Dari segi materi di sesuaikan dengan kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan kesesuaian materi yang diajarkan.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari : (1) menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, (2) memotong triplek sesuai dengan sterofom yang kita punya (3) potong/gunting bagian depan amplop motif yang sudah kita sediakan (4) beri double tip di bagian belakang amplop sehingga bisa membentuk sebuah kantong.

Adapun cara memainkan media *flash card* (1) peserta harus memulai dengan mendengarkan arahan guru (2) lalu guru mengeluarkan card dan papanya (3) guru mengacak card secara tidak berurutan (4) lalu guru memerintahkan peserta didik untuk mengambil kartu yang sudah di acak oleh guru (5) setelah mengambil kartu siswa mencari pasangan masing-masing sesuai dengan apa kartu yang di dapatkan (6) setelah menemukan pasangan

dengan lengkap siswa menaruh kartu ke dalam kotak dipapan dengan berurutan (7) Siswa diharuskan mengingat siapa saja pasanganya agar ketika guru akan memberi hadiah dapat dibagi dengan rata dan adil sesuai dengan kemenangan yang sudah di rai oleh peserfta didik.

Maka dari itu guru juga harus lebih teliti dari peserta didik dan memberi hadiah dengan seadil-adilnya agar peserta didik lebih tertarik dengan permainan media flash card karena mendapatkan hadiah dari guru.

Itu juga termasuk kemenarikan bagi peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media flash card di

antaranya sebagai berikut :

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Peserta didik dilarang untuk gurau atau tidak memperhatikan guru.

2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran flash card pada mata pembelajaran tematik materi PPkn dapat digunakan di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah

ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di kabupaten jember.

Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik siswa. Sehingga produk yang sudah dikeluarkan tidak sia sia dan menjadi bermanfaat adanya. Karena karakteristik siswa sangat penting agar kita tau bagaimana kemampuan siswa yang sedang kita hadapi sehingga kita tidak akan asal memberikan pembelajaran yang hanya kita mau bukan siswa butuhkan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media flash card yang dikembangkan oleh peneliti di kelas 2 pada mata pelajaran Tematik sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Tematik saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas 2 di Sekolah Dasar, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Sekolah Dasar yang lainnya, agar semua sekolah juga bisa merasakan kemenarikan macam-macam media pembelajran.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak kesusahan dalam melakukan pembelajaran.
- d. Di sisi peneliti hanya fokus pada pembelajaran PPkn, tetapi jika ingin

di gunakan pada pembelajaran lain bisa tetapi harus lebih menarik dari sebelumnya

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di SD Muhammadiyah 01 Paleran tentang Pengembangan Media Flash Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar tematik siswa kelas 2, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

a. Pengembangan Media falsh card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik siswa kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

b. Kelayakan Media Flash Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik siswa kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Jember diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diuji cobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan ujivalidasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran.

c. Keefektifan Media flash card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik siswa kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Jember diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Khafida. "Pengembangan Media *Flashcard* pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII MTs. Guppi Samata." Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, 2021.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media, 2016.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, dkk,. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hidayati, Tri. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Suplemen History of Mathematics. Banyumas: CV Pena Persada. 2018.
- Kurniawati, Ika Dyah. "Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. Universitas Negeri Semarang." Skripsi, Universitas Negeri Semarang. 2017.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kustandi, Cecep. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Surabaya: Prenada Media, 2020.
- Marlina, Abdul Wahab, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Mezakwakim. "Manfaat Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Karakter Bangsa," (Juni 2014).
- Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Askara, 2013.
- Nindiana, Irma. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Nurrita, Teni. "*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*," *Misyakat* 3, No. 1 (Juni 2018).
- Nursamsu. "Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa." *JUPI* (2017)

Padhila, Nida. "Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu." Skripsi, IAIN Bengkulu, 2021.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2017.

R., Yudi Ari dan Sugiarti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan RND : Teori dan praktek." Pasuruan : Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020.

Rahendra, Afdal. "Pentingnya pembelajaran PKN di SD," (November 2022).

Rijali,Ahmad. *Analisis Data Kualitatif*. Banjarmasin: Jurnal Alhadharah, 2018.

Rosyidin, M. Abror. "Arti Hidup yang Diajarkan Nabi." *Tebuireng Online* September 21, 2018. <https://tebuireng.online/arti-hidup-yang-diajarkan-nabi/#>.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.

Tim Penyusun. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.

Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen

Wahyuningtyas, Rizki. "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di SD." Salatiga: Universitas Kristen Setya Wacana, 2020.

Widiawati, Sri. "Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.

Ziniyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan media flash card pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media flash card Pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan 	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media flash card Materi pancasila 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian pancasila Fungsi fungsi pancasila Macam-macam pancasila 	<p>Primer :</p> <ol style="list-style-type: none"> Wali kelas 2 Peserta didik kelas 2 <p>Sekunder</p> <ol style="list-style-type: none"> Buku pedoman Jurnal <p>Uji</p> <ol style="list-style-type: none"> Validator ahli media Validator ahli materi Hasil belajar peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: Penelitian Pengembangan Prosedur penelitian: ADDIE. Subjek penelitian: Peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah 01 Paleran Metode pengumpulan data: observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi Metode analisis: Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk hasil validasi dan data hasil belajar peserta didik. 	<ol style="list-style-type: none"> Menguji validitas media flash card Dalam Pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Kelas 2 “Tema 2 Subtema 5 pengalamanku di sekolah Pembelajaran pokok bahasan pancasila” di SD Muhammadiyah 01 Paleran. Menguji Efektifitas media flash card Dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Kelas 2 “Tema 2 Subtema 5 pengalamanku disekolah pembelajaran pokok bahasan pancasila” di SD Muhammadiyah 01 Paleran.

Lampiran Pernyataan Keaslian Tulisan

Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Alifah
NIM : T20194071
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 02 Juni 2023



Siti Nur Alifah

NIM: T2014071

Dokumentasi Observasi dan Wawancara



Proses pengamatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas



Proses pengamatan sekaligus wawancara mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru.

Dokumentasi Pembelajaran



Uji coba penggunaan media flash card di kelas 2



Uji coba kelompok besar penggunaan media flash card

Lampiran Silabus Mata Pelajaran Ppkn

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 01 Paleran
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Semester : 2
Tahun Pelajaran : 2022/2023

KOMPETENSI INTI

1. Menerima menjalankan dan menghargai ajaran agama yang di anutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan mrasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mengetahui
Jember Juni 2023
Kepala Sekolah
Guru Kelas

Sri Astutik, S.Pd.I

Indah Nur Hafifah S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

Lampiran Program Tahunan

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Paleran
Mata Pelajaran : Tema 5
Kelas/Semester : 2/Genap
Tahun Ajaran : 2022/2023

Mengetahui2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas 2

Sri Astutik,S.Pd.I

Indah Nur Hafifah, S.Pd

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Paleran

Mata Pelajaran : Tema 5

Kelas/Semester : 2/Genap

Alokasi Waktu : 1x Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima menjalankan dan menghargai ajaran agama yang di anutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan mrasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

C. Langkah-langkah Pembelajaran

PPkn

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan kapas dan padi dan sila-sila Pancasila sebagai anugrah Tuhan yang Maha Esa	1.1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan kapas dan padi dan sila-sila Pancasila sebagai anugrah Tuhan yang Maha Esa 1.1.2 Menunjukkan hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan kapas dan padi dan sila-sila Pancasila sebagai anugrah Tuhan yang Maha Esa
2.	2.1 Bersikap bekerja sama,	2.1.1 Bersikap bekerja sama,

	disiplin, dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garudan Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari	disiplin, dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garudan Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 2.2.2 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garudan Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
3.	3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garudan Pancasila” dengan sila-sila Pancasila	3.1.1 Menganalisis perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila.(C4) 3.1.2 Menelaah contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ke 2 Pancasila dengan tepat. (C4)
4.	Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara	3.1.1 Menyusun cerita pengalaman contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat (P5)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar berbagai sikap yang sesuai dengan sila Pancasila, siswa dapat menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila dengan tepat.
2. Dengan mengamati gambar contoh pengalaman, siswa dapat menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila kedua di sekolah dengan baik.
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

E. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Karakter yang Diharapkan:

1. Religius

2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Integritas

F. Materi Pembelajaran

1. Perilaku di sekolah yang sesuai dengan Pancasila.

G. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Problem Based Learning*
2. Pendekatan : *Scientific dan TPACK*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/Alat

- Media

- Papan Tulis
- Gambar Pancasila

2. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 2
- Buku Siswa Tema 5 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Ice breaking Menyebutkan Pancasila
- LKPD

C. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Peendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dan dibuka dengan salam dan menanyakan kabar 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa (Religius) 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini 	15 Menit
Inti	<p>KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan sebuah media gambar pada kartu, gambar lambang pancasila isi dan fungsinya, dan guru menjelaskan bagaimana nanti siswa menggunakan media tersebut 2. Siswa mengamati gambar yang di sediakan siswa 3. Guru menjelaskan tentang pancasila 4. Siswa mengamati tentang apa yang dijelaskan guru 5. Guru membagi menjadi 2 bagian untuk kegiatan belajar mengajar 6. Setelah guru menjelaskan pancasila guru mengajak siswa untuk menggunakan media yang sudah disiapkan 7. Siswa mulai melaksanakan apa yang telah diperintah guru 	15 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 	15 Menit

	3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa	
--	---	--

D. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

2. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

a. Instrumen dan Teknik Penilaian

Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan

No	Soal	Jenis Soal	Penskoran
1.	Menyebutkan isi pancasila dari satu sampai lima	Lisan	3
2.	Menyebutkan Lambang Pancasila Dengan Berurutan dan acak	Lisan	3
3.	Menanyakan tentang fungsi dan manfaat dari semua pancasila	Lisan	3
4.	Menyebutkan isi, lambang, dan	Lisan	3

	fungsi pancasila		
5.	Menyebutkan contoh apa saja yang dapat di lakukan dan di ambil dari pancasila	Lisan	3
6.	Memberikan contoh bagaimana contoh yang sesuai dengan pancasila	Lisan	3
	Jumlah skor maksimal	15	

Pedoman perskoran

Jawaban benar dan tepat dan lengkap = 3

Jawaban benar tidak lengkap = 2

Jawaban salah, tapi menjawab = 1

$$Skor = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
86-100	A	SB (Sangat Baik)
71-85	B	B (Baik)
51-70	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Menceritakan tiga sikap sesuai sila kedua Pancasila di sekolah berdasarkan pengalaman	Mampu menceritakan tiga sikap sesuai sila kedua Pancasila di sekolah berdasarkan pengalaman	Mampu menceritakan dua sikap sesuai sila kedua Pancasila di sekolah sesuai pengalaman	Mampu menceritakan satu sikap sesuai sila kedua Pancasila di sekolah sesuai pengalaman	Belum mampu menceritakan sikap sesuai sila kedua Pancasila di sekolah berdasarkan kemampuannya
2.	Volume Suara	Terdengar suara sampai seluruh ruang kelas	Terdengar sampai setengah kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar

E. Remedial dan Pengayaan

2. Remedial

- Guru menjelaskan kembali dan mengajarkan kembali tentang Pancasila, dan membimbing menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan Pancasila

Mengetahui

Jember, Juni 2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas 2

Sri Astutik, S.Pd.I

Indah Nur Hafifah, S.Pd

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Flash Card

Sasaran :

Peneliti : Siti Nur Alifah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran flash card dengan beberapa aspek
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon Bapak memberikan saran/revisi

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara KI dan KD					✓
2.	Kesesuaian antara KD dan Indikator					✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓

4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik						✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru						✓
6.	Media flash card membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar mereka						✓
7.	Dengan bantuan media flash card penyampaian materi menjadi lebih menarik						✓
8.	Media flash card membantu peserta didik dalam belajar memahami lewat gambar					✓	
9.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik					✓	
10.	Media menumbuhkan antusias peserta didik						✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

Penyempurnaan lebih banyak lagi

Validator Ahli Materi,

Peneliti,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH. ACHMAD SIDDIQ

Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.1

Siti Nur Alifah

NIP. 198512042015031002

NIM. T20194071

JEMBER

Lampiran Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Flash Card
Sasaran :
Peneliti : SitiNur Alifah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Flash Card dengan beberapa aspek
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon Bapak memberikan saran/revisi

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak setuju
3 = Ragu-ragu
4 = Setuju
5 = Sangat setuju

Instrument Angket Validasi

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warnanya menarik perhatian peserta didik				✓	
2.	Media flash card dikemas dengan menarik				✓	
3.	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai				✓	
4.	Tata letak gambar dan materi sesuai				✓	
5.	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media					✓
6.	Media flash card sesuai dengan peserta didik di Sekolah Dasar					✓
7.	Media flash card mudah dipahami peserta didik					✓


8.	Bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapat						✓
9.	Media flash card tidak ketinggalan zaman					✓	
10.	Media flash card mudah digunakan peserta didik					✓	

Kolom Saran dan Perbaikan :

Sudah cukup baik, lebih dikembangkan penyajian teks supaya lebih jelas.

Validator Ahli Media,

Peneliti,


Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
 NIP. 198705222015031005


Siti Nur Alifah
 NIM. T20194071

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran Validasi Guru Kelas

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Media	a. Bagaimana kemenarikan media Flash Card ?				✓
		b. Bagaimana kecantikan desain media Flash Card ?				✓
		c. Bagaimana sajian gambar pada media Flash Card?			✓	
		d. Bagaimana ketepatan pemilihan gambar media flash card?				✓
2.	Penggunaan Media	a. Apakah media pembelajarani Flash Card ini sangat menyenangkan?		✓		
		b. Apakah penggunaan media Flash Card ini dapat memotivasi belajar?				✓
		c. Bagaimana kemudahan penggunaan media Flash Card ?				✓
		d. Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran TEMATIK ?				✓
		e. Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media Flash Card				✓
		f. Bagaimana kesesuaian media Flash Card dengan materi pembelajaran?				✓

Guru Kelas

 Indah Nur Hafifah

Lampiran Angket Peserta Didik

Nama Siswa = Naira

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : Naira
Kelas : II (Dua)
Sekolah : SD Muhammadiyah 1 Paleran Kec.Umbulsari Kab.Jember
Produk : Media Pembelajaran Flash Card
Tanggal : Kamis 25 Mei 2023

Petunjuk!

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Media	a. Bagaimana kemenarikan media Flash Card ?			✓	✓
		b. Bagaimana kecantikan desain media Flash Card ?				✓
		c. Bagaimana sajian gambar pada media Flash Card?				



		d. Bagaimana ketepatan pemilihan gambar media Flash Card ?				✓
2.	Penggunaan media	a. Apakah media pembelajarani Flash Card ini sangat menyenangkan?			✓	✓
		b. Apakah penggunaan media Flash Card ini dapat memotivasi belajar?				✓
		c. Bagaimana kemudahan penggunaan media Flash Card ?		✓		✓
		d. Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran TEMATIK ?				✓
		e. Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media Flash Card ?				✓
		f. Bagaimana kesesuaian media Flash Card dengan materi pembelajaran?				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Nama Siswa = Habibi



LEMBAR ANGGKET SISWA

Nama Siswa : *Habibi e*
Kelas : II (Dua)
Sekolah : SD Muhammadiyah 1 Paleran Kec.Umbulsari Kab.Jember
Produk : Media Pembelajaran Flash Card
Tanggal :

Petunjuk!

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

2. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Media	a. Bagaimana kemenarikan media Flash Card ? b. Bagaimana kecantikan desain media Flash Card ? c. Bagaimana sajian gambar pada media Flash Card?			✓	✓ ✓



			1	2	3	4
		d. Bagaimana ketepatan pemilihan gambar media Flash Card ?				✓
2.	Penggunaan media	a. Apakah media pembelajarani Flash Card ini sangat menyenangkan?				✓
		b. Apakah penggunaan media Flash Card ini dapat memotivasi belajar?				✓
		c. Bagaimana kemudahan penggunaan media Flash Card ?			✓	
		d. Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran TEMATIK ?				✓
		e. Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media Flash Card ?			✓	
		f. Bagaimana kesesuaian media Flash Card dengan materi pembelajaran?			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran Hasil LKPD Siswa

Nama Siswa = Tomi

LKPD
(LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Nama : Tomi
Kelas : II
Tanggal : Kamis 29 Mei 2023

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda X bila benar !

1. Ideologi dasar negara Indonesia dan menjadi landasan keputusan bangsa Indonesia yang mencerminkan kepribadian bangsa dan sebagai dasar dalam mengatur pemerintahan negara adalah ...

A. Pancasila
 B. Perbup
 C. Pergub
 D. Perpres

2. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan merupakan butir pengamalan Pancasila pada ...

A. Sila 5
 B. Sila 4
 C. Sila 3
 D. Sila 2

3. Pancasila menjadi pandangan hidup bangsa karena nilai-nilai terkandung dalam sila pancasila berasal dari budaya masyarakat bangsa Indonesia sendiri sehingga Pancasila sebagai cita-cita moral sebagai pedoman, pegangan atau kekuatan rohaniah bangsa Indonesia dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara merupakan fungsi Pancasila sebagai ...

A. Pandangan hidup bangsa Indonesia.
 B. Pancasila sebagai jiwa bangsa Indonesia.
 C. Pancasila sebagai kepribadian bangsa Indonesia.
 D. Perjanjian luhur.

4. Pancasila sesuai dengan kodrat manusia karena mampu menjaga keserasian hubun

A. Manusia dengan Tuhan, dengan sesama, dan alam semesta.

B. Manusia yang satu dengan lainnya serta Tuhan.

C. Bangsa yang satu dengan bangsa lainnya.

D. Pemerintah dengan tokoh masyarakat dan rakyat.

5. Cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia secara terperinci termuat dalam ...

A. Program pembangunan nasional.

B. Sila-sila Pancasila.

C. Pembukaan UUD 1945 alinea IV.

D. Pasal-pasal UUD 1945.

B. Jawablah Pertyanyaan Di Bawah Ini Dengan Benar !

1. Jika Pancasila Adalah Pandangan Hidup Bagaimana Sikap Yang Sesuai ? *PUKUN*

2. Sebutkan Sila Ke 3 Dan 5 ? *PEERSA TUAN INDONESIA*
KEADILAN SO SIAL BAGI SELURUR RYAB INGCNES

3. Jelaskan Fungsi Sila Ke 4 ? *BQR MUSAWARON*

4. Apa Saja Contoh Pelanggaran Pancasila ?

5. Nilai Nilai Pancasila itu Apa Saja ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1.		meminta izin melakukan penelitian sekaligus menyerahkan surat izin kepada kepala sekolah	Kepala Sekolah Ibu Sri Astutik, S.Pd.I	<i>[Signature]</i>
2.		Wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah	Kepala Sekolah Ibu Sri Astutik, S.Pd.I	<i>[Signature]</i>
3.		Wawancara dan observasi dengan guru kelas 2	Ibu Indah Nur Hafifah	<i>[Signature]</i>
4.		Observasi pembelajaran dengan guru kelas 2	Seluruh Peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah 01 Paleran	<i>[Signature]</i>
5.		Melaksanakan pembelajaran di kelas 2	Seluruh Peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah 01 Paleran	<i>[Signature]</i>
6.		Wawancara kepada siswa kelas 2	Aurora Putri Azzahra dan Naira Avikatus Islamiyah	<i>[Signature]</i>
7.		Melakukan pemberian soal di kelas 2	Seluruh peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah 01 paleran	<i>[Signature]</i>
8.		Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media flash card di kelas 2	Seluruh peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah 01 paleran	<i>[Signature]</i>
9.		Melakukan penilaian angket kelas 2	Mirza Hamizan Vasetya dan April Budi Kurniawan	<i>[Signature]</i>
10.		Menerima surat selesai penelitian di SD Muhammadiyah 01 Paleran	Kepala Sekolah Ibu Sri Astutik, S.Pd.I	<i>[Signature]</i>

Jember 9 juni 2023

Mengetahui
Kepala Madrasah



Lampiran Surat Selesai Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SD MUHAMMADIYAH 01 PALERAN (TERAKREDITASI "B")**

Alamat : JL Reboan, Pal Km 11/4 Desa Paleran, Kec. Umbulsari, Kab. Jember, Kode Pos 68166

☎ 085233687487, E-mail : sdmuhammadiyahpaleran1@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 84/SDM.01/IV.4/06/2023

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SRI ASTUTIK, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Paleran
Alamat : Jl. Reboan, Pal Km 11/4 Desa Paleran, Kec. Umbulsari

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Nur Alifah
NIM : T20194071
Fak / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember

Adalah benar-benar telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 01 Paleran sejak tanggal 22 Mei 2023 s.d 25 Mei 2023 dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card pada pembelajaran tematik kelas 2 SD Muhammadiyah 01 Paleran, Umbulsari Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Paleran, 10 Juni 2023

Kepala SD Muhammadiyah 01 Paleran



Lampiran Data Peserta Didik

No	Nama Siswa
1.	ADITYA ADIT SAPUTRA
2.	AGAM HAYU SEVCHENKO
3.	AHLA ATHIYA
4.	AURORA PUTRI AZAHRA
5.	AZZAHRA ASYILA RAHMA
6.	DENISH EL MUNIR PRASETIYO
7.	HABIBIE GILANG PAMUNGKAS
8.	MIRZA HAMIZAN VASETYA
9.	MUHAMMAD AHYA FILLAH
10.	MUHAMMAD FARIS MUSTOFA
11.	MUHAMMAD NASRIL ASADI
12.	MUHAMMAD TOMI ABDILLAH
13.	NAIRA AVIKATUS ISLAMİYAH
14.	NAURA KHANZA SYAKILA A.
15.	RAFA ALVARO FAHREZA
16.	SAFURA KHOIRUNNISA
17.	SHIFA NURISMAWATI
18.	AHMAD KHOIRUL FAHMI
19.	APRIL BUDI KURNIAWAN
20.	AQILA AZKA PUTRI IRAWAN
21.	ARSY ARRAFI SYIFA MASYAIL
22.	AZKA SEPTIAN ATHARIZ CELIEF
23.	ERNA SULISTIYA WATI
24.	FIRDATUS SHOLEHA
25.	HERRY CAHYO NUGROHO
26.	LISA SETIYA NINGSIH
27.	MUHAMMAD MAULANA A.
28.	TALIA FITRI
29.	YUANITA BUNGA LATIFA

BIODATA PENULIS



Data Diri :

Nama : Siti Nur Alifah

NIM : T20194071

TTL : Jember, 20 Desember 1999

Alamat : Grenden kel.RT003/RW009 Dusun krajan 2 belakang pandhu Jawa Timur
Kec.puger, Kab.jember

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Riwayat Pendidikan :

1. Taman Kanak-Kanak : TK Dharma Wanita Grenden Puger
2. Sekolah Dasar : SD Nahdatul Ulama Grenden Puger
3. Sekolah Menengah Pertama : Pondok Pesantren Baitul Arqom Balung Jember
4. Sekolah Menengah Keatas : Pondok Pesantren Baitul Arqom Balung Jember
5. Perguruan Tinggi : Universitas KH Achmad Siddiq Jember