

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
ELEKTRONIK PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV DI MIN 6 JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Irawan Tri Fadli
202101040024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
ELEKTRONIK PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV DI MIN 6 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh:

Muhammad Irawan Tri Fadli
202101040024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
ELEKTRONIK PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV DI MIN 6 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

Muhammad Irawan Tri Fadli

202101040024

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
ELEKTRONIK PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV DI MIN 6 JEMBER**

SKRIPSI

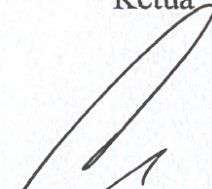
Telah di uji dan di terima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

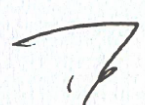
Hari : Kamis
Tanggal : 12 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

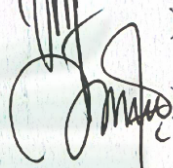
Sekretaris


Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026


Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 19880611202321102

Anggota :

1. **Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.**
2. **Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.**

()
()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya : “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti”. (Q.S Al-Hujarat [49]: 13).*



* Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019)

PERSEMBAHAN

Tiada kata selain ucapan syukur, setelah menempuh proses pencarian akan ilmu pengetahuan, dan menemukan beberapa dinamika didalamnya. Perjalanan yang sebernarnya melelahkan, namun terasa ringan karna mendapatkan dukungan orang-orang yang luar biasa didalam kehidupan. Puji syukur semoga tetap tercurah limpahkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, dan inspirasi yang sangat luar biasa dalam proses penyelesaian tugas akhir skripsi ini. Shalawat dan salam juga tidak lupa saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW seorang tauladan umat. Dengan rasa bangga dan percaya diri karya ini, penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Muqorib dan Almarhumah Ibu Rumini, terima kasih atas kesabaran yang tulus ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan support penuh atas pendidikan yang saya tempuh sehingga dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Kebahagiaan dan rasa bangga ayah ibu yang selalu menjadi tujuan disetiap langkah hidup saya. Semoga Allah senantiasa memuliakan ayah dan ibu didunia maupun diakhirat. Aamiin.
2. Kedua kakakku yang tersayang beserta istri tercinta, Abang Ahmad Husni Mubarok dan Abang Maulana Ahsanul chuluq yang telah memberikan doa, mensupport dan memotivasi mulai dari awal perkuliahan hingga akhir sehingga dapat terseleikan tanggungjawab ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flaschard Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember ”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan

motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd selaku validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak M. Sholahuddin amrullah, M.Pd selaku validator ahli media yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Ibu Dra. Hj. Hindanah. M.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIN 6 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Bapak Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd, M.Mpd. selaku waka kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember yang telah membantu penulis terkait data skripsi.
13. Ibu Kholifah, S.Pd.I selaku wali kelas IV MIN 6 Jember yang telah banyak

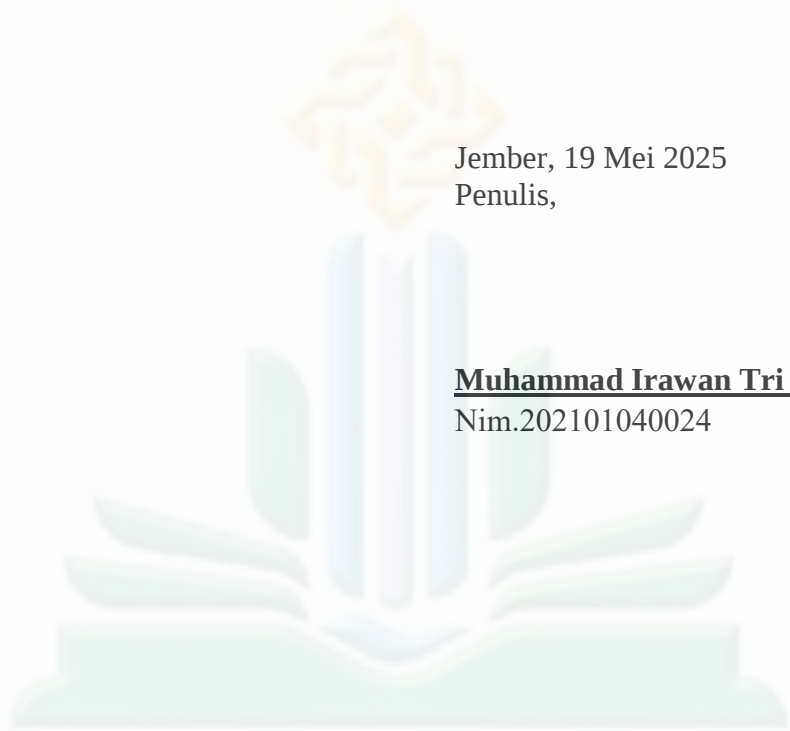
membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.

14. Peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember yang telah membantu penulis dalam pengambilan data skripsi.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 19 Mei 2025
Penulis,

Muhammad Irawan Tri Fadli
Nim.202101040024



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Muhammad Irawan Tri Fadli, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Flaschard Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember*”.

Kata Kunci :*Flaschard Elektronik, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Hasil belajar.*

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember mengalami kendala dalam mengajar karena kekurangan ketersediaan media pembelajaran dan sifatnya yang cenderung pasif. Guru alat bantu seringkali menggunakan alat bantu papan tulis dan buku paket saja, tetapi penggunaan media ini sering membuat suasana belajar monoton, sehingga siswa kurang bersemangat. Siswa sekolah dasar membutuhkan alat bantu agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi IPAS, terutama yang berkaitan dengan Materi Indonesia Kaya Budaya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Flaschard Elektronik* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember? 2) Bagaimana Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Flaschard Elektronik* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember? 3) Bagaimana efektivitas dari pengembangan media pembelajaran *Flaschard Elektronik* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember?

Tujuan dari penelitian ini yakni Mengetahui dan mendeksripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Flaschard Elektronik*. Mendeksripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Flaschard Elektronik*. Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran *Flaschard Elektronik* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE dengan instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.

Hasil dari penelitian ini sebagai berikut : 1) Produk yang dikembangkan yaitu media *Flashcard elektronik* dengan proses pengembangan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*). 2) Analisis ahli media menunjukkan presentase sebesar 90,9%, ahli materi 85% dan ahli pembelajaran IPAS sebesar 90%. Secara keseluruhan analisis dari para ahli media menunjukkan presentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. 3) Media *Flashcard elektronik* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan pre-test dengan presentase sebesar 60,3% dan post-test dengan presentase sebesar 92,6% sehingga mengalami peningkatan sebesar 30,3% sehingga dikategorikan efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifik Produk yang diharapkan.....	10
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18

B. Kajian teori.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Model penelitian dan Pengembangan	50
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk	56
D. Desain Uji Coba.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65
B. Analisis Data.....	80
C. Revisi Produk.....	79
BAB V KAJIAN DAN SARAN	86
A. Kajian Produk yang Telah direvisi.....	86
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3.1	Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	63
Tabel 3.3	Kriteria keefektifan Produk.....	64
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahi Media.....	68
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi.....	69
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPAS.....	70
Tabel 4.4	Hasil Pre-test	74
Tabel 4.5	Hasil Post-test	75
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	78
Tabel 4.7	Data Keefektifan Hasil Belajar.....	79


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Proses Penelitian dan Pengembangan ADDIE	53
Gambar 4.1	Implementasi Media	76
Gambar 4.2	Halaman Sebelum Revisi.....	83
Gambar 4.3	Halaman Sesudah Revisi	83
Gambar 4.4	Cover Buku Materi	84
Gambar 4.5	Halaman Tema Sebelum Revisi.....	84
Gambar 4.6	Halaman Tema Sesudah Revisi	84



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini menuntut kreativitas dari guru dan merevolusi penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah berubah secara signifikan dari bentuk fisik aslinya menjadi media online yang dapat diakses. Hal ini menuntut guru untuk mengubah kebiasaan mengajar mereka, terutama di kelas. Guru seharusnya bisa menggunakan media digital seperti video, namun tidak semua guru bisa. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi, meningkatkan minat belajar siswa, dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun penggunaan teknologi saat ini semakin meluas, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswanya, sehingga mereka tidak dapat memenuhi tugas dan fungsinya sebagai pendidik.¹

Dalam sistem Pendidikan nasional kita mengetahui tiga komponen utama, yakni peserta didik, guru dan kurikulum. Dalam pelaksanaan pembelajaran itu terdapat hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Tanpa peserta didik, guru tidak akan dapat melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa guru para siswa juga tidak akan

¹ Anna Fadilatul Mahmudah et al., "Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Di SD/MI," *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2023): 21–34, https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i1.14909.

dapat belajar secara optimal. Tanpa kurikulum, guru juga tidak akan mempunyai bahan ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik. Selain itu ditunjang dengan media dan strategi, fasilitas sarana pendukung, serta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan evaluasi pembelajaran yang terprogram.²

Peningkatan mutu Pendidikan ialah sasaran pembangunan dibidang Pendidikan nasional dan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia secara penuh. Oleh sebab itu, pada satuan Pendidikan proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif, dan memberikan tempat yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan, minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu perlu dibuat perencanaan proses pembelajaran.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, bangsa, dan Negara.³

² Baderiah, "Buku Ajar Pengembangan Kurikulum", (Palopo: IAIN Palopo, 2018), h.46.

³ Cindy Nur, "Pengaruh Penggunaan Media Herbarium Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Inpres Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa" (Universitas Muhammadiyah Makasar, 2020), 1.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat guru ciptakan dengan menggunakan media pembelajaran yang diperbarukan supaya peserta didik dapat aktif dan mampu mudah memahami materi pelajaran secara individu maupun kelompok. Materi yang rumit dan terlalu banyak dapat di sederhanakan menggunakan media pembelajaran.⁴

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. Jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran *Flaschard*. Media pembelajaran *Flaschard* merupakan media yang berbentuk kartu berukuran kecil yang memuat gambar, keterangan dan tanda simbol yang dapat mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.⁵

Alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi dan meningkatkan motivasi dan daya serap pengetahuan siswa dalam belajar, Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-‘Alaq ayat 1-5:

⁴ Aristiya Nuraini, —Pengembangan Media Flashcard Berbarcode Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu Dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar,| Jurnal PGSD 10, no. 2 (2022): 305

⁵ Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, dan Noreha, —Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,| JURNAL MINDA 2, no. 2 (30 April 2021): 82, <https://doi.org/10.51742/mindafkip.v2i2.346>.

لِقُرْأِ سَمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ لِقُرْأِ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ لَقَلَّمَ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : " Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya").⁶

Menurut tafsir Al-Misbah yang ditulis oleh Quraish Shihab, Surah Al-Alaq ayat 1-5 mengandung pesan yang sangat mendalam dan berhubungan erat dengan wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad SAW. Ayat pertama, "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan," menegaskan pentingnya membaca dan menuntut ilmu dengan mengingat dan menyebut nama Allah. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan harus dilandasi dengan keimanan kepada Allah sebagai Sang Pencipta.

Ayat kedua, "Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah," mengingatkan manusia akan asal usulnya yang rendah dan sederhana, serta mengajak manusia untuk memikirkan proses penciptaan sebagai tanda kebesaran Allah. Pada ayat ketiga, "Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah," Allah menekankan lagi pentingnya membaca dan belajar, serta menegaskan bahwa Allah adalah sumber segala rahmat dan karunia. Ayat keempat, "Yang mengajar (manusia) dengan pena," menandakan pentingnya tulisan dan dokumentasi dalam

⁶ Quran Kemenag, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta: Latnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, 2022)

proses pembelajaran dan penyebaran ilmu. Ayat kelima yang diketahui, “Dia mengajarkan manusia apa yang tidak dimilikinya,” menegaskan bahwa segala bentuk ilmu dan pengetahuan yang diperoleh manusia adalah anugerah dari Allah. Tafsir ini menekankan bahwa wahyu pertama ini mengandung perintah untuk mencari ilmu dan memahami kebesaran Allah melalui ciptaan-Nya, dengan tujuan agar manusia selalu menginga dan bersyukur kepada Sang Pencipta.⁷

Pada ayat tersebut dijelaskan mengenai penciptaan manusia dan pentingnya ilmu pengetahuan. Allah SWT memerintahkan umat-Nya untuk terus belajar. Dengan memiliki pengetahuan, manusia dapat menggambarkan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT. Al-Alaq dalam konteks ini mengacu pada segumpal darah yang diambil dari ayat kedua. Surah ini memberikan penjelasan mengenai penciptaan manusia dan pentingnya ilmu pengetahuan. Dalam agama Islam, Muslim dan Muslimah diwajibkan menuntut ilmu sejak awal kehidupan hingga akhir hayat. Al-Quran juga mengandung banyak ayat yang membawa pengetahuan tentang alam semesta. Allah SWT juga memerintahkan hamba-Nya untuk banyak belajar dan membaca buku. Perintah ini, antara lain, terdapat dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5. Dengan memiliki ilmu pengetahuan, manusia mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 6 Jember menunjukkan bahwa media pembelajaran hanya digunakan dalam beberapa kondisi belajar

⁷Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah),” Arfannur 1, no. 1 (October 31, 2020): 92, <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.

padahal jika dilihat dalam segi fasilitas di MIN 6 Jember memiliki fasilitas pembelajaran yang sangat menunjang sekali. Hal ini terjadi karena guru tidak memiliki waktu dalam membuat media maupun alat peraga yang mampu menunjang pembelajaran.⁸ jika dilihat dari realita kebutuhan belajar peserta didik mereka sangat membutuhkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik sehingga dengan adanya fenomena tersebut menjadi daya tarik peneliti untuk melakukan pengembangan yang mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Kholifah,S.Pd selaku guru di MIN 6 sekaligus sebagai wali kelas di kelas IV yang berasal dari lulusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ini mengatakan bahwasanya media pembelajaran hanya dipakai dalam proses pembelajaran tertentu, dan guru-guru relatif menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada siswa sehingga perlu disadari hal ini menyebabkan siswa dan siswi di MIN 6 Jember menjadi bosan.⁹

Berdasarkan data empiris dalam penelitian ini, kebutuhan utama dalam pembelajaran di kelas adalah tersedianya media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Pada kenyataannya, guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember mengalami kendala dalam mengajar karena kekurangan ketersediaan media pembelajaran dan sifatnya yang cenderung pasif. Guru alat bantu seringnya menggunakan alat bantu

⁸ Observasi di MIN 6 Jember pada tanggal 1 November 2024.

⁹ Hasil wawancara bersama ibu kholifah,S.Pd. pada tanggal 1 November 2024.

papan tulis dan buku paket saja, tetapi penggunaan media ini sering membuat suasana belajar monoton, sehingga siswa kurang bersemangat. Siswa sekolah dasar membutuhkan alat bantu agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi IPAS, terutama yang berkaitan dengan Materi Indonesia Kaya Budaya.

Maka dari itu salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media *Flaschard*. Menurut Rudi Susilana *Flaschard* merupakan media bergambar yang berisi serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.¹⁰ Penggunaan *Flashcard* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang kemudahan pemahaman materi dalam belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat dengan antusias dalam proses pembelajaran karena *Flaschard* menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.

Selain itu, media pembelajaran *Flaschard* memberikan kemudahan bagi peserta didik yang lemah dalam menangkap pemahaman materi untuk lebih mudah memahami materi karena media pembelajaran *Flaschard* memuat materi dengan lebih menarik dengan adanya gambar yang sangat disukai peserta didik Sekolah Dasar.¹¹ Terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Nida Fadhila (2021) dengan judul “Pengembangan media *Flaschard* pada

¹⁰ Rudi Susilana dan Cepiriyani, Media pembelajaran. 119-120.

¹¹ Nida Padhila, —Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Skripsi, 2021, 4–5.

pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu” yang menunjukkan pengembangan media *Flashcard* ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan rata-rata nilai 89 sehingga dengan adanya hasil tersebut menunjukkan media *Flashcard* layak untuk dikembangkan.¹² Adanya pengembangan media *Flashcard* ini disesuaikan dengan saran siswa pada hasil wawancara yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memuat gambar dan konsep secara jelas. Hal ini sangat dibutuhkan pada pembelajaran IPAS untuk mempermudah siswa dalam memahami kata maupun kalimat dengan bantuan gambar dan penjelasan yang mudah dipahami karena pada umumnya IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang lumayan ditakuti oleh siswa karena kesulitan mereka dalam memahami kosa kata bahasa asing. Sehingga dengan adanya *Flashcard* ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Pada penelitian ini memiliki keunggulan yaitu dalam media pembelajaran *Flashcard* disajikan secara kompleks dan kontekstual diantaranya terdapat gambar dan penjelasan yang akan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, media pembelajaran *Flashcard* diakses melalui fliphtml5 yang juga terdapat QR Code untuk mengakses kuis wordwall sehingga dapat diakses siswa untuk belajar materi ilmu pengetahuan alam dan sosial yang pada umumnya sulit untuk dipahami karena kurangnya media pembelajaran yang menunjang ditengah

¹² Faniatus Zahroh dan Ika Lis Mariatun, Pengembangan flash card untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS di SMP Bustanul Ulum”. Nusantara jurnal pendidikan. Vol 4 no 2. 727.

terintegrasinya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi kesatuan dengan nama IPAS sehingga banyak guru-guru di MIN 6 Jember merasa kesulitan dalam melakukan pengembangan media yang sesuai dengan yang dibutuhkan terutama dalam usaha peningkatan motivasi belajar peserta didik agar dapat memberikan dorongan belajar yang sesuai dengan tujuan pengembangan media.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flaschard* Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember”

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses pengembangan media pembelajaran *Flaschard* Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember?
2. Bagaimana Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Flaschard* Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember?
3. Bagaimana efektivitas dari pengembangan media pembelajaran *Flaschard* Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan dan social untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk *Flashcard* elektronik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Bab 6 dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran *Flashcard* ini ialah :

1. Berdasarkan Isi

Media *Flashcard* elektronik ini dimanfaatkan pada kelas IV materi Bab 6 pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial, yang memuat :

- a. Tingkatan Pendidikan : Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- b. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- c. Fase/kelas : C/IV
- d. Bab : VI/Indonesiaku Kaya Budaya

B.Keberagaman Budaya Sekitarku

2. Berdasarkan tampilan

Media pembelajaran *Flashcard* elektronik ini memiliki tampilan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Flashcard* elektronik diakses melalui website fliphtml5
- b. Media pembelajaran *Flashcard* dikembangkan menggunakan aplikasi canva
- c. Media pembelajaran *Flashcard* berisi gambar peta daerah, baju adat, makanan khas, rumah adat, alat musik, tarian, dan senjata adat khas daerah.
- d. *Flashcard* berisi soal berbasis wordwall yang dapat diakses peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini sesuai dengan observasi dan juga wawancara yang sudah dilakukan di MIN 6 Jember yang menunjukkan adanya keterbatasan pada penggunaan media pembelajaran. Media *Flashcard* ini memuat materi pada Bab VI dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya tentang keberagaman budaya . Berikut merupakan manfaat penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan :

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran *Flashcard* elektronik ini diharapkan dapat menjadi salah satu alat yang berperan dan mendukung pembelajaran didalam kelas baik secara kelompok maupun individu. Siswa diharapkan mampu mengontruksikan pemahaman mereka terkait materi yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan lingkungannya agar terbentuknya pembelajaran efektif dan juga efisien.

2. Manfaat Praktis

Berikut merupakan manfaat praktis dari pengembangan media *Flashcard* elektronik ialah :

a. Bagi siswa

Berikut merupakan manfaat penelitian dan pengembangan bagi siswa ialah:

- 1) Siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.
- 2) Mampu meningkatkan kemampuan interaksi siswa karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran.
- 3) Siswa dapat belajar mandiri didalam maupun diluar kelas.
- 4) Dapat dijadikan bahan belajar siswa untuk menyampaikan konsep materi pembelajaran dengan teknik yang berbeda.

b. Bagi guru

Berikut merupakan manfaat adanya media *Flashcard* bagi guru:

- 1) Media *Flashcard* elektronik ini dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran yang berbeda sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- 2) Sebagai salah satu alternative pendekatan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang berkembang pada saat ini terutama dalam dunia pendidikan.
- 3) Media *Flashcard* elektronik merupakan salah satu bentuk inovasi dan penyesuaian guru dalam penggunaan teknologi sehingga dapat menunjukkan sikap profesionalisme.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya media *Flashcard* elektronik ini diharapkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan bisa dijadikan masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran agar mampu meningkatkan minat maupun motivasi belajar peserta didik dan diharapkan sekolah dapat menggunakan teknologi, media maupun alat peraga yang lebih maksimal untuk mempermudah pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Dengan adanya media *Flashcard* elektronik diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta mampu meningkatkan kreativitas untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai bekal untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah.

e. Bagi lembaga pendidikan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya media *Flashcard* elektronik diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan media pembelajaran.

f. Peneliti selanjutnya

Dengan adanya media *Flashcard* diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini merupakan beberapa asumsi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah :

1. Media pembelajaran bisa digunakan secara cetak dan juga dengan non cetak (elektronik).
2. Media pembelajaran *Flashcard* digital diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa
3. Media ini diharapkan memiliki daya tarik belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada materi Keberagaman daerah sekitarku pada Bab VI .
4. Media ini diharapkan dapat meningkatkan daya imajinasi siswa dalam proses pembelajaran.
5. Produk didesain sesuai dengan kebudayaan daerah sekitar mereka sehingga dapat mudah dikenali dengan bentuk gambar berwarna

kontras yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* elektronik.

Beberapa keterbatasan dari penelitian dan pengembangan ini ialah :

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran *Flashcard* elektronik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi canva dan juga fliphtml5.
- b. Media *Flashcard* elektronik ini hanya di uji cobakan pada kelas IV di MIN 6 Jember.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga mereka dapat belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya.

Berdasarkan penjelasan tersebut penggunaan media dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik dengan menggunakan perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

2. *Flashcard* Elektronik

Media *Flashcard* merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media *Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang

memuat gambar dan kata. . Seiring dengan perkembangan digitalisasi media *Flaschard* turut dikembangkan berbasis elektronik atau E-*Flaschard* merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berisi gambar dengan animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau sejumlah pengetahuan serta berisikan suara yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa.

3. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksi yang ada didalamnya, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang makhluk sosial yang dapat melakukan interaksi dengan lingkungannya. Dan juga membahas tentang social yang mana penyampaian materi itu harus dibantu dengan media yang nantinya di inginkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi terutama dalam materi Indonesia Kaya akan Budaya

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah puncak dari kegiatan proses pembelajaran, dari adanya hasil belajar Guru akan melihat dan mengetahui sejauh mana peserta didik mampu membuat perubahan pada dirinya, dan guru juga bisa mengetahui tentang bagaimana materi yang telah di sampaikan dalam proses pembelajaran dapat dipahami peserta didik, dan juga nantinya akan dijadikan guru sebagai bentuk evaluasinya jika pencapaian pembelajaran kurang maksimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, berikut ini merupakan penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran *Flashcard* elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, berikut merupakan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Sandi Mahdias Aziz (2021) dengan judul "Pengembangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI Mipa di Sman 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo".¹

Media pembelajaran *Flashcard* berbasis augmented reality merupakan alat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah penyelenggaraan pembelajaran sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan siswa memiliki rasa keinginan untuk belajar dengan serius.

Rumusan masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah 1) bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI MIPA? 2) bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis augmented reality pada

¹ Sandi Mahdias Aziz, (2021) "Pengembangan *flashcard* sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI Mipa di Sman 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo, (Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.)

mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI MIPA? Sedangkan, Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI MIPA di Sman 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo, 2) Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI MIPA di Sman 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan penyebaran (dissiminate). Penelitian ini melibatkan 2 dosen Tadris Biologi sebagai ahli materi dan ahli media. Adapun uji respon melibatkan guru biologi kelas XI dan 20 siswa. Data validasi diperoleh angket validasi dari para ahli dan data hasil respon guru dan siswa diperoleh dari angket yang disebarkan kepada guru dan siswa.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan 1) bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi sistem gerak kelas XI MIPA melalui beberapa tahapan yaitu analisis yang terdiri dari analisis kerja, analisis kebutuhan dan analisis merumuskan tujuan pembelajaran dan tahap selanjutnya yaitu tahap desain kemudian tahap pengembangan, 2) bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi sistem gerak ini memenuhi kriteria sangat valid persentase tingkat kevalidan 91,25% dari validator ahli materi, 86,25% dari validator

ahli media dan 95,4% dari validator ahli praktisi, sehingga dikategorikan sangat valid dan layak digunakan. Pada uji respon siswa mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 81,6%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Nida Fadhila (2021) dengan judul “Pengembangan media *Flashcard* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu”.²

Permasalahan pada pembelajaran IPA juga ditemukan pada siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah misalnya, buku yang tersedia di sekolah, gambar yang ada pada buku pegangan berukuran kecil dan memiliki warna yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu jumlah buku pegangan guru dan siswa sangat terbatas mengakibatkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah 1) mengembangkan media *Flashcard* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD 66 Kota Bengkulu. 2) menguji tingkat kelayakan media *Flashcard* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD 66 Kota Bengkulu.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *research and developmen* (R&D). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini

² Nida Fadhila (2021) dengan judul “Pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu”.(Skripsi , IAIN Bengkulu).

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 *Flashcard* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu sesuai dari hasil validasi oleh ahli materi, 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 *Flashcard* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu yaitu peserta didik terhadap media *Flashcard* mata pelajaran IPA Materi sistem pernapasan pada manusia diuji pada kelompok kecil. hasil uji dari kelompok kecil memiliki rata-rata 86,8% dikategorikan menarik sesuai dengan perhitungan angket pada respon peserta didik.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Reni Permata, Rohana dan Nora Surmilasari (2023) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran E-Flashcard pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD”.³

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media e-*Flashcard* pada materi sistem pencernaan manusia yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research and development).

³ Reni Permata, Rohana dan Nora Surmilasari, “Pengembangan media pembelajaran E-Flashcard pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD” *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*. Vol 11 No 2 (2023). DOI: 10.25273/jems.v11i2.15568

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap, yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 190 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validitas, angket respon siswa, angket respon guru serta tes hasil belajar IPA. Kriteria validitas didapatkan dari validator yang menilai dari tampilan media, penyajian materi dan penggunaan bahasa. Untuk kriteria kepraktisan didapatkan dari angket respon siswa dan angket respon guru. Sedangkan, kriteria keefektifan didapat dari tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan angket validasi dari tim ahli diperoleh skor presentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan keseluruhan dari angket siswa dan guru diperoleh skor presentase 87,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruhan siswa memperoleh skor persentase sebesar 85,4%. Dengan demikian, hasil yang dikembangkan oleh peneliti bahwa media pembelajaran *e-Flashcard* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

4. Penelitian ini dilakuka oleh I Dewe Ayu Nyoman Putrid an Anak Agung Gede Angung (2021) dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flaschard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V”.⁴

Kurangnya penerapan media pembelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuan Penelitian ini adalah untuk

⁴ I Dewe Ayu Nyoman Putrid an Anak Agung Gede Angung.” Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V”. Vol 9 No 1 (2021). Doi. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.32355> , 1.

menganalisis pengembangan media pembelajaran *E-Flaschard* pada muatan pelajaran IPA.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang menerapkan model *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah validitas media pembelajaran *E-Flaschard* pada muatan pelajaran IPA. Pengumpulan data digunakan metode non tes berupa lembar kuesioner. Analisis data digunakan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil analisis data diperoleh bahwa hasil uji ahli isi mata pelajaran diperoleh skor 100, hasil uji ahli desain pembelajaran diperoleh skor 80,00 dengan kategori baik, hasil uji ahli media pembelajaran diperoleh skor 89,33, hasil uji coba perorangan diperoleh skor 92,72, dan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor 92,00. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Flaschard* dinyatakan sangat layak untuk digunakan didalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi di masa pandemi covid-19, dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran

5. Penelitian ini dilakukan oleh FaniztusZahro dan Ika Lis Mariatun (2024) dengan judul “Pengembangan *Flashcard* untuk meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan social di SMP Bbustanul Ulum”.⁵

Di sekolah, siswa sering kali menjumpai berbagai pembelajaran tantangan, dengan masalah tertentu adalah kurangnya motivasi, yang mana

⁵ FaniztusZahro dan Ika Lis Mariatun .“Pengembangan Flash Card untuk meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan social di SMP Bbustanul Ulum”.*Nusantara: Jurnal Pendidikan Indoneisa*. Vol 4 No 3(2024). DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-8>

menyulitkan mereka dalam menyerap pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki tata cara pengembangan media pembelajaran *Flashcard*, menilai kesesuaiannya, dan mengidentifikasi perkembangan siswamotivasi belajar setelah penggunaan *Flashcard* pada mata pelajaran IPS mata pelajaran khusus materi kegiatan ekonomi untuk kelas VII di SMP Islam Bustanul Ulum.

Metode – Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D), khususnya berfokus pada media. penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data pengumpulannya melibatkan penggunaan kuesioner dari ahli media, ahli materi, praktisi lapangan, dan tanggapan mahasiswa. Data teknik analisis menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif

Temuan – Temuan menunjukkan bahwa media kartu *Flashcard* cocok untuk penerapannya dan dapat berdampak signifikan pada siswa, khususnya di bidang Sosial. Mata pelajaran studi. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari media ahli, ahli bahasa, praktisi lapangan, dan peningkatan nilai siswa dibandingkan dengan penilaian sebelumnya.

Implikasi Penelitian – Implikasi penelitian ini menunjukkan agar penerapan media pembelajaran *Flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini secara khusus berfokus pada materi kegiatan ekonomi pada

kelas VII IPS. Ruang lingkup penelitian terbatas pada satu sekolah dan serangkaian mata pelajaran tertentu.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Sandi Mahdias Aziz (2021) Pengembangan <i>Flashcard</i> sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI Mipa di Sman 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Flashcard</i> elektronik dengan menggunakan Augmented Reality 2. Menggunakan metode R&D.	1. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media dengan model ADDIE sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2021) menggunakan model ADDIE. 2. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan di kelas IV MIN 6 Jember. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2021) berfokus pada siswa kelas XI Mipa di SMAN 1 Krembung. 3. Penelitian yang dilakukan peneliti mengangkat mata pelajaran IPAS Bab 6 dengan TEMA Indonesiaku kaya budaya sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2021) berfokus pada materi system gerak.
2.	Nida Fadhila (2021) Pengembangan media flash card pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Flashcard</i> 2. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	1. Subjek pada penelitian yang dilakukan peneliti ialah siswa kelas IV di MIN 6 Jember sedangkan penelitian oleh Nur Fadhila (2021) dilakukan di kelas V SDN 66 Kota Bengkulu. 2. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media

			<i>Flashcard</i> elektronik dengan bantuan Augmented Reality sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nida Fadhila (2021) menggunakan flash card cetak. 3. Penelitian yang dilakukan peneliti mengangkat mata pelajaran IPAS Bab 6 dengan TEMA Indonesiaku kaya budaya sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Nida Fadhila (2021) berfokus pada materi pernapasan pada manusia
3	Reni Permata, Rohana dan Nora Surmilasari (2023) Pengembangan media pembelajaran E-Flashcard pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Flashcard</i> elektronik 2. Sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	1. Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan subjek kelas IV MIN 6 Jember sedangkan pada penelitian yang dilakukan Reni dan Nora (2023) subjek penelitiannya siswa kelas V SDN 190Palembang. 2. Penelitian yang dilakukan peneliti mengangkat mata pelajaran IPAS Bab 6 dengan TEMA Indonesiaku kaya budaya sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Reni et al. Melakukan pengembangan dengan memanfaatkan materi system pencernaan.
4.	I Dewe Ayu Nyoman Putrid an Anak Agung Gede Agung (2021) Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Flashcard</i> elektronik 2. Sama-sama menggunakan metode R&D dengan model	1. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti ialah siswa kelas IV MIN 6 Jember sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dewe dan Anak Agung Gede (2021) menggunakan subjek kelas

		ADDIE.	V 2. Penelitian yang dilakukan peneliti mengangkat mata pelajaran IPAS Bab 6 dengan TEMA Indonesiaku kaya budaya sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Dewe dan Anak Agung (2021) menggunakan mata pelajaran ipa.
5.	Fanitu Zahro dan Ika Lis Mariatun (2024) Pengembangan Flash Card untuk meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial di SMP Bustanul Ulum	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Flaschard</i> 2. Sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 3. Sama-sama berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa	1. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada siswa kelas IV MIN 6 Jember sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Fanitu Zahro dan Ika Lis (2024) berfokus pada siswa kelas VIII MTs Bustanul Ulum. 2. <i>Flaschard</i> yang dikembangkan peneliti berbentuk cetak yang dapat diakses secara elektronik sedangkan pada pengembangan yang dilakukan Faitu Zahro dan Ika Lis (2024) dalam bentuk cetak saja. 3. Penelitian yang dilakukan peneliti mengangkat mata pelajaran IPAS Bab 6 dengan TEMA Indonesiaku kaya budaya sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Faitu Zahro dan Ika Lis (2024) dikembangkan pada materi IPS Kegiatan Ekonomi.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang sudah dipetakan diatas.

maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada pembelajaran

IPAS Bab VI dengan tema Indonesaku Kaya Budaya dengan menggunakan media *Flashcard* elektronik dengan pemanfaatan website fliphtml5. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan penjabaran terkait 1) bagaimana proses pengembangan media *Flashcard*, 2) kelayakan dari media *Flashcard* 3) efektivitas media *Flashcard* yang sudah dikembangkan tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.⁶ Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.⁷

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu, atau suatu sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar, media dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar peserta didik, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas. sehingga menciptakan suasana yang

⁶ Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7

⁷ Hamzah, Nina Lematenggo, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

menyenangkan dalam pembelajaran (*fun learning*) yang diciptakan oleh pendidik di sekolah secara psikologis dapat menunjang berlangsungnya aktivitas belajar peserta didik.⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Menurut Arsyad yang dikutip oleh Nizwardi dalam buku *Media dan Sumber Belajar*, media merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat di definisikan sebagai alat atau prantara dari pengirim kepada penerima pesan.⁹ Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran.¹⁰

⁸ Hartono. (2020). Strategi Mengembangkan Instrumen Survei Karakter Peserta Didik. Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling

⁹ Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

¹⁰ Rohmah, Miftahur., dan Nino Indrianto. “Media Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Dasar*

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹¹

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.¹² Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹³ Menurut Wina Sanjaya, ada lima fungsi media pembelajaran yaitu :

Vol.6, no. 2, 2022.

¹¹ Munir, Pembelajaran Jarak Jauh, (Bandung: Alfabeta, 2012) h. 1.

¹² Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179

¹³ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013).19.

- 1) Fungsi komunikatif: Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan juga siswa dalam pembelajaran, hal ini bertujuan agar materi dapat mudah dipahami dengan jelas.
- 2) Fungsi Motivasi: Media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.
- 3) Fungsi Kebermaknaan: Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan makna dalam proses pembelajaran, siswa diajarkan bagaimana cara menganalisa maupun menciptakan pemahaman melalui media yang digunakan.
- 4) Fungsi Menyamakan persepsi: Media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi antara guru dengan siswa, hal ini bertujuan untuk menyamakan pandangan terkait apa yang disampaikan guru dengan apa yang diterima oleh siswa itu sendiri.
- 5) Fungsi Individualitas: Media pembelajaran dengan fungsi individualitas ini membantu untuk penyamaan keragaman karakter peserta didik agar dapat menaungi seluruh karakteristik belajar masing-masing peserta didik.¹⁴

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, media pembelajaran sangat memiliki urgensi dalam penerapannya dikarenakan suatu media memiliki berbagai fungsi yang dapat mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam fungsi komunikatif dan juga fungsi

¹⁴ Rahmi Mudia Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 136.

motivasi. Pentingnya fungsi komunikatif dan motivasi akan mempermudah peserta didik didalam memahami materi pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Iman penggunaan media pembelajaran yang baik ditandai dengan penambahan pengetahuan serta pengalaman peserta didik terkait dengan perkembangan teknologi. Sehingga media dapat efektif digunakan sebagai alat peningkatan kualitas pendidikan dan perkembangan teknologi.¹⁵ Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain

¹⁵ Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna dan Sauqina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya SMP," *Jurnal JUPEIS*: Vol. 1, No. 3 (2022): 17-2, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.¹⁶

Adanya penjelasan manfaat diatas menunjukkan bahwasanya media pembelajaran sangat penting untuk digunakan karena dapat membantu proses penerimaan materi yang lebih baik lagi. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan variasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang berfokus pada metode ceramah.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, berikut ini merupakan jenis-jenis media pembelajaran :

1) Media Audio

Jenis media audio ini kerap digunakan guru untuk mentransfer pesan melalui audio ke penerima. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran atau disampaikan secara verbal (lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Media audio ini seperti radio, telepon, tape recorder dan sejenisnya.

2) Media Visual

Jenis media visual dalam pembelajaran memerlukan peran indra penglihatan. Pada media visual guru memanfaatkan berbagai macam perkembangan teknologi yang saat ini berkembang. Dengan adanya media visual ini dapat menarik perhatian peserta didik,

¹⁶ Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

memperjelas materi yang disampaikan, memvisualisasikan fakta. Media visual terbagi menjadi dua yaitu: media visual diam dan media visual gerak. Contoh dari media visual diam ialah gambar, foto, grafik, bagan dan sebagainya. Sedangkan media visual gerak ialah proyeksi gerak seperti film bisu dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audiovisual adalah alat bantu pembelajaran yang menyuguhkan gambar dan suara secara bersamaan, dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan yang mendukung pemahaman materi. Media pembelajaran audiovisual terdiri dari berbagai jenis dan merupakan hasil integrasi beberapa unsur, yang secara bersamaan dapat menampilkan suara dan gambar bergerak. Media ini dirancang secara matang, teratur, dan logis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kesiapan siswa dalam menerima materi. Beberapa contoh media audiovisual antara lain televisi, perekam video (VTR), cakram video (VCD), cakram digital (DVD), film, dan lainnya.¹⁷

¹⁷ Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, Zulfa Faiqotul Afridah, and Luluk Sulthoniyah, "Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2023): 125–35, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7736>.

4) Media online dan e-learning

Media online dan e-learning. Termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran online, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

5) Media visualisasi data

Media visualisasi data ialah media yang mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.¹⁸

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam jenisnya seperti, gambar, grafik, audio suara, film, video dan masih banyak lagi. Jenis-jenis media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik peserta didik yang kemudian dikemas semenarik mungkin agar mampu menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. *Flaschard Elektronik*

a. Pengertian *Flaschard*

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan

¹⁸ Rahmi Mudia Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 139..

untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.¹⁹ Jika dilihat dari bentuknya *flash card* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambing.²⁰ *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *Flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *Flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu

¹⁹ Eka Fitriyani, "Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris", Jurnal Ilmiah Psikolog, Vol.4, No.2, (2017), hal 169

²⁰ Budi Febriyanto, Ari Yanto, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.3, No.2, (2019), hal 110

mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

b. Kelebihan dan kekurangan Media *Flashcard*

Media kartu (*Flashcard*) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu harga bahan cukup murah, mudah diperoleh di lingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, warna warni yang menarik, mudah dipindahkan karena bahan ringan serta mampu memvisualkan basa-basa nitrogen yang disimbolkan. Selain itu media ini dapat disusun dan dilepas kembali untuk menunjukkan urutan basa-basa nitrogen yang dikode dalam sintesis protein. Dengan demikian dapat merangsang peserta didik untuk aktif belajar. Rasa ketertarikan peserta didik dalam pelajaran akan lebih besar daripada sekedar tugas dan penjelasan verbal saja. Hal ini dikarenakan kegiatan merangkai, membuat pasangan basa yang tepat dapat membuat mereka seperti dalam permainan.²¹

Hotimah mengatakan bahwa media *Flashcard* tergolong dalam media visual (gambar), media flash card memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana antara lain:

- a) Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang kecil *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan

²¹ Sri Mulyani, "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII", Jurnal Profesi Keguruan, Vol.3, No.2, (2017), hal 143

ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

- b) Praktis yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *Flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c) Gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- d) Menyenangkan, media *Flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flashcard* disesuaikan dengan perintah.²²

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *Flashcard* ini membantu siswa untuk menambah daya ingat melalui pengisian motorik yang sangat perlu dilatih lebih

²² Empit Hotimah, "Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas II MI Ar-Rochman Sumarang Garut", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.04, No.01, (2010), hal 12

baik serta pembelajaran dengan media *Flashcard* mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sedangkan untuk kekurangan media *Flashcard* itu sendiri ialah:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- 4) Memerlukan proyektor untuk diterapkan di sekolah.
- 5) Membutuhkan pendesainan strategi yang matang agar media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengatasi kelemahan dari media *Flashcard* guru dapat membimbing peserta didik yang kurang aktif agar lebih aktif di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas.

c. Langkah-langkah Penggunaan kartu *Falshcard*

Langkah-langkah media *Flashcard*, yang dikemukakan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana, diantaranya :

- 1) Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas.

- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk berdekatan dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah.²³

Berdasarkan paparan diatas, peneliti melakukan variasi dari Langkah-langkah tersebut dengan menggunakan media *Flashcard* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan social materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan memanfaatkan website fliphtml5 yang dapat diakses dengan mudah bagi peserta didik. Berikut merupakan langkah-langkah penggunaannya:

- 1) Siswa mengakses melalui link <https://online.fliphtml5.com/diniy/kico/> dan buku materi bisa diakses melalui link <https://online.fliphtml5.com/diniy/mauy/>
- 2) Pendidik menunjukkan *Flashcard* yang bergambar kepada peserta didik dengan menunjukkan peta daerah beserta keberagaman budayanya.
- 3) Guru menjelaskan setiap kartu yang sudah disediakan.

²³ Rudi Susilana Dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian, (Bandung: Wacana Prima, 2008), h. 95-96

- 4) Guru mengajak siswa untuk menganalisis perbedaan dan kebudayaan yang ada disekitar yang mungkin pernah mereka jumpai seperti ontok kartu tersebut.
- 5) Guru menjelaskan kepada siswa agar lebih mudah dipahami
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media dan pengetahuan yang sudah mereka dapatkan dalam pembelajaran.
- 7) Setelah selesai guru memberikan latihan melalui barcode *wordwall* yang ada didalam media.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1) Pengertian IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau sering dikenal dengan singkatan ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksi yang ada didalamnya, Ilmu pengetahuan alam dan sosial juga mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang makhluk sosial yang dapat melakukan interaksi dengan lingkungannya.²⁴

Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki peran dalam usaha mewujudkan Profil Pemuda Pancasila sebagai usaha untuk meningkatkan karakter anak bangsa melalui pengimplementasian kurikulum merdeka.²⁵ Pemahaman ini sangat

²⁴ Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang mata pelajaran IPAS di SD/MI, 181.

²⁵ Laeli Ru'yatul Chasanah dan Yeni Erita, "Pengembangan Media Aplikasi Sway pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV di Sekolah Dasar,"

berfungsi dalam usaha melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi anak bangsa sehingga melalui identifikasi tersebut dapat dicari solusi yang mampu memecahkan permasalahan sosial yang ada. IPAS didesain agar pesertadidik mampu berfikir secara ilmiah sehingga melahirkan sikap yang sesuai dengan pendidikan profil pemuda Pancasila.

Indonesia menjadi negara dengan beribu-ribu keanekaragaman yang kaya terhadap kearifan lokal. Oleh karena itu melalui pembelajaran IPAS peserta didik diharapkan mampu melakukan identifikasi serta menjaga kelestarian terhadap keragaman yang dimiliki Indonesia baik yang bersumber dari alam maupun sosial. Selain itu, mata pelajaran IPAS mengajak peserta didik agar mampu mempersiapkan diri untuk menjadi seorang individu yang tergabung dalam lingkungan sosial masyarakat. Tidak dapat dipungkiri dengan adanya penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini mampu menunjang kemampuan berfikir inkuiri peserta didik sehingga mampu menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Pembelajaran IPAS pada jenjang ranah tingkat Sekolah Dasar memuat 3 Fase yaitu Fase A (Kelas 1-2), Fase B (Kelas 3-4), Fase C (Kelas 5-6). Pada Fase B tepatnya Kelas 4 Terdapat Bab 1-8. Pada Bab 1-4 yaitu terdapat pada semester 1 (ganjil)

membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada semester 2 (genap) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.²⁶

2) Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila seperti :

- a) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi.
- d) Merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- e) Mengerti dan memahami diri sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- f) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk

²⁶ Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian pembelajaran.

menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁷

Dalam penelitian ini mengangkat mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan Bab 6 tema Indonesiaku kaya budaya yang berisi penjelasan terkait kebudayaan Indonesia dan cara pelestariannya.

4. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁸

Hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungannya. Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama, kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan

²⁷ Badan standart, kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud,”Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase A-C”.Tahun 2022,hal 6.

²⁸ Rosyeni Rasyid, 2016, “Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Sd Kelas V Wilayah Binaan Gugus I Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten”, Jurnal Ilmiah Pgsd, Vol. 10, No. 2, 58-67.

peserta didik, sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, ada juga faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. B. S. Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah proses berfikir kognitif, ranah nilai atau sikap afektif, dan ranah keterampilan psikomotorik.²⁹

Hasil dan belajar dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah kehendak yang timbul dalam diri seseorang yang dilandasi oleh pemusatan perhatian dan perasaan senang terhadap suatu obyek tertentu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku seutuhnya dari suatu pengalaman yang diperoleh oleh setiap individu.

Untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran, semua faktor yang berkaitan dengan guru dan siswa harus diperhatikan. Mulai dari cara guru mengajar hingga respons siswa sebagai hasil dari proses pengajaran. Perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran dapat menunjukkan apakah mereka tertarik pada pelajaran tersebut atau justru sebaliknya,

²⁹ Ina, Hidayah , Tiara , ANALISIS KEMAMPUAN PESERTA DIDIK PADA RANAH KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK SISWA KELAS II B SDN KUNCIRAN 5 TANGERANG, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial ,Volume 3, Nomor 1, Maret 2021 Hal 48-62

merasa tidak tertarik. Ketertarikan siswa ini menjadi salah satu indikator hasil belajar mereka.³⁰

Setiap peserta didik memiliki hasil dan kebutuhan dalam belajarnya sendiri. Seorang guru harus dapat memahami dan juga memperhatikan setiap siswa untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik itu sendiri. Dengan adanya usaha dalam pendekatan belajar yang sesuai dengan karakter mereka akan membuat peserta didik memiliki ketertarikan dan hasil dalam belajar.

Hasil diperoleh melalui suatu proses belajar yang timbul melalui proses mengamati suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan hasil seseorang. Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan tentang adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

Ranah kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi

³⁰ Siti Rophiah, "Pengaruh Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cerita Sejarah Terhadap Presentasi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI (Enam) Madrasah Ibtidaryah Johorejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal" (Semarang Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011), h 6

sebuah informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah⁴¹. Ranah kognitif ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup menghafal/remember (C1), memahami/understand (C2), menerapkan/apply (C3), menganalisis/analyse (C4), mengevaluasi/evaluate (C5), dan membuat/create (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Hasil berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Menurut Dewi faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- a) *The factor inner Urge*(faktor dorongan dari diri sendiri) rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan ketertarikan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan hasil.

Misalnya kecendrungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.

- b) *The fector of attention* (faktor perhatian) Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungan

dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya, jika seseorang sedang berjalan di jalan besar, ia sadar akan adanya lalu lintas di sekelilingnya, akan kendaraan-kendaraan dan orang-orang yang lewat. Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas yang ditunjukkan kepada suatu objek atau sekumpulan objek-objek dan hasil adalah suatu yang menimbulkan perhatian saling kuat.

- c) *The factor of social motive*(faktor motivasi social) Hasil seorang terhadap objek atau sesuatu hal.Di samping itu juga di pengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif social, mesalnya seseorang berhasil pada prestasi tinggi agar dapat status tinggi pula.Motivasi merupakan bagian penting dalam setiap kegiatan, termaksud aktivitas belajar, tanpa motivasi tidak ada kegiatan yang nyata.
- d) *Emosional factor* (faktor emosiaonal) Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap objek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya hasil dalam kegiatan tersebut

e) Kognitif (pengetahuan) Kognitif adalah yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognitif adalah kemampuan psikis atau mental manusia berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga, dan menilai. Dengan kata lain kognitif menunjuk pada konsep tentang pengenalan. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai hasil terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.³¹

Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dalam belajar peserta didik ini memiliki motivasinya sendiri sehingga, dengan adanya hal tersebut guru harus mampu meningkatkan dan menggugah semangat belajar peserta didik untuk lebih baik lagi. Sebuah motivasi dalam belajar sangat diperlukan dalam usaha meningkatkan semangat dorongan belajar dari dalam diri siswa itu sendiri. Dengan adanya hal tersebut siswa dikatakan siap menerima materi pembelajaran sehingga semua yang disampaikan oleh guru dapat di cerna dan diterima dengan baik.

³¹ Dewi, Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta.2010)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan media *Flaschard* elektronik pada Indonesiaku Kaya Budaya sebagai suatu produk media pembelajaran pada peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember berupa metode Penelitian dan Pengembangan atau lebih *familiar* dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga *R & D*.

Menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.⁴⁵

Jadi, metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret di lapangan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini berfungsi untuk melakukan suatu validasi sebuah produk, dimana produk tersebut sudah ada sehingga peneliti hanya melakukan perbaikan untuk mengembangkan media yang lebih baik lagi serta melakukan suatu uji efektivitas atau validasitas terhadap produk. Melakukan pengembangan terhadap suatu produk dalam

⁴⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

artian dapat berupa melakukan pembaharuan terhadap produk yang ada agar dapat lebih efektif untuk digunakan atau menciptakan produk yang baru dalam artian produk ini belum pernah ada dan diciptakan oleh peneliti tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *Flashcard* elektronik ini dengan model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Raiser dan Mollenda (1990-an). Model ADDIE dirasa lebih efektif serta berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli. Dengan begitu desain intruksional bersifat efektif dan sesuai dengan lingkungan lembaga pendidikan yang diteliti.

Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara siswa, guru maupun lingkungannya.⁴⁶ Jadi, penggunaan model ADDIE ini sangat tepat untuk diterapkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* elektronik dikarenakan langkah-langkah yang ditawarkan mampu memberikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan intruksional atau program pembelajaran. hal tersebut dikarenakan model ADDIE ini melewati tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dirasa kompleks dan tepat untuk digunakan.

⁴⁶Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar," *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,*" *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

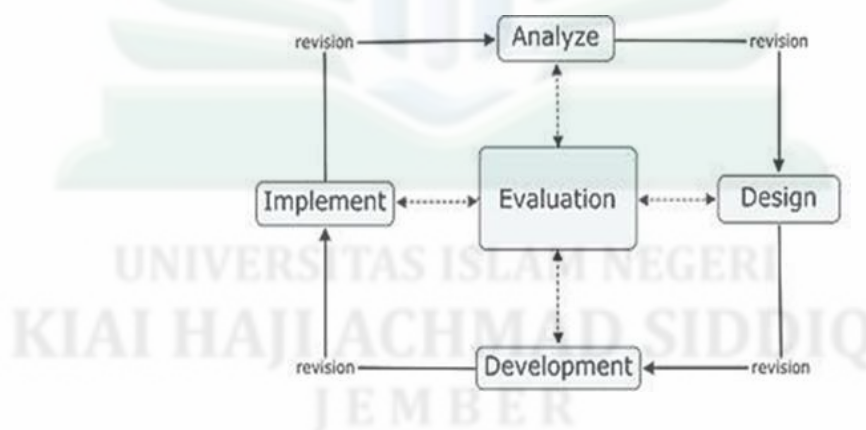
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi permasalahan yang dialami dalam lembaga MIN 6 jember dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian, melakukan deksripsi penyebab adanya kesenjangan antara fakta dan harapan.
2. Tahap desain, memulai mendesain media pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan melalui analisis lapangan/lembaga dan dengan metode pengujian yang tepat.
3. Tahap pengembangan, melakukan pengembangan terhadap media disesuaikan dengan analisis maupun rencana yang telah dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva Premium dan juga website Fliphtml5. Kemudian, melakukan validasi kelayakan media untuk mengukur apakah media yang telah dikembangkan layak untuk diterapkan. Pengukuran ini dilakukan oleh tenaga ahli dan praktisi pembelajaran yang mumpuni. Ketika media buku cerita dinyatakan layak maka akan dilakukan uji coba produk dalam tahapan implementasi

4. Tahap implelementasi, pada tahap implementasi atau pelaksanaan ini terlaksana setelah adanya revisi yang dilakukan melalui validator ahli yang ditentukan. Pada tahap implementasi media sudah berada di fase layak untuk diterapkan dan untuk menegathui sejauh mana kelayakan media *Flashcard* yang sudah dikembangkan.
5. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berkaitan dengan proses maupun hasil sebelum atau sesudah pembelajaran, pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dengan cara memberikan angket dan juga soal pre-test maupun post-test kepada peserta didik.⁴⁷

Evaluasi dilakukan dalam bentuk sumatif dengan cara mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran IPAS yang berasal dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan penilaian terhadap pengguna. Berikut ini gambar dari langkah dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE :



Gambar 3.1
Prosedur Pengembangan ADDIE

⁴⁷ Hamdah Fachurin, *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

Berikut ini merupakan penjelasan dari adanya tahapan dalam pengembangan media melalui proses penelitian dan pengembangan model ADDIE:

a. Analisis

Dalam tahapan ini, Melakukan observasi dan mengidentifikasi atau menganalisis permasalahan yang dialami dalam lembaga MIN 6 jember dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian, melakukan deksripsi penyebab adanya permasalahan tersebut. Setelah sudah menemukan suatu permasalahan dan menemukan dalam proses pembelajaran tidak selalu menggunakan media pembelajaran maka dari itu saya mulai berfikir apa yang cocok media untuk membantu proses penyampaian materi terhadap peserta didik di MIN 6 Jember.

b. Desain

Tahapan desain ini setelah kita sudah memahami dan tau apa permasalahan di MIN 6 Jember dalam proses pembelajaran, ketika sudah menemukan, salah satunya contoh permasalahannya dari proses pembelajaran tidak semua mapel guru menggunakan media pembelajaran dan media digital seperti media elektronik sangat jarang digunakan. Padahal dari segi fasilitas di MIN 6 Jember sebenarnya sangat mendukung akhirnya saya mencoba mendesain media elektronik yang biasa dikenal dengan media *flascard* elektronik yang saya rasa cocok dalam membantu dan meningkatkan motivasi dan hasil

pembelajaran peserta didik di MIN 6 Jember.

c. Pengembangan

- 1) Dalam proses Pengembangan ini saya akhirnya membuat sebuah media *Flashcard* elektronik menggunakan aplikasi terbaik sesuai dengan kebutuhan pengembangan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan canva premium dan website fliphtml5, disisi lain juga Melakukan penilaian yang diberikan kepada validator ahli media yang saya lakukan terhadap bapak M.Sholahuddin Amrullah ,M.Pd. , dan juga ahli materi kepada bapak Dr. Moh. Sutomo,MPd. dan praktisi pembelajara Guru kelas MIN 6 Jember Ibu Kholiifa, S.Pd.I. yang mumpuni dalam bidangnya dan juga saya melakukan revisi media yang sudah diberikan oleh validator materi, media dan juga praktisi pembelajaran hingga media dinyatakan layak untuk diterapkan.

d. Implementasi

Pada tahap implementasi media mulai diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah peneliti jelaskan karena media sudah masuk dalam kategori layak untuk diterapkan. Pada proses ini peneliti melakukan pengujian kelayakan media untuk diterapkan kepada peserta didik. Selain itu, pada proses ini dilakukan pengamatan terhadap siswa, guru dan juga lingkungan belajar yang nantinya akan dianalisis dan dicantumkan dalam data penelitian yang sudah diperoleh di lapangan.

e. Evaluasi

Evaluasi ini yang peneliti lakukan adalah memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran. Serta proses perbaikan jika ditemukan kekurangan dari pengimplementasian *Flashcard* elektronik dengan materi cerita fiksi.⁴⁸ Setelah ditemukan kekurangan dan masukan dari peserta didik. Media di revisi sesuai dengan masukan yang ada sehingga dapat lebih baik lagi.

C. Uji Coba Produk

Produk media pembelajaran *Flashcard* dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevalidan sebuah produk yang sudah dikembangkan.⁴⁹ Kevalidan produk diberikan kepada ahli yang berasal dari dosen yang berkompeten dibidangnya dan ahli pembelajaran dinilai oleh praktisi pembelajaran IPAS di lapangan.

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi oleh bapak Dr. Moh.Sutomo, M.Pd. salah satu dosen UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang mengajar di prodi tadris IPS dan ahli dalam materi Indonesia Kaya akan Budaya 2) Validator ahli media oleh bapak M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd. salah satu dosen UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang ahli dalam media pembelajaran 3) Validator ahli pembelajaran oleh ibu Kholifah, S.Pd.I yang juga menjadi Guru dan sekaligus menjadi wali

⁴⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

⁴⁹ Tim Penyusun, Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, 2020,69.

kelas di kelas IV MIN 6 Jember.

D. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu praktisi pembelajaran di MIN 6 Jember untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah melewati fase pengembangan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian agar dapat menyempurnakan kembali media yang sudah dibuat sehingga dapat menjadi media yang layak dalam usaha penunjang proses pembelajaran.

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen yang sudah disebutkan diatas tadi, 1 guru kelas dan juga peserta didik kelas IV MIN 6 Jember tahun ajaran 2024/2025.

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ahli Ilmu pengetahuan alam dan sosial sebagai penilai dari media dalam segi materi yang disampaikan. maka peneliti menggunakan dosen Ilmu pengetahuan alam dan sosial yaitu bapak Dr. Moh.Sutomo sebagai validator ahli materi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

b. Ahli media

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu

Dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial

Ahli pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial menggunakan praktisi pembelajaran dan sekaligus wali kelas di kelas IV di MIN 6 Jember yang dirasa berkompeten dalam pembelajaran yaitu Ibu Kholifah, S.Pd.I

d. Peserta Didik

Peserta didik orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian, disini penelitian dalam proses uji produk melibatkan peserta didik kelas IV MIN 6 Jember yang berjumlah 26 siswa siswi. Peserta didik akan mendukung proses pengembangan media ini kesuksesan pengembangan tergantung dari respon yang diberikan. Hasil respon ini dalam bentuk uji respon peserta didik dan juga soal pre-test maupun post-test yang akan di berikan.

2. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti merupakan data kuantitatif dan kualitatif yang khusus digunakan dalam mengukur kevalidan *Flashcard* elektronik ini ialah, sebagai berikut.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.⁵⁰

Data kualitatif merupakan masukan dan bentuk komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran *Flashcard* elektronik yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka-angka atau statistik sebagai hasil dari adanya pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial, uji responden peserta didik dan hasil dari pengerjaan soal pre-test maupun post-test.⁵¹

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dari pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *Flashcard* elektronik dengan Indonesiaku Kaya Budaya ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan juga angket yang diberikan kepada peserta didik.

a. Angket Penilaian Media:

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media ini efektif atau tidak. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

⁵¹ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan.⁵²

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga praktisi pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan jenis angket tertutup atau terstruktur dengan berisi informasi objek yang dinilai dengan rentang 1-5 untuk mempermudah dalam melakukan penilaian maupun perhitungan pada kelayakan media.

Informasi yang diperoleh melalui angket penilaian ini berupa angka yang diakumulasi dan berisi kritik maupun saran untuk dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵³

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti:

- a) Sangat Setuju (SS)
- b) Setuju (S),
- c) Ragu-ragu (R),
- d) Tidak Setuju (TS),
- e) Sangat Tidak Setuju (STS).

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

⁵³ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

Pada analisis kuantitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).⁵⁴ Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

b. Wawancara

Dalam proses wawancara ini salah satu teknik yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan, wawancara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan wawancara berstruktur dan peneliti mewawancarai kepala sekolah MIN 6 Jember Ibu Dra. Hj. Hindanah M.Pd.. terkait profil sekolah, wawancara sistem pengelolaan sekolah oleh Bapak Waka kurikulum MIN 6 Jember Bapak Ishaq Kholilul Rohman, S.Pd, M.Mpd. dan juga mewawancarai salah satu guru kelas mewawancarai mengenai penggunaan media dan proses pembelajaran yang dilakukan dikelas, menanyakan kendala dll kepada Ibu Kholifah, S.Pd.I serta siswa siswi Min 6 Jember, ketika peneliti ada dilapangan hal ini dimanfaatkan untuk membuat proses wawancara lebih terstruktur dan dijawab sesuai dengan data yang diperlukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangannya sehingga wawancara dilaksanakan lebih bersifat sistematis dan terarah.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti dengan menganalisis kondisi di MIN 6 Jember dan menganalisis keadaan apa yang menarik atau permasalahan apa yang dapat peneliti ambil untuk dijadikan penelitiannya. Observasi ini juga digunakan peneliti untuk pengumpulan data. Proses observasi peneliti menganalisis bukan hanya diluar kelas tapi juga dalam proses pembelajarannya. Dengan proses observasi ini peneliti mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti yang nantinya akan dijadikan judul untuk penelitiannya.⁵⁵

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan *Flashcard* elektronik yang telah diterapkan di MIN 6 Jember.⁵⁶ Peneliti mengambil dokumentasi seperti ketika proses izin observasi yang memberikan surat izin dari kampus kepihak sekolah dan lain sebagainya.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flashcard*

⁵⁵ Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

⁵⁶ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

elektronik ini, memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis suatu kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui pengisian angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator.

1. Analisis Kevalidan Media dan Validasi Pengguna

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi dan bahasa, ahli pembelajaran dan juga respon peserta didik yang dikemas dalam satu tabel kevalidan media dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan pertimbangan dari uji kevalidan maupun kelayakan yang ada.⁵⁷

Tabel 3.1
Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
76%-100%	Valid	Layak/tak perlu direvisi
50%-75%	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
26%-50%	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
26%	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

2. Analisis data *pre-test* dan *post-test* (Keefektifan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap media pembelajaran *flash card* yang sudah dikembangkan oleh

⁵⁷ Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai presentase

Tse :Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau angket

Tsh :Total skor maksimal

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori keefektifan media sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria keefektifan produk

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat efektif
2	61% - 80%	Efektif
3	41% - 60%	Kurang efektif
4	21% - 40%	Tidak efektif
5	00% - 20%	Sangat tidak efektif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Pada tahap uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta didik didalam kelas, dilakukan uji coba produk secara bertahap. Dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara sistematis dengan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang bersifat sistematis. Pengembangan media *Flashcard* elektronik ini dikembangkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dikelas IV pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat Sekitarku.

Hasil dari adanya pengembangan media pembelajaran *Flashcard* elektronik ini menggunakan model dari penelitian dan pengembangan ADDIE. ADDIE yang merupakan singkatan dari langkah-langkah *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi) yang akan dituangkan dalam penjelasan berikut ini :

1. Hasil *Analyze* (analisis)

Tahap pertama dalam model ADDIE ini ialah analisis, analisis pada penelitian ini diawali dengan tahap observasi dilingkungan MIN 6 Jember. Hal ini dilakukan untuk mencari informasi awal terkait permasalahan dan juga kebutuhan yang terdapat di lembaga. Selain itu terdapat beberapa hal yang harus di analisis yaitu kebutuhan, kompetensi, karakteristik sekolah maupun peserta didik, analisis materi pembelajaran,

dan analisis hasil belajar.

Dikaji dalam teori yang peneliti cantumkan dalam kajian teori di bab dua telah direlevansikan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena motivasi belajar adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran. Sehingga diperlukan usaha-usaha dalam mendesain pembelajaran agar lebih baik lagi guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas.

Jika ditinjau dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya menyatakan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan adanya hal tersebut maka, motivasi belajar siswa mampu berpengaruh pada hasil belajar yang akan dihasilkan terlihat dari adanya penilaian peserta didik yang banyak dijumpai hasil dibawah standar batas minimum nilai. Hal ini menjadi alasan utama untuk memberikan pengajaran yang baik atau diberikan berupa rangsangan berupa media yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adanya motivasi belajar yang rendah ini harus ditingkatkan melalui inovasi-inovasi pendidikan yang sekiranya mampu membina dan mengelola pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih baik lagi, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang akan dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa sebuah analisis pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran yang diterapkan, dengan hal ini

analisis di MIN 6 Jember menunjukkan adanya kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran dan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terutama di MIN 6 Jember.

2. Hasil *Design* (desain)

Tahap kedua ialah desain, desain memiliki tujuan yang berisi kegiatan untuk membuat sebuah rancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang dilakukan pada tahap ini, di antaranya menyusun materi pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut :

- a. Merumuskan materi pembelajaran yang telah dianalisis memiliki hasil belajar yang rendah berdasarkan data daftar nilai yang telah diberikan oleh wali kelas, sehingga dengan adanya data tersebut maka ditetapkan materi Tradisi dan Budaya Masyarakat Sekitarku yang akan dikembangkan pada media.
- b. Merumuskan perangkat pembelajaran dilakukan sesuai dengan media yang akan dikembangkan, penyusunan langkah-langkah pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran yang akan diimplementasikan dengan media mampu menunjang proses belajar siswa menjadi lebih baik lagi.
- c. Menyesuaikan media disini, dengan mendesain tampilan media dari awal hingga slide akhir, dimana media akan dikembangkan dengan

mempertimbangkan tampilan, font, warna dll yang akan menunjang penggunaan media.

- d. Terakhir, menyesuaikan media dengan instrumen yang akan digunakan agar pada penilaian kelayakan ini mampu menilai semua cakupan aspek dalam media yang dikembangkan.

3. Hasil *Develop* (pengembangan)

Tahap ketiga ialah pengembangan dimana, pada tahap ini media di produksi berdasarkan rancangan pada tahapan desain yang sudah dibuat kemudain dilakukanlah validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang sudah dikembangkan. Berikut ini merupakan hasil pengembangan yang telah dilakukan peneliti ialah:

a. Komponen pengembangan

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini alat pembuatan media *Flashcard* elektronik yang digunakan oleh pengembang:

- 1) Laptop
- 2) Aplikasi berbayar Canva
- 3) Website <https://fliphtml5.com/id/>
- 4) Website wordwall <https://wordwall.net/>

Selanjutnya langkah-langkah dalam pembuatan media *Flashcard* elektronik ialah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, Silahkan download aplikasi *canva* di

PlayStore. Setelah itu, masuk melalui akun *Google* yang telah dimiliki.

- 2) Setelah membuat akun, klik tombol "*Create a design*" dan pilih kategori "*A4 Horizontal*" dari menu *drop-down and add page*.
- 3) Pilihlah pengaturan batas pada kertas di atas titik tiga pilih pengaturan dan tambahkan patokan untuk mempermudah batas pada pengembangan *Flaschard*.
- 4) Gunakan ilustrasi gambar pada bagian elemen, carilah elemen yang sesuai dengan kebutuhan pengembang.
- 5) Pilihlah font yang dibutuhkan pada pilihan toolbar dibawah sesuaikan font dengan ukuran sesuai kebutuhan, pada buku ini memiliki ukuran font sebesar 20.
- 6) Gunakan toolbar Canva untuk menyesuaikan ukuran, warna, dan gaya konten.
- 7) Ulangi langkah ini untuk menambahkan konten ke setiap halaman *Flaschard*. Selain itu, untuk mempercantik tampilan pilihlah gambar melalui elemen sehingga dapat mendeksripsikan gambar kebudayaan yang dibutuhkan.
- 8) Setelah selesai, download gambar pada pilihan dipojok kanan pilih "Unduh" pilih file pdf dan tunggu hingga file selesai di unduh.
- 9) Setelah selesai, buka website <https://fliphtml5.com/id/> dan kemudian upload.

10) Setelah *Flashcard* selesai di upload, tambahkan musik dibagian latar belakang *toolbar* dan disesuaikan dengan kebutuhan pengembang. Mediaupun selesai dikembangkan dan siap untuk diberikan kepada validator untuk divalidasi.

b. Validasi produk

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan, padapenelitian ini validasi dilakukan oleh 3 pakar yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing. Validasi *Flaschard* elektronik dilakukan oleh ahli media yaitu bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Sutomo, M.Pd dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV MIN 6 Jember yaitu ibu Kholifah S.Pd.I. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Flashcard* elektronik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata IPAS materi Tradisi dan Kebudayaan daerah sekitarku.

1) Validasi media : Validasi pada aspek media ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan rincian hasil penilaian ahli media yang diwakilkan oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. dipaparkan dalam tabel dibawah:

Tabel 4.1
Hasil penilaian ahli media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi	✓				
7	Kemudahan penggunaan media		✓			
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai		✓			
11	Media <i>flash card</i> elektronik mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik		✓			

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$= 90,9\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 50 dengan presentase 90,9% dari total keseluruhan 55. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a) Memperbaiki foto pada profil pengembang.
- b) Buku materi bisa dicetak menggunakan kertas AP

2) Validasi materi : Validasi pada aspek materi ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pada aspek materi yang telah dikembangkan . Berikut ini merupakan rincian hasil penilaian ahli materi yang diwakilkan oleh bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. dipaparkan dalam tabel dibawah:

Tabel 4.2
Hasil penilaian ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Ketepatan tata bahasa	✓				
2.	Ketepatan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian penyebutan contoh dan gambar		✓			
4.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
5.	Ketepatan ejaan		✓			
6.	Desain tiap sisi sesuai dengan materi		✓			
7.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar		✓			
8.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		✓			
9.	Kemudahan penyajian materi dengan siswa		✓			
10.	Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa		✓			
11.	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi		✓			
12.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 51 dengan presentase rata-rata 85% dari total keseluruhannya sebesar 60. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- a) Media disajikan dalam Bab 6 Tema B.
 - b) Media dibagi menjadi dua kali tatap muka.
- 3) Validasi ahli pembelajaran: Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dan media yang sudah dikembangkan berdasarkan modul ajar yang sudah dikembangkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas IV. Berikut ini merupakan hasil penilaian dari ahli pembelajaran yang diwakilkan oleh ibu Kholifah, S.Pd.I. yang dipaparkan oleh tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil penilaian ahli pembelajaran IPAS

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk		✓			
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan		✓			
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi		✓			
7	Kemudahan penggunaan media	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai		✓			
11	Media flash card elektronik mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				
12	Ketepatan tata bahasa		✓			
13	Keefektifan kalimat		✓			
14	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		✓			
15	Ketepatan ejaan	✓				
16	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
17	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓			
18	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar		✓			
19	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
20	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
21	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
22	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
23	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{104}{115} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 104 dengan presentase rata-rata 90% dari total keseluruhannya sebesar 115. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan .

4. Hasil *Implement* (penerapan)

Pada tahap keempat ini implementasi, Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan pra observasi pada proses pembelajaran IPAS yang pada saat itu disampaikan oleh guru kelas IV untuk menganalisis hasil belajar, karakteristik dan proses pembelajaran. selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik terkait pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar dikelas.

Kedua, Peneliti memberikan soal dalam bentuk pre-test pada pembelajaran IPAS materi kebudayaan dan tradisi disekitarku untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Ketiga, Peneliti melakukan uji coba produk dikelas IV menggunakan media *Flaschard* dengan fasilitas yang disediakan dan dapat digunakan oleh siswa saat pembelajaran. setelah itu peserta didik mengisi soal post-test guna mengetahui hasil belajar yang diperoleh setelah adanya penggunaan media.

Uji coba produk pada mata pelajaran IPAS dilakukan secara langsung diruang kelas IV dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa memperhatikan *Flashcard* ini dengan baik, seksama dan juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan dimana hal ini, dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang

disajikan.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.1
Implementasi media
(Sumber: dokumentasi peneliti)

Dapat dilihat dari gambar 4.1 merupakan tahap pengimplementasian media dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas handphone dan proyektor sekolah, sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik dan juga tertib.

Hasil dari pengimplementasian tersebut menunjukkan hasil penilaian sebagai berikut:

a. Keefektifan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data keefektifan media pembelajaran *Flashcard* elektronik dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik mapel IPAS. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-*

Posttest. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pretest hasil belajar pada kelas IV adalah 45,83. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata rata nilai *post test* hasil belajar adalah 91,46. Hal ini menunjukkan bahwa media *Flashcard* elektronik dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV

Adapun data hasil *pre-test* dan *post test* ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Pre-test

No	Nama Siswa	Nilai Pre-test
1	Ahmad Fauzi Nur Alif	70
2	Ahmad Rozak Wahab Wibowo	60
3	Aynur Bilqis	70
4	Alisha Anindya Irlana	80
5	Diana Bilqis Dzahirah	60
6	Dimas Kurniawan Efendi	60
7	Erina Utari	50
8	Gio Bastian	60
9	Giofani Rofiqus Salam	60
10	Ibnu Nizar Maulana Akbar	50
11	Indi Zulfa Ulinnuha	60
12	Indira Putri Amelia	70
13	Izzatun Aini	70
14	Keisha Gian Azzahra	70
15	Minahussaniyah	60
16	M. Faril Nur Denis	50
17	M. Nafis Rahman	60
18	M. Azam Zaidan	70
19	M. Nouval Anggrian Maulana	60
20	M. Rahel	50
21	M. Ridwan Afin Pratama	50
22	Sabrina Nuril Aini	60
23	Salsabila Nadhifa	60
24	Siti Laila Nur Fadila	60
25	Sofia Salsabila R.	50
26	Wilda Syakira Nur Aulia	50
	Rata-rata	60,3

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 26 siswi adalah 60,3. Pretest dilakukan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan skor maksimal tiap soal adalah 10.

Tabel 4.5
Hasil Post-test

No	Nama Siswa	Nila Post-test
1	Ahmad Fauzi Nur Alif	100
2	Ahmad Rozak Wahab Wibowo	100
3	Aiynur Bilqis	100
4	Alisha Anindya Irlana	90
5	Diana Bilqis Dzahirah	100
6	Dimas Kurniawan Efendi	100
7	Erina Utari	100
8	Gio Bastian	90
9	Giofani Rofiqus Salam	100
10	Ibnu Nizar Maulana Akbar	80
11	Indi Zulfa Ulinnuha	90
12	Indira Putri Amelia	100
13	Izzatun Aini	90
14	Keisha Gian Azzahra	90
15	Minahussaniyah	100
16	M. Faril Nur Denis	100
17	M. Nafis Rahman	90
18	M. Azam Zaidan	100
19	M. Nouval Anggrian Maulana	70
20	M. Rahel	80
21	M. Ridwan Afin Pratama	90
22	Sabrina Nuril Aini	90
23	Salsabila Nadhifa	80
24	Siti Laila Nur Fadila	100
25	Sofia Salsabila R.	90
26	Wilda Syakira Nur Aulia	90
Rata-rata		92,6

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 26 siswa adalah 92,6. Posttest dilakukan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan skor

maksimal tiap soal adalah 10.

b. Respon peserta didik

Tabel 4.6
Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Respon siswa
1	Ahmad Fauzi Nur Alif	100
2	Ahmad Rozak Wahab Wibowo	100
3	Aiynur Bilqis	88,8
4	Alisha Anindya Irlana	100
5	Diana Bilqis Dzahirah	88,8
6	Dimas Kurniawan Efendi	100
7	Erina Utari	88,8
8	Gio Bastian	88,8
9	Giofani Rofiqus Salam	100
10	Ibnu Nizar Maulana Akbar	88,8
11	Indi Zulfa Ulinnuha	77,7
12	Indira Putri Amelia	100
13	Izzatun Aini	100
14	Keisha Gian Azzahra	88,8
15	Minahussaniyah	100
16	M. Faril Nur Denis	100
17	M. Nafis Rahman	88,8
18	M. Azam Zaidan	100
19	M. Nouval Anggrian Maulana	100
20	M. Rahel	100
21	M. Ridwan Afin Pratama	100
22	Sabrina Nuril Aini	100
23	Salsabila Nadhifa	100
24	Siti Laila Nur Fadila	100
25	Sofia Salsabila R.	88,8
26	Wilda Syakira Nur Aulia	100

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{2.488,1}{26000} \times 100\%$$

$$= 95,6\%$$

Dengan adanya hasil respon peserta didik diatas, maka memperoleh nilai sebesar 95,6% dengan keterangan sangat layak untuk diterapkan dan mendapatkan respon baik dari peserta didik. sehingga dengan adanya hasil tersebut media *Flashcard* ini dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran IPAS dikelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.

5. Hasil *Evaluate* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *Flashcard* elektronik ini dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan social siswa kelas IV MIN 6 Jember. Data yang didapat melalui kegiatan pretest dan posttest yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPAS ketika menggunakan media pembelajaran *Flashcard* tersebut.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk validator ahli

materi bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd selaku dosen program studi Tadris IPS, dan untuk validator pembelajaran adalah ibu Kholifah, S.Pd.I selaku guru kelas IV MIN 06 Jember. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator, disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7
Rekapitulasi hasil validasi ahli

No	Nama Validator	Presentase Validasi
1.	M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.	90,9%
2.	Dr. Moh. Sutomo, M.Pd	85%
3.	Kholifah, S.Pd.I	90%
Rata-rata		88,6%

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh prosentase nilai rata – rata sebesar 88,6%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *Flashcard* elektronik layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti media *Flashcard* elektronik dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media *Flashcard* oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih sempurna dan standar kriteria pembelajaran

2. Analisis Efektivitas

a. Analisis pengamatan

Analisis pengamatan dalam penelitian ini diukur dari keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik dan jelas. Serta dilihat dari hasil pretest dan posttest pada peserta didik kelas IV MIN 6 Jember. Adapun tabel tentang hasil uji keefektifan sebagai terdapat

pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.8
Data analisis keefektifan hasil belajar

No	Kegiatan	Hasil rata-rata	Kriteria
1	Pre-test	60,3%	Kurang efektif
2	Post-test	92,6%	Efektif
Meningkat		30,3%	

Berdasarkan tabel 4.7 secara keseluruhan, prosentase rata rata nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS adalah dari pre-test yang memiliki rata-rata yakni 60,3% menuju post-test yakni 92,6% yakni meningkat sebesar 30,3%. Standar kriteria skor dari minimum di MIN 6 Jember adalah 70 maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa terbilang meningkat dan secara otomatis media *Flashcard* elektronik yakni efektif untuk digunakan sehingga bisa meningkatkan keefektifan belajar siswa.

b. Analisis hasil belajar

Efektifitas media *Flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pengembangan media *Flashcard* ini. Pretest dan posttest adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Tes tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing –masing soal apabila dijawab benar mendapatkan nilai 10.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan kepada 3 orang pakar maka diperoleh beberapa hasil penilaian dan saran serta komentar yang bersifat membangun terhadap desain produk yang lebih baik lagi. Berikut beberapa perubahan produk berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli :

1. Revisi desain pertama

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media halaman profil pengembang, bisa menggunakan foto yang lebih formal lagi untuk memperindah tampilan pada *Flashcard*. Berikut ini gambaran dari sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 4.2
Halaman sebelum revisi



Gambar 4.3
Halaman sesudah revisi

2. Revisi desain kedua

Pada ahli media, memberikan saran pengembang untuk mengganti kertas pada buku materi yang awalnya menggunakan bahan kertas bufalo

berubah menjadi kertas AP yang lebih awet.



Gambar 4.4
Cover buku materi

3. Revisi desain ketiga

Pada ahli materi memberikan saran untuk merincikan judul kepada tema yang dibahas dalam media *Flashcard* sehingga judul dirincikan pada materi Bab IV pembahasan B.Tradisi dan Budaya Masyarakat Sekitarku. Berikut adalah tampilan sesudah dan sebelum revisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Gambar 4.5
Halaman tema sebelum revisi



Gambar 4.6
Halaman tema sesudah revisi



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Menurut Arsyad yang dikutip oleh Nizwardi dalam buku *Media dan Sumber Belajar*, media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat di definisikan sebagai alat atau prantara dari pengirim kepada penerima pesan.⁵⁸ Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Sedangkan, *Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.⁵⁹ Jika dilihat dari bentuknya *Flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambing.⁶⁰

⁵⁸ Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

⁵⁹ Eka Fitriyani, “Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”, *Jurnal Ilmiah Psikolog*, Vol.4, No.2, (2017), hal 169

⁶⁰ Budi Febriyanto, Ari Yanto, “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.3, No.2, (2019), hal 110

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran Flashard elektronik yang memuat materi Keberagaman Budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Media pembelajaran flashard ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas IV MIN 6 Jember dengan menggunakan sistem elektronik dengan layar proyektor yang ada.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi :

1. Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pngembangannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasion, annd evaluation*.

Media pembelajaran *Flashcard* dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *canva, wordwall* dan juga *fliphtml5* yang menunjang proses pengembangan yang dilakukan peneliti. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan materi bab 6 semester II dengan tema keberagaman budaya sekitarku.

Penelitian dilakukan dengan melakukan analisis permasalahan melalui proses observasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi untuk memperoleh solusi yang tepat, sehingga dengan adanya permasalahan yang ada di MIN 6 Jember maka, dikembangkanlah media

Flashcard ini dengan proses pengembangan thapan ADDIE dengan desain yang dibuat dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dan juga siswa di kelas.

Selanjutnya setelah semua sudah terkumpul akan dijadikan satu sesuai rancangan yang sudah dibuat mulai dari pembuka hingga penutup. Pada *Flashcard* yang ditampilkan secara menarik sehingga media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini melalui proses uji coba dan revisi produk, ketika uji coba yang dilakukan peneliti menunjukkan kelayakan dalam penggunaannya maka media dapat diimplementasikan secara luas. Hasil dari media pembelajaran *Flashcard* dapat diakses secara offline maupun online melalui Handphone, Laptop, Komputer sebagai bentuk kemudahan media dalam penggunaannya.

2. Kelayakan media pembelajaran *Flashcard* ini Media telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas IV MIN 6 Jember. Hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini sudah valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut merupakan hasil yang diperoleh dari proses validasi, yaitu :
 - a. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 85%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 90,9% dan

yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 90%. Secara keseluruhan media pembelajaran flashcard elektronik ini menunjukkan presentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan atatan beberapa revisi dan saran yang sudah diberikan untuk menapai sebuah kelayakan dalam pengembangan media.

- b. Data hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan dengan presentase rata-rata sebesar 30,3% . sehingga dengan adanya hasil belajar peserta didik tersebut menyatakan bahwasanya media pembelajaran *Flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan tola ukur hasil penilaian yang meniingkat setelah penggunaan media, selain itu siswa juga diberikan angket yang bisa diisi untuk memberikan komentar dengan rata-rata komentar sudah sangat baik dan menarik untuk dipelajari. Dengan adanya hal tersebut, media pembelajaran *Flashcard* ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Temu penulis hampir sama dengan temuan yang diperoleh Faniztus Zahro dan Ika Lis Mariatun yang berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Bustanul Ulum, berbeda dengan penulis yang berusaha meningkatkn motivasi belajar peserta didik di ranah Sekolah Dasar yaitu MIN 6 Jember dengan hasil yang menunjukkan bahwa media ini cocok untuk penerapannya dan dapat berdampak signifikan pada siswa, khususnya di bidang Sosial. Mata pelajaran studi. Hal ini dibuktikan

dengan hasil validasi dari media ahli, ahli bahasa, praktisi lapangan, dan peningkatan nilai siswa dibandingkan dengan penilaian sebelumnya. Implikasi Penelitian – Implikasi penelitian ini menunjukkan agar penerapan media pembelajaran Flash card dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Selain itu, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh I Dewe Ayu Nyoman Putrid an Anak Agung Gede Angung berfokus pada penelitian dengan mata pelajaran IPA dengan menerapkannya dikhususkan pada masa pandemi covid-19 dan berbeda dengan penulis yang berfokus pada peningkatan motivasi belajar pada saat pandemic sudah berakhir dengan pembelajaran tatap muka. Penelitian ini juga senada dengan Nida Fadhila yang mengembangkan media *flash card* pada pembelajaran IPA namun berfokus pada peserta didik Sekolah Dasar.

Sehingga penelitian yang dilaukan oleh peneliti memberikan pembaharuan pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya disekitarku dengan subjek penelitian pada siswa kelas IV MIN 6 Jember yang berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dikaji melalui hasil belajar yang diperoleh.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Terdapat pada pengembangan media *Flashcard* mencakup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran *Flashcard* dapat diterapkan dengan efektif, sehingga

diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Flashcard* yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi keberagaman budaya sekitar ku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Flashcard* elektronik ini tersedia melalui link sehingga dapat dimanfaatkan ketika adanya pembelajaran secara tidak langsung(daring).
- b. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan media pembelajaran berbasis *Flashcard* elektronik ini sebagai refrensi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari media pembelajaran berbasis *Flashcard* elektronik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relavan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

a) Instagram

<https://www.instagram.com/p/DLbyFM8TReB/?igsh=OHLhZ>

[WlkY3NrcjB0](#)

b) Facebook: <https://www.facebook.com/share/p/19den6KRn6/>

c) YouTube:

https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember?si=rXUXPj_-l4eLwqr9

d) Tiktok : <https://vm.tiktok.com/ZSBe3XmfJ/>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga materi pada pembelajaran lebih beragam.
- b. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan animasi-animasi menarik dan beragam sehingga dapat dilihat lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Media pembelajaran *Flashcard* elektronik yang sudah dikembangkan dapat diterapkan untuk bahan pendukung proses pembelajaran dalam penanaman konsep yang lebih realistis.
- d. Media pembelajaran *Flashcard* ini, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran siswa materi IPAS di kelas IV. Sehingga dapat disarankan pengembangan selanjutnya berada di kelas yang berbeda.
- e. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut. Dapat disarankan untuk melakukan perancangan *Flashcard* ini dengan lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar

lebih dikenal.

- f. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran ini, bisa ditambahkan fitur-fitur atau bahkan games menarik didalam media sehingga lebih dapat menambah perhatian peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali,Muhammad dan Muhammad Asrofi, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* .Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012.
- Atmaja,Purwa. Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*,Jogjakarta: ArRuzz Media, 2012.
- Awaliyah,Fajri. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal, (Skripsi, UNNES, 2018), 46.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013.
- Badan standart, kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud,”Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase A-C”.Tahun 2022,
- Baderiah, *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*, Palopo: IAIN Palopo, 2018.
- Campbell D.T. and Stanley J.C., *Experimental and Quasi Experimental Design for Research* (Chicago: Rand Mc Nailly College Publishing Company, 1963).
- Emda, Amna.“Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*, 5, No. 02 (2017).
- Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Fachurin,Hamdah. *Pengembangan Media pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021)
- FaniztusZahro dan Ika Lis Mariatun .“Pengembangan Flash Card untuk meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan social di SMP Bbustanul Ulum”.*Nusantara: Jurnal Pendidikan Indoneisa*. Vol 4 No 3(2024). DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-8>
- Febriyanto, Budi.Ari Yanto, “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.3, No.2, (2019).

- Fitriyani,Eka. “Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”, *Jurnal Ilmiah Psikolog*, Vol.4, No.2, 2017.
- Hake R, “Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education,” *Research Association’s Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology*, n.d
- Hamzah . Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012..
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.
- Hidayat,fitria. dan Muhammad Nizar," *Model ADDIE (Analysis,Design,Development,Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,*" *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hotimah,Empit. “Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas II MI Ar-Rochman Sumarang Garut”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol.04, No.01, (2010).
- I Dewe Ayu Nyoman Putrid an Anak Agung Gede Angung.” Pengembangan Media Pembelajaran E-Flaschard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V”. Vol 9 No 1 (2021). Doi. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.32355>.
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang mata pelajaran IPAS di SD/MI.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian pembelajaran.
- Latipah,Evi. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri, 2009.
- Mahdiaz,Sandi. Aziz,(2021)” Pengembangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak kelas XI Mipa di Sman 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo,(Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.)
- MasykurRubhan., Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017

- Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," Yogyakarta: DEEPUBLISH, 201
- Meilina,Fitria., Tisrin Maulina Dewi, dan Noreha, —Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,|| *JURNAL MINDA* 2, no. 2 (30 April 2021) <https://doi.org/10.51742/mindafkip.v2i2.346>.
- Meldawati, Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022, (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022).
- Mulyani,Sri. "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII", *Jurnal Profesi Keguruan*, Vol.3, No.2, (2017).
- Munir, Pembelajaran Jarak Jauh, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Nadzif,Muhammad. Yudha Irhasyuarna dan Sauqina,"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya SMP," *Jurnal JUPEIS*: Vol. 1, No, 3 (2022): 17-2, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.
- Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Nuraini,Aristiya. Pengembangan Media *Flaschard* Berbarcode Materi Perngaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu Dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar,|| *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2022).
- Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain,Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram," *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.
- Padhila,Nida. —Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu,|| Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Skripsi, 2021
- Permata,Reni. Rohana dan Nora Surmilasar, "Pengembangan media pembelajaran E-*Flaschard* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD" *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*. Vol 11 No 2 (2023). DOI: 10.25273/jems.v11i2.15568
- Rahmat ArofahRahmat. Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis

- ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.
- Rahmi Mudia,Rahmi. Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, Padang : Get Press, 2022.
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.
- Ru'yatul,Laeli. Chasanah dan Yeni Erita, “Pengembangan Media Aplikasi Sway pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2 (2023): 5711-5717, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14590>.
- RudSusilana,Rudi. dan Cepiriyani, *Media pembelajaran*.2020.
- Sadiman,Arief. dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012.
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007.
- Singgih,*Konsep Dasar Pembelajaran Drama Sebagai Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*,Surabaya: Global Book, 2017.
- Siyoto,sandu. dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharni dan Purwanti, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No.1 (20180.
- Suprihatin,Siti. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1, (2015).
- Susilana,Rudi. Dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2008.
- Tabah Heri Setiawan and Aden, “Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19.,” *Jurnal Pembelajaran*

Matematika Inovatif, 2020,
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/5366/1889>

.

Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember*, 2020.

Yuda,Endang. “Analisis Kebutuhan Pelatihan Standar Proses Berbasis Data Pemetaan Mutu Pendidikan Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kota Cirebon”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol.5, No.1, (2021), h.50,
<https://doi.org/10.26858/jkp.v5i1.16514>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flaschard</i> Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember	1. Flash card elektronik 2. Kelayakan 3. Keefektifan/hasil belajar	1. Aspek media 2. Aspek materi 3. Aspek pembelajaran	1. Responden siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 Jember 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Wali kelas. c. Dokumentasi d. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal. 3. Validasi a. Dosen ahli media b. Dosen materi c. Guru ahli pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Metode Penelitian: Research and Development (R&D) 2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi dilapangan. b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli dengan rumus : $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ Keterangan: V = nilai $\sum X$ = skor yang diperoleh N = skor max Rumus uji efektivitas dilakukan dengan rumus sebagai berikut: $P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ Keterangan: P : Nilai presentase Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau angket Tsh : Total skor maksimal	1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>Flaschard</i> Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember? 2. Bagaimana Kelayakan pengembangan media pembelajaran <i>Flaschard</i> Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember? 3. Bagaimana efektivitas dari pengembangan media pembelajaran <i>Flaschard</i> Elektronik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan dan social untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 6 Jember Jember?

Lampiran 1 : Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Irawan Tri Fadli
NIM : 202101040024
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji 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 dikutip didalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan didaftar pustaka.

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 21 Mei 2025
Saya yang menyatakan



Muhammad Irawan Tri Fadli
202101040024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://mik.uinkhas-jember.ac.id](http://mik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.lainjember@gmail.com



XHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 : Modul Ajar



MODUL AJAR PPKN KELAS 4

MIN 06 TANGGUL

TAHUN AJARAN 2024/2025



I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Muhammad Irawan Tri Fadli
 Sekolah : MIN 06 TANGGUL
 Jenjang : MIN
 Fase /Bab : B/ IV
 Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Topik : Indonesia Kaya Budaya
 Alokasi waktu : 2 x 35 min

B. KOMPETENSI AWAL

- Mengetahui keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia
- Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
- Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

C. Proyek Penguatan Profil Pancasila Rahmatan Lil Alamin

- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Toleransi

D. SARANA DAN PRASARANA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet),
- Pengenalan Tema : Buku Guru bagian Ide Pengajaran
- Persiapan lokasi: Area dalam kelas, Lingkungan sekitar sekolah
- Media *Flash Card Digital*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- **TARGET PESERTA DIDIK**
- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Tatap Muka

II. KOMPETENSI INTI

- **Tp (tujuan pembelajaran)**
- Peserta didik dapat menginterpretasikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui pengamatan flash card dengan tepat.
- Peserta didik dapat menganalisis keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui flash card
- Peserta didik dapat mengevaluasi keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui kegiatan diskusi kelompok dengan benar.
- **Cp (capaian pembelajaran)**
- Peserta didik memahami tentang gaya disekitar kita dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
- Peserta didik memahami dan mengerti bagaimana contoh gaya otot dan gaya gesek
- **Pemahaman bermakna**
- **Topik Pengenalan Tema** : Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.
- **Topik B** : Meningkatkan kemampuan peserta didik menganalisis berbagai keberagaman budaya bangsa Indonesia, Menganalisis manfaat adanya keberagaman yang ada di Indonesia.
- **Topik Proyek Pembelajaran** : Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.
- **Pertanyaan pemantik**
- Apa saja keragaman yang ada di sekitar peserta didik?
- Apa saja yang menjadi factor keberagaman di Indonesia?
- Bagaimana keragaman suku, bangsa dan ras di Indonesia?
- **Persiapan pembelajaran**
- Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media buku paket dll

kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	- Peserta didik dan Guru membuka kelas dengan salam dan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. (PPK Religius. - Peserta didik menjawab salam dari guru. (PPK Religius, PPK Mandiri) - Peserta didik ditanyai kabarnya oleh guru. (PPK Mandiri- Saintific, Communication) - Peserta didik dicek kehadirannya melalui presensi - Kehadiran. (PPK Mandiri-Saintific, Communication) - Peserta didik dan guru membaca pancasila. (PPK Nasionalisme, Abad 21 Kolaborasi, TPACK). - Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik	10 min

	Tentang Indonesia Kaya akan Budaya. (Saintific- Communication) - Peserta didik diberikan gambaran tentang materi hari ini yang akan dipelajari yaitu tentang “Indonesia Kaya akan Budaya” (Abad 21 Communication) - Peserta didik oleh guru disampaikan tujuan pembelajaran hari ini. (Abad 21 Communication)	
Kegiatan inti	- Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka pada Bab 6. - Peserta didik diminta untuk membaca buku IPAS yang telah mereka miliki. - Peserta didik diberikan bahan bacaan berupa buku materi kebudayaan. - Peserta didik ditunjukkan memperhatikan <i>flash card</i> keberagaman Indonesia pada pembelajaran dengan menjelaskan letak Indonesia yang menjadi penyebab keberagaman, kearifan lokal dan budaya yang ada di Indonesia serta manfaat dari adanya keberagaman. Dan jenis-jenis keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia. - Setelah itu, guru menanyakan kepada peserta didik apakah setiap daerah memiliki kearifan lokal serta budayanya sendiri? - Guru menanyakan materi yang sudah peserta didik pelajari. - Diakhir kegiatan diskusi, peserta didik diberikan soal yang dapat mereka kerjakan yang sudah disediakan oleh guru. - Kegiatan Penutup - Guru memberikan refleksi - Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini. - Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.  Lakukan Bersama	50 min
penutup	- Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah - Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi selama pembelajaran Berlangsung. (Communication, Critical Thingking) - Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran - Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan/rangkuman kegiatan hari ini. - Peserta didik dan Guru menutup dengan salam berdoa bersama sama. (Religius).	10min

III. REFLEKSI

1. REFLEKSI GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia?	
2	Apa manfaat dan fungsi kearifan lokal yang ada di Indonesia?	
3	Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan kearifan lokal yang ada?	
4	Bagaimana cara menjaga kebiasaan masyarakat yang unik agar tetap lestari?	
5	Apa yang akan kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah mempelajari kearifan lokal ini?	

2. REFLEKSI MURID

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah kalian merasa kesulitan memahami materi Indonesia kaya akan Budaya?	
2	Apa yang kalian lakukan agar dapat lebih memahami materi tersebut?	
3	Kepada siapa kalian meminta bantuan agar dapat memahami materi Indonesia Kaya Budaya?	
4	Apakah yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apakah yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apakah yang tidak saya sukai?	
5	Apakah media Flscard membantu kalian dalam memahami materi tersebut?	

IV. PENILAIAN ASESMEN

➤ Penilaian sikap

1. Penilaian sikap : Lembar Observasi
2. Penilaian pengetahuan : Soal formatif

V. KEGIATAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN

➤ Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

➤ Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Amalia dkk. (2021). *Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 4*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan 0.

Mengetahui

Guru Kelas IV

Jember, 8 Mei 2025

B. Rubrik penilaian
- Penilaian Sikap Sosial

Satuan pendidikan: : MIN 06 TANGGUL
Kelas/ semester: : IV/III
Tahun pelajaran: : 2024/2025
Mata pelajaran: : IPAS
Topik: : INDONESIAKU KAYA BUDAYA

Kholifah S.Pd.I
NIP. 198210302005012003

Muhammad Irawan Tri Fadli.
NIM.202101040024

LAMPIRAN
a. Bahan ajar
b. Rubrik penilaian

A. Bahan ajar
https://online.fliphtml5.com/diniy/kico/
https://online.fliphtml5.com/diniy/mauy/

NO	NAMA SISWA	Bernalar Kritis				Mandiri				Keaktifan Dalam Diskusi Kelompok			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ahmad Nur Fauzi												
2	Rozaq												
3	Bilqis												
4	Alisha Anindya												
5	Diana Bilqis												
6	Dimas												
7	Erina												
8	Gio Bastian												
9	Giofani												
10	Ibnu Nizar												
11	Indi Zulfa												
12	Indira Putri												
13	Izzatul Aini												
14	Keisha												
15	Minahussaniyah												
16	Mohammad Faril												
17	Mohammad												

	Nafis												
18	Muhammad Azam												
19	Moh. Nouval												
20	Muhammad Rahel												
21	Muhammad Ridwan												
22	Sabrina Nuril A												
23	Salsabila Nadhifa												
24	Siti Laila Nur F												
25	Sofia Salsabila												
26	Wilda Syakira												

NO	Kriteria	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekai
		1	2	3	4
1	Bernalar Kritis	Sikap bernalar kritis peserta didik, dalam menanyakan perihal gaya belum ada	Sikap bernalar kritis peserta didik saat memberi pertanyaan Pada materi gaya mulai terlihat	Sikap bernalar kritis peserta didik saat mempertanyakan tentang materi gaya mulai berkembang	Sikap bernalar kritis peserta didik saat memberikan pertanyaan pada materi gaya pikiran sudah Membudaya
2	Mandiri	Sikap Mandiri peserta didik saat belajar belum terlihat	Sikap mandiri peserta didik saat belajar mulai terlihat	Sikap mandiri peserta didik saat belajar mulai berkembang	Sikap Mandiri peserta didik saat belajar sudah membudaya
3	Keaktifan Dalam Diskusi Kelompok	Sikap keaktifan peserta didik saat berdiskusi tugas kerja kelompok belum terlihat	Sikap keaktifan peserta didik saat diskusi kerja kelompok mulai terlihat	Sikap Keaktifan dalam dikusi kerja kelompok peserta didik mulai berkembang	Sikap Keaktifan dalam diskusi kerja kelompok peserta didik sudah membudaya

Penilaian sikap spiritual

Satuan pendidikan : MIN 06 TANGGUL

Kelas/semester : IV/III

Tahun pelajaran : 2024/2025

Mata pelajaran : IPAS

Topik : INDONESIAKU KAYA BUDAYA

NO	NAMA SISWA	BERDOA				KETAATAN BERIBADAH				SOPAN SANTUN			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ahmad Nur Fauzi												
2	Ahmad Rozaq Wahab Wibowo												
3	Aynur Bilqis												
4	Alisha Anindya Irlana												
5	Diana Bilqis Dzhahirah												
6	Dimas Kurniawan Efendi												
7	Erina Utari Atmari												
8	Gio Bastian												
9	Giofani Rofiqus S.												
10	Ibnu Nizar												
11	Indi Zulfa												
12	Indira Putri A.												
13	Izzatul Aini												
14	Keisha Gian A.												
15	Minahussaniyah												
16	Mohammad Faril												
17	Mohammad Nafis												
18	Muhammad Azam												
19	Muh Nouval												
20	Muhamad Rahel												
21	Muhammad Ridwan												
22	Sabrina Nuril A												
23	Salsabila Nadhifa												
24	Siti Laila												
25	Sofia Salsabila												
26	Wilda Syakira												

NO	Kriteria	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran	Tidak menunjukkan sikap ber do'a sebelum dan sesudah kegiatan	Kadang-kadang menunjukkan sikap ber do'a sebelum dan sesudah kegiatan	Sering menunjukkan sikap ber do'a sebelum dan sesudah kegiatan	Selalu menunjukkan sikap ber d'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2	Ketaatan beribadah	Tidak taat beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Sering taat beribadah	Selalu taat beribadah
3	Sopan santun	Tidak pernah bersikap sopan santun	Kadang-kadang bersikap sopan santun	Sering bersikap sopan santun	Selalu bersikap sopan santun
4	Toleransi	Tidak pernah bersikap sopan santun	Kadang-kadang bersikap sopan santun	Sering bersikap sopan santun	Selalu bersikap sopan santun

Penilaian pengetahuan

KISI KISI SOAL PRETEST

Satuan pendidikan : MIN 06 TANGGUL

Kelas/semester : IV/III

Tahun pelajaran : 2024/2025

Mata pelajaran : IPAS

Topik : INDONESIAKU KAYA BUDAYA

1. Indonesia disebut sebagai negara yang kaya budaya karena...

- A. Semua penduduknya tinggal di kota besar
- B. Memiliki banyak suku dan adat istiadat
- C. Hanya memiliki satu bahasa daerah
- D. Semua penduduknya berprofesi sama

Jawaban: B

Indikator: Siswa dapat mengidentifikasi alasan Indonesia disebut negara kaya budaya.

2. Berikut ini yang merupakan contoh budaya daerah adalah...

- A. Membaca buku
- B. Bermain game
- C. Tari Saman dari Aceh
- D. Menonton televisi

Jawaban: C

Indikator: Siswa dapat mengenali bentuk budaya daerah di Indonesia.

3. Rumah adat Tongkonan berasal dari daerah...

- A. Jawa Timur
- B. Sumatera Utara
- C. Sulawesi Selatan
- D. Kalimantan Barat

Jawaban: C

Indikator: Siswa dapat menyebutkan asal daerah rumah adat di Indonesia.

4. Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh...

- A. ASEAN
- B. UNICEF
- C. PBB
- D. UNESCO

Jawaban: D

Indikator: Siswa memahami pengakuan internasional terhadap budaya Indonesia.

5. Lagu daerah “Ampar-Ampar Pisang” berasal dari...

- A. Kalimantan Selatan
- B. Sumatera Barat
- C. Jawa Tengah
- D. Papua

Jawaban: A

Indikator: Siswa dapat menyebutkan asal lagu daerah di Indonesia.

6. Upacara Ngaben yang dilakukan oleh masyarakat Bali adalah upacara...

- A. Perkawinan
- B. Panen
- C. Pemakaman
- D. Kelahiran

Jawaban: C

Indikator: Siswa dapat memahami jenis upacara adat di Indonesia.

7. Keragaman budaya di Indonesia harus kita sikapi dengan...

- A. Rasa iri terhadap budaya lain
- B. Membanding-bandingkan budaya
- C. Sikap saling menghormati
- D. Mencela budaya daerah lain

Jawaban: C

Indikator: Siswa dapat menunjukkan sikap terhadap keragaman budaya.

8. Tari Piring berasal dari daerah...

- A. Jawa Barat
- B. Sumatera Barat
- C. Bali
- D. Kalimantan Tengah

Jawaban: B

Indikator: Siswa dapat menyebutkan asal suatu tari tradisional.

9. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Jawa adalah...

- A. Batak
- B. Minang
- C. Jawa
- D. Bugis

Jawaban: C

Indikator: Siswa dapat menyebutkan bahasa daerah dari suatu suku.

10. Keanekaragaman budaya Indonesia sebaiknya digunakan untuk...

- A. Bersaing antar daerah
- B. Mempersatukan bangsa
- C. Meningkatkan konflik
- D. Meniru budaya asing

Jawaban: B

Indikator: Siswa dapat menjelaskan manfaat dari keberagaman budaya.

RUBIK ASESMEN SUMATIF

NOMOR SOAL	Kriteria Penilaian	Sko r	Total Skor
Pilihan Ganda Soal Nomor 1- 5	a. Peserta didik Mampu menjawab dengan Benar	20	100
	b. Peserta didik menjawab tetapi Salah	0	
	c. Peserta didik tidak menjawab	0	

Jumlah soal : 10

Nilai : skor yang di peroleh x 100

Skor Maksimal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANALISIS ASSESMENT SUMATIF

Mata Pelajaran : IPAS
Materi : Indonesiaku Kaya Budaya
Hari / Tanggal : 8 Mei 2025

Kelas : IV
Banyak soal : 10
Peserta : 26

	Nama Siswa	Skor yang diperoleh										Jml h Sko r	Kete rca p aian %	Nilai i Sis wa	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	100%	100	Ya	Tdk
1.	Ahmad Nur Fauzi															
2.	Ahmad Rozaq Wahab W.															
3	Ainur Bilqis															
4.	Alisha Anindya Irlana															
5.	Diana Bilqis Dzahirah															
6.	Dimas Kurniawan Efendi															
7.	Erina Utari Atmari															
8.	Gio Bastian															
9.	Giofani Rofiqus															
10	Ibnu Nizar															
11	Indi Zulfa															
12	Indira Putri A															
13	Izzatul Aini															
14	Keisha Gian A.															
15	Minahussaniyah															
16	Mohammad Faril															
17	Mohammad Nafis															
18	Muhammad Azam															
19	Moh.Nouval															
20	Muhammad Rahel															
21	Muhammad Ridwan															
22	Sabrina Nuril A															
23	Salsabila Nadhifa															
24	Siti LailaNur F															
25	Sofia Salsabila															
26	Wilda Syakira															
Jumlah Skor																
Maks. Ideal																
% Skor tercapai																

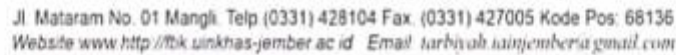
HASIL ANALISIS

1. Ketuntasan Belajar :
 - a. Perorangan = %
 - b. Klasifikal = %
2. Perbaikan Individu =
3. Perbaikan Secara Klasikal =
4. Pengayaan =

Lampiran 5 : Permohonan Validator Media

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 426104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com
Nomor : B-3421/In.20/3.a/PP.009/05/2025	
Sifat : Biasa	
Perihal : Permohonan Menjadi Validator	
Yth. M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember	
Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :	
NIM	: 202101040024
Nama	: MUHAMMAD IRAWAN TRI FADLI
Semester	: Semester Sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember.
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 06 Mei 2025	
Dekan,	
Mohotibul Umam	
	
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	

KEMENTERIAN AGAMA RI



Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

NIM : 202101040024
 Nama : MUHAMMAD IRAWAN TRI FADLI
 Semester : Semester Sepuluh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember.

4. Dipkan Bidang Akademik.



Lampiran 7 : Bukti Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember.

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Peneliti : Muhammad Irawan Tri Fadli

NIM : 202101040024

Ahli Media : M. Solahuddin Amrullah, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *flash card elektronik* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi	✓				
7	Kemudahan penggunaan media		✓			
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai		✓			
11	Media flash card elektronik mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

- Dikay bukan paraturan diganti kertanya
by kertay AP
- Dikay Profil diganti Pokonya.

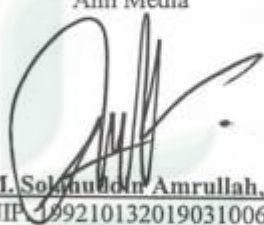
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ☒ 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember,

Ahli Media


M. Soekhuldan Amrullah, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8 : Bukti Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Peneliti : Muhammad Irawan Tri Fadli

NIM : 202101040024

Ahli Materi : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *flash card elektronik* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Ketepatan tata bahasa	✓				
2.	Ketepatan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian penyebutan contoh dan gambar		✓			
4.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
5.	Ketepatan ejaan		✓			
6.	Desain tiap sisi sesuai dengan materi		✓			
7.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar		✓			
8.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		✓			
9.	Kemudahan penyajian materi dengan siswa		✓			
10.	Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa		✓			
11.	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi		✓			
12.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Media ajar di bagian 2 (buku) dan bab. (bab 6).	Media & Gambar tetap muha yang diberikan 1 dan diberikan 11.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. Komentor/Saran

Misalnya jika ideal dan
tata rupa, pualajia yg bntasi
jau pelapra jua & nent.
Drs Lurus in. Media
Kedua di fapky dan
2 IM yaik pubej 1
Dn pubej 2.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember,

Ahli Materi

Dr. Moh. Rifan, A. A.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10 : Bukti Validasi Ahli Pembelajaran

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk		✓			
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan		✓			
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Pengoprasian tombol navigasi		✓			
7	Kemudahan penggunaan media	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Ketepatan musik yang digunakan	✓				
10	Konsep elektronik yang digunakan sudah sesuai		✓			
11	Media flash card elektronik mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				
12	Ketepatan tata bahasa		✓			
13	Keefektifan kalimat		✓			
14	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		✓			
15	Ketepatan ejaan	✓				
16	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
17	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓			
18	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar		✓			
19	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
20	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
21	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
22	Uji soal yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
23	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

Berkreasilah lebih banyak lagi untuk
mapel yang lain dan tularikan pada
guru / calon guru lainnya.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ☒ 1. Layak untuk diuji cobakan.
- ☐ 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
- ☐ 3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember,

Guru Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kholifah, S.Pd.I
NIP. 198210302005012003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9 : Hasil Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Anur bitya s 
Kelas : 4a
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Elektronik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Jember.
Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Peneliti : Muhammad Irawan Tri Fadli

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS *flash card elektronik* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah gambar (contoh) dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah desain dalam media ini menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
☒ Ya ☐ Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
☒ Ya ☐ Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
☒ Ya ☐ Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
☒ Ya ☐ Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak

9. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran IPAS anda?
☒ Ya ☐ Tidak

Komentar dan saran:

Sngt bagus
.....
.....
.....

Jember,

Siswa



Bilais

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : M. Faril N. D.
Kelas : 4A/IV
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Elektronik pada
Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 6
Jember.
Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Peneliti : Muhammad Irawan Tri Fadli

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS *flash card elektronik* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah gambar (contoh) dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah desain dalam media ini menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☒ Ya ☐ Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

☒ Ya ☐ Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☒ Ya ☐ Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☒ Ya ☐ Tidak

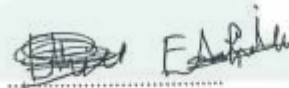
9. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran IPAS anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Komentar dan saran:

jelas dan menarik dan juga seru

Jember, Faril
Siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10 : Hasil Pretest Peserta Didik

Nama: Dilaw

Kelas: 4A

SOAL PRETEST

1. Indonesia disebut sebagai negara yang kaya budaya karena...

- A. Semua penduduknya tinggal di kota besar
- ☒ B. Memiliki banyak suku dan adat istiadat
- C. Hanya memiliki satu bahasa daerah
- D. Semua penduduknya berprofesi sama

2. Berikut ini yang merupakan contoh budaya daerah adalah...

- A. Membaca buku
- B. Bermain game
- ☒ C. Tari Saman dari Aceh
- D. Menonton televisi

3. Rumah adat Tongkonan berasal dari daerah...

- A. Jawa Timur
- B. Sumatera Utara
- C. Sulawesi Selatan
- ☒ D. Kalimantan Barat

4. Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh...

- ☒ A. ASEAN
- B. UNICEF
- C. PBB
- D. UNESCO

5. Lagu daerah "Ampar-Ampar Pisang" berasal dari...

- A. Kalimantan Selatan
- ☒ B. Sumatera Barat

B : 5

C. Jawa Tengah

☒ D. Papua

6. Upacara Ngaben yang dilakukan oleh masyarakat Bali adalah upacara...

☒ A. Perkawinan

B. Panen

C. Pemakaman

D. Kelahiran

7. Keragaman budaya di Indonesia harus kita sikapi dengan...

A. Rasa iri terhadap budaya lain

B. Membanding-bandingkan budaya

☒ C. Sikap saling menghormati

D. Mencela budaya daerah lain

8. Tari Piring berasal dari daerah...

A. Jawa Barat

B. Sumatera Barat

C. Bali

☒ D. Kalimantan Tengah

9. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Jawa adalah...

A. Batak

B. Minang

☒ C. Jawa

D. Bugis

10. Keanekaragaman budaya Indonesia sebaiknya digunakan untuk...

A. Bersaing antar daerah

☒ B. Mempersatukan bangsa

Nama: M. Farid N.D

Kelas: 4A/IV A

SOAL PRETEST

1. Indonesia disebut sebagai negara yang kaya budaya karena...
- ☒ A. Semua penduduknya tinggal di kota besar
 - B. Memiliki banyak suku dan adat istiadat
 - C. Hanya memiliki satu bahasa daerah
 - D. Semua penduduknya berprofesi sama

2. Berikut ini yang merupakan contoh budaya daerah adalah...

- A. Membaca buku
- B. Bermain game
- ☒ C. Tari Saman dari Aceh
- D. Menonton televisi

3. Rumah adat Tongkonan berasal dari daerah...

- A. Jawa Timur
- B. Sumatera Utara
- C. Sulawesi Selatan
- ☒ D. Kalimantan Barat

4. Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh...

- A. ASEAN
- B. UNICEF
- ☒ C. PBB
- D. UNESCO

5. Lagu daerah "Ampar-Ampar Pisang" berasal dari...

- A. Kalimantan Selatan
- B. Sumatera Barat

B: 6

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- ☒ Jawa Tengah
D. Papua
-

6. Upacara Ngaben yang dilakukan oleh masyarakat Bali adalah upacara...

- A. Perkawinan
B. Panen
☒ Pemakaman
D. Kelahiran
-

7. Keragaman budaya di Indonesia harus kita sikapi dengan...

- A. Rasa iri terhadap budaya lain
B. Membanding-bandingkan budaya
☒ Sikap saling menghormati
D. Mencela budaya daerah lain
-

8. Tari Piring berasal dari daerah...

- A. Jawa Barat
☒ Sumatera Barat
C. Bali
D. Kalimantan Tengah
-

9. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Jawa adalah...

- A. Batak
B. Minang
☒ Jawa
D. Bugis
-

10. Keanekaragaman budaya Indonesia sebaiknya digunakan untuk...

- A. Bersaing antar daerah
☒ Mempersatukan bangsa

Lampiran 11 : Hasil Posttest Peserta Didik

Papan Peringkat			Pilihan ▼
Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Ahmad rozak w w	10	45.7
ke2	Muhammad azam zaidan	10	1:03
ke3	Giofani	10	1:10
ke4	Dimas	10	1:10
ke5	Ainur bilqis	10	1:14
ke6	Indira putri amella	10	1:32
ke7	Siti laila nurfadila	10	1:34
ke8	Diana bilqis zahira	10	1:52
ke9	Faril	10	1:53
ke10	Ahmad nur fauzi alif	10	2:53
ke11	Erina utari t	10	3:12
ke12	minahussaniyah	10	4:00
ke13	Alisha anindy irlana	9	1:17
ke14	Nafis	9	1:49
ke15	Sabrina nuril aini	9	2:23
ke16	sofia sals bila R	9	3:03
ke17	Muhammad ridwan afin	9	3:05
ke18	Salsa bila nadhifa	8	2:38
ke19	Muhammad rahel	8	4:14
ke20	Nafia	6	5:13

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

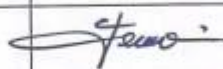
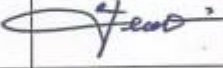
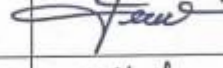
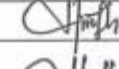
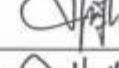
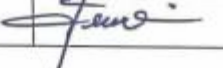


Lampiran 13 : Jurnal Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
 Webset: <http://mik.uin-jember.ac.id> e-mail : tarbiyah@uinjember@gmail.com

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 JEMBER

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Rabu, 4 November 2024	Permohonan izin melakukan observasi	
2.	Kamis, 6 Maret 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember	
3.	Kamis, 6 Maret 2025	Wawancara dengan kepala sekolah	
4.	Kamis, 6 Maret 2025	Wawancara dengan wali kelas IV	
5.	Jum'at, 2 Mei 2025	Validasi media pembelajaran Flashcard Elektronik oleh wali kelas IV	
6.	Senin, 5 Mei 2025	Pemberian soal pretest	
7.	Kamis, 8 Mei 2025	Penerapan media pembelajaran Flashcard Elektronik dikelas IV	
8.	Jum'at, 9 Mei 2025	Pemberian soal posttest dan pengambilan data berupa angket peserta didik	
9.	Senin, 12 Mei 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

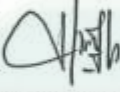
Mengetahui,
Kepala MIN 6 Jember



Deni Ependi, S.Ag, M.MPd
 NIP: 197404082007011028

Jember, Senin 12 Mei 2025

Wali kelas IV MIN 6 Jember



Kholifah, S.Pd.I
 NIP: 198210302005012003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 14 : Dokumentasi



Dokumentasi wawancara bersama kepala sekolah



Dokumentasi wawancara bersama wali kelas II



Dokumentasi Proses Pembelajaran



Dokumetasi Pretest



Dokumentasi Posttest



Dokumentasi Uji Coba Produk



Dokumentasi Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Barcode Media Pemebelajaran *Flashcard* Eletronik

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Irawan Tri Fadli
NIM : 202101040024
TTL : Banyuwangi, 1 Februari 2001
Alamat : Dusun Tegalpare RT 02 RW 06, Wringinputih, Muncar,
Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : muhammadirawantrifadli@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

2006 - 2008 : T.K Khadijah 101
2008 – 2014 : MI Miftahul Huda Tegalpare
2014 – 2017 : MTs Miftahul Huda Tegalpare
2017 – 2020 : MA Miftahul Huda Tegalpare
2020 – Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember