

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJRAN FLASHCARD BERBASIS FLASHCARD MAKER PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SD

Fitri Oktafiyana<sup>1</sup>, Istiqomah<sup>2</sup>, Trias Laelatul Fitriyani<sup>3</sup>

[fitri.2021406405162@student.umpri.ac.id](mailto:fitri.2021406405162@student.umpri.ac.id)<sup>1</sup>, [istiqomah.2021406405155@student.umpri.ac.id](mailto:istiqomah.2021406405155@student.umpri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[trias.2021406405171@student.umpri.ac.id](mailto:trias.2021406405171@student.umpri.ac.id)<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

### ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital sebagai media pembelajaran yang inovatif, terutama untuk pembelajaran PPKn. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media digital, kelayakan media digital, dan keefektifitasan media digital tersebut. Metode yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model pengembangan addie (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang terdapat beberapa tahap meliputi analisis (Analyze), Desain (Design), pengembangan (Development) implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran bernama flashcard digital, yang dinilai layak berdasarkan angket yang telah disebarakan siswa merasa sangat senang dan tertarik melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti media spinner salah satunya, menunjukkan media pembelajaran ini sangat baik digunakan.

**Kata Kunci:** Media Digital, Flashcard, Pembelajaran.

### ABSTRACT

*This research focuses on developing digital learning media as an innovative learning media, especially for Civics learning. The aim is to describe the digital media development process, the feasibility of digital media, and the effectiveness of digital media. The method used is research and development (R&D) with an addie development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) which has several stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation (Evaluation). The result of this research is a learning media product called digital flashcards, which is considered appropriate based on a questionnaire that has been distributed. Students feel very happy and interested in learning using learning media such as spinner media, one of which shows that this learning media is very good to use.*

**Keywords:** Digital Media, Flashcards, Learning.

### PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran vital dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat sesuai dengan misi pendidikan nasional Indonesia. Efektivitas proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperdalam pemahaman siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Perkembangan teknologi membutuhkan integrasi media digital dalam proses pembelajaran era 21st century. Seperti yang disampaikan oleh Rusman (2017:201), "Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memicu minat dan motivasi baru, merangsang kegiatan belajar, serta memiliki dampak psikologis pada siswa." Oleh karena itu, kesuksesan pembelajaran sangat

dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sanjaya (2012:235) menjelaskan dalam Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwa "Hasil belajar dari lambang kata atau visual sangat rendah (kurang lebih 30%), sementara dari pengalaman langsung dapat memberikan hasil belajar paling tinggi (kurang lebih 90%)."

Kemajuan teknologi menuntut pengintegrasian media digital dalam pembelajaran abad 21 sebagaimana dikutip " Perkembangan Teknologi Pendidikan dan Teknologi Instruksional menekankan penggunaan beragam media pembelajaran dan peralatan yang semakin maju. Tantangan pembelajaran di era 21st century mengharuskan guru untuk memiliki kemampuan desain pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pertumbuhan berbagai media teknologi informasi menjadi salah satu dasar utama dalam evolusi pembelajaran abad 21. (Daryanto & Karim 2017).

Berdasarkan observasi di SDN 1 Banjamanis Tanggamus menunjukkan masih banyak guru yang belum menggunakan media, terutama berbasis digital, dengan berbagai kendala seperti kurangnya kesesuaian media dengan materi, keterbatasan biaya, dan penguasaan teknologi. Salah satu materi yang dianggap sulit adalah PPKn mengenai materi keragaman budaya Indonesiaku karena penyampaian kurang inovatif dan terbatasnya sumber belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, efektif, dan berbasis digital untuk mempelajari materi keragaman budaya Indonesiaku. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media flashcard berbasis aplikasi digital Flashcards Maker. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi PPKn, khususnya pada topik keragaman budaya Indonesiaku.

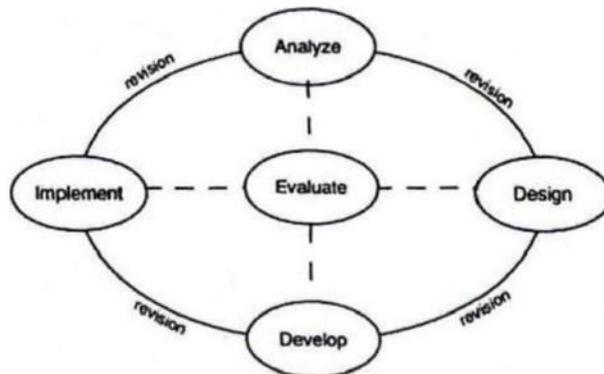
Media flashcard, atau yang dikenal sebagai kartu kilas, adalah alat yang digunakan untuk mengingat dan mereview informasi dalam proses pembelajaran (Windura, 2010 hlm 138). Pemanfaatan flashcard dalam pembelajaran melibatkan penggunaan kartu belajar yang mengandung gambar, teks, dan simbol untuk membantu siswa mengingat informasi atau mengarahkan mereka pada konsep tertentu yang direpresentasikan dalam kartu tersebut. Hal ini merangsang pikiran dan minat siswa dalam memperkuat pemahaman simbol dalam materi tertulis dan mendorong mereka untuk mengonversi simbol tersebut menjadi aktivitas pemahaman yang lebih mendalam. Penguasaan keterampilan belajar dengan teknologi digital dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan hidup siswa, sementara guru dapat dengan mudah mengembangkan materi pembelajaran (Mulyani, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Menurut Branch (2010:1), ADDIE adalah model pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menempatkan fokus pada siswa, inovatif, dan memberikan inspirasi. Konsep pengembangan produk ini bersifat sistematis dan dimulai sejak terbentuknya komunitas sosial. Penelitian ini akan difokuskan pada beberapa tahap, yaitu analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Namun, dalam penelitian ini, fokus akan diberikan hanya pada tahap implementasi. Pengembangan produk berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dalam pemahaman materi keragaman budaya yang diajarkan di kelas. Maka dari itu peneliti coba

menjabarkan dalam sebuah bagan dan keterangan sebagai berikut:

Gambar 1. Alur Prosedur Pengembangan



Sumber : Branch (201 0:2)

#### 1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau identifikasi masalah yang relevan. Informasi yang terkumpul akan menjadi dasar untuk pengembangan penelitian. Proses pengumpulan informasi ini mencakup analisis kebutuhan yang meliputi evaluasi tujuan, penilaian sarana dan prasarana, evaluasi kinerja, dan penilaian karakteristik peserta didik.

#### 2. Design (Perancangan/Desain)

Tahap perancangan (Design) pada penelitian ini difokuskan untuk merancang struktur isi dan merancang instrument penilaian pada materi Flashcard digital yang peneliti kembangkan.

#### 3. Development (Pengembangan)

Desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, diimplementasikan menjadi sebuah produk Flashcard digital. Dalam tahap ini terdiri dari beberapa tahap yaitu Mengembangkan materi, Mengembangkan Flashcard digital dengan aplikasi Flashcard Maker, Mengembangkan panduan penggunaan Flashcard digital untuk siswa dan guru, dan Validasi ahli.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Implementasi dalam penelitian ini yaitu setelah melakukan validasi produk lalu dilanjutkan pada tahap implementasi yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan media digital seperti uji coba lapangan dan pelaksanaan penelitian dengan Flashcard digital.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilakukan berbagai tahapan untuk menguji kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan kemudian dilakukan revisi produk terhadap produk yang tidak menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Flashcard Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang disebut flashcard, yang dibuat dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan utama dari penerapan model ini adalah untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penerapan model ADDIE ini, peneliti hanya melakukan uji coba sekali, setelah itu hasil uji coba tersebut akan dievaluasi dan dibahas lebih lanjut. Berikut tahapan yang di laksanakan pada penelitian kami ini:

### 1. Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil pra penelitian di SD N 1 Banjarmanisnis, Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus, analisis ini menjadi panduan bagi peneliti dalam menyusun materi ajar. Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi masalah terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah. Analisis kinerja di SD N 2 Sumbermulya menunjukkan bahwa guru tidak memanfaatkan media pembelajaran selama proses pembelajaran, menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, kurang antusias, dan merasa bosan karena pembelajaran monoton serta berpusat pada guru. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar. Sebagai solusi, peneliti mengembangkan media pembelajaran Flashcard untuk mengatasi kebosanan siswa selama pembelajaran mata pelajaran PKn.

### 2. Design (Desain)

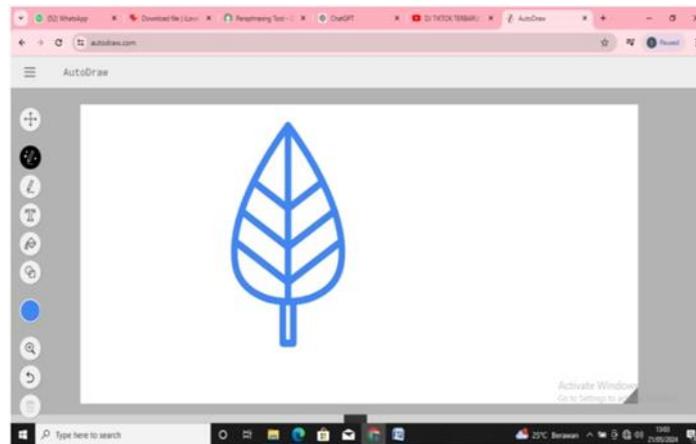
Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Flashcard pada materi keberagaman budaya indonesia, tahap perencanaan ini terdiri dari beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan alat pembuatan media flashcard, alat yang digunakan adalah aplikasi flashcard maker sebagai alat utama pembuatan media tersebut dengan bisa menambahkan visualisasi gambar, audio, ataupun video. Sedangkan untuk mendesain bentuk dari flashcard itu sendiri adalah menggunakan website autodraw.com kami mendesain dari bentuk flashcard itu satu persatu sesuai yang diinginkan.
- b. Pengumpulan referensi Pada tahapan ini dilakukan dengan memperhatikan materi yang dikembangkan, yaitu keberagaman budaya indonesia Media pembelajaran ini dinamakan dengan Flashcard. Isi materi diambil dari beberapa sumber yang relevan seperti buku ajar siswa dan buku pegangan guru pada kurikulum merdeka.

### 3. Development (Tahap Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, yaitu tahap relisasi pro dari tahap perencanaan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Pembuatan desain flashcard di website autodraw



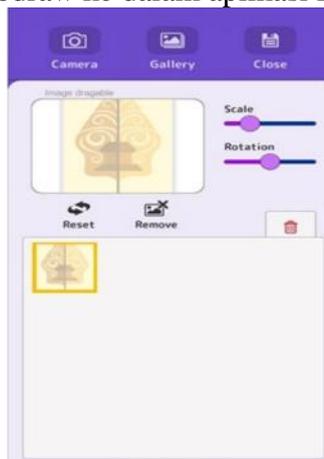
Gambar 2. Desain flashcard di website autodraw.com

b. Gambar hasil desain background flashcard



Gambar 3. Gambar Hasil design flashcard menggunakan website autodraw.com

c. Memasukkan desain dari autodraw ke dalam aplikasi flashcard maker



Gambar 4. Memasukkan desain dari autodraw ke dalam aplikasi flashcard maker

d. Proses memasukkan materi ke dalam aplikasi flashcard



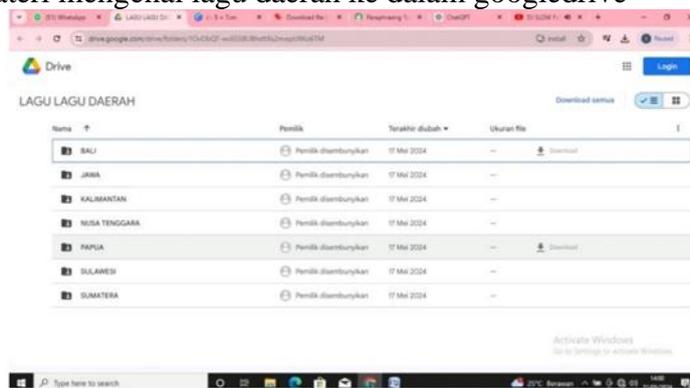
Gambar 5. Memasukkan materi ke dalam aplikasi flashcard maker

- e. Gambar hasil seluruh materi yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi flashcard maker



Gambar 6. Hasil seluruh materi yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi flashcard maker

- f. Masukkan materi mengenai lagu daerah ke dalam googledrive



Gambar 7. Masukkan materi mengenai lagu daerah ke dalam googledrive

- g. Ubah link googledriver menjadi QR Code



Gambar 8. Hasil mengubah link googledriver menjadi QR Code

#### 4. Implementasion (Tahap Impementasi)

Kemudian tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran kepada siswa kelas V UPT SD N 1 Banjarmanis yang diikuti oleh 19 siswa. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi model ADDIE ini menggunakan angket. Angket diberikan setelah implementasi media selesai di laksanakan kepada seluruh siswa kelas v serta wali kelasnya. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan berbentuk konkrit serta digital.

#### **Implemtasi Media Flashcard**

Hal pertama yang kami lakukan pada saat implemtasi media flashcard, setelah melakukan perkenalan dan pendekatan dengan siswa di kelas V. Sebelum menjelaskan media flashcard kesiswa, kami menjelaskan materi menggunakan berisikan berbagai keberagaman budaya indonesiaku. Pada saat penjelasan materi siswa sangat antusias untuk mendengarkan penjelasan materi tersebut, ketika dilakukan tanya jawab apakah guru pada saat melakukan pembelajaran memakai media seperti ini ternyata belum pernah, jadi pada saat menjelaskan dengan media siswa sangat senang. Di tengah pembelajaran agar tidak merasa bosan kami juga melakukan ice breaking untuk menambah semangat siswa.

Ketika sudah mulai paham dengan materi siswa ditunjuk untuk melakukan percobaan menggunakan media flashcard tersebut. Siswa yang di tunjuk untuk maju kedepan di beri arahan untuk dapat mengisi huruf yang hilang pada flashcard guna menebak nama daerah apa yang terdapat di flashcard, setelah siswa sudah berhasil menebak, siswa tersebut menunjuk teman lainnya untuk bergantian maju ke depan. Setelah melakukan percobaan siswa dipersilhakn untuk dapat mencoba media flashcard satu persatu sesuai dengan urutan absen. Kegiatan ini dilakukan sampai semua siswa mendapat giliran bermain. Setelah selesai dan mendapat giliran menggunakan media tersebut kami membagikan lembar angket untuk melihat ketertarikan media tersebut apakah menyenangkan atau tidak dengan pilihan jawaban Setuju (S) dan tidak setuju (TS).

Hasil dari implemtasi media flashcard di tunjukan dengan lembar angket yang telah dibagikan kepada siswa, berdasarkan angket tersebut siswa merasa sangat senang dan tertarik melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti media spinner salah satunya. Siswa merasakan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yang hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah saja tanpa menggunakan media sama sekali. Jadi media flashcard ini dapat memotivasi siswa untuk belajar hal ini dikareakan materi

keberagaman budaya Indonesiaku dapat disampaikan dengan jelas.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari pengembangan produk media flashcard berbasis flashcard maker materi keberagaman budaya Indonesiaku sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa bahwa pemahaman siswa dapat meningkat ketika menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi tersebut disampaikan dengan sangat jelas dan media tersebut sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aji, R. (2016). DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43-54
- Arief Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, ), h. 75. 1 13.
- Arsyad, Azhar. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438)
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya Depdiknas. (2006). Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Febriyanto, Budi dan Ari Yanto. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komuniaksi Pendidikan*, Vol. 3 No. 2.
- Fitriyani, Eka dan Putri Zulma Nulanda. (2017). Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol. 4 No. 2.
- Indriana, Dina. (2011), *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Laily, Henny. (2022). Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Nariny.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rohmaini, L.;Netriwati; Komarudin; Nendra, F.;& Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, Vol 5, No. 2, 178,
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV.Wacana Prima.