

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD PADA MATERI BAGIAN
TUBUH TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV
DI UPTD SDN 55 GEDONG TATAAN

Monica Heria¹, Ambyah Harjanto², Connyta Elvadola³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

heriamonica@gmail.com¹, cambyasoul@gmail.com²,

connytaelva@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Flash Card serta untuk mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 29 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan lembar angket. Media Flash Card divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari ketiga validator ahli tersebut maka media Flash Card dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian *Flash Card* yang telah direvisi diuji cobakan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 88%, hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 93%, serta hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor 88%. Respon pendidik diperoleh rata-rata skor 96%, serta respon peserta didik uji kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 88%, dan uji coba kelompok besar (lapangan) memperoleh rata-rata skor 93%. Maka hasil pengembangan *Flash Card* pada penelitian ini dikategorikan “Sangat Menarik”.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flash Card*, IPAS, Sekolah Dasar

Abstract: This research aims to determine the feasibility of Flash Card learning media and to describe the responses of educators and students to using Flash Card learning media. The sample in this study consisted of 29 grade IV elementary school students. This research and development uses the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The instruments used were expert validation sheets and questionnaire sheets. Flash Card media is validated by material experts, media experts and language experts. Of the three expert validators, Flash Card media is categorized as "Very Eligible". Then the revised Flash Card was tested to determine the response of educators and students. Material expert validation results obtained an average score of 88%, media expert validation results obtained an average score of 93%, and language expert validation results obtained an average score of 88%. Educator responses obtained an average score of 96%, and small group test students' responses obtained an average score of 88%, and large group (field) trials obtained an average score of 93%. So the results of Flash Card development in this research are categorized as "Very Interesting".

Keywords: Development, *Flash Card*, IPAS, Basic Education

PENDAHULUAN

Pada umumnya fenomena masalah pendidikan menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas dan akses pendidikan. Pendidikan yang berkualitas tentu saja diharapkan demi kemajuan suatu bangsa, pendidikan bukan sekadar sebagai sarana ‘*agent of change*’ bagi generasi muda yang akan menjadi penerus suatu bangsa, tapi juga harus menjadi ‘*agent of*

producer’ agar dapat menciptakan suatu transformasi yang nyata. Pemerintah Indonesia dan pemangku kepentingan pendidikan terus berupaya mengatasi masalah-masalah ini melalui berbagai program dan kebijakan, seperti peningkatan akses pendidikan, peningkatan kualitas guru, reformasi kurikulum, investasi infrastruktur, serta pengembangan teknologi pendidikan. Dalam suatu sistem tentunya

akan selalu saja ada kelebihan serta kekurangan, tetapi kinerja pada sistem akan menghasilkan kualitasnya seperti apa, jika dijalankan dengan baik tentunya akan banyak sekali hal positif dan hasil yang baik.

Pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Amirin: 2013:4). Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Ab Marisyah 1, Firman2, 2019).

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan wawasan, kreativitas, dan keterampilan serta meningkatkan pengetahuannya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari IPA dan IPS gabungan mata pelajaran ini yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia individu sekaligus dengan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran, memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sehingga dalam memilih media yang akan diterapkan dalam pembelajaran harus memperhatikan prinsip sehingga manfaat dan fungsi media pembelajaran dapat membuahkan hasil secara maksimal.

Menurut Arsyad manfaat media pembelajaran meliputi empat macam: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil wawancara prapenelitian yang telah dilakukan dengan wali kelas IV Ibu Septi Zarini, S.Pd. di UPTD SDN 55 Gedong Tataan, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPAS dikelas IV baik permasalahan berasal dari pendidik dan berasal dari peserta didik. Permasalahan yang terjadi pada pendidik adalah penggunaan media yang kurang menarik hanya menggunakan media yang tersedia disekolah sehingga membuat peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS yang disediakan oleh pihak sekolahpun terbatas yaitu: proyektor, anatomi tubuh/kerangka tubuh manusia, globe, dan buku paket pembelajaran. Pada proses pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku cetak. Permasalahan yang terjadi pada peserta didik pada saat proses pembelajaran adalah peserta didik mengeluh karena merasa bosan pada saat pembelajaran pendidik hanya menjelaskan saja sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi tersebut. Kurangnya minat peserta didik,

tidak semua peserta didik memiliki minat yang sama terhadap pelajaran IPAS. Beberapa peserta didik mungkin kurang tertarik pada mata pelajaran ini, yang dapat memengaruhi motivasi mereka untuk belajar. Pengajaran yang kurang efektif dan kurang menarik bisa membuat pembelajaran IPAS tampak membosankan bagi peserta didik sehingga mengurangi daya tarik mata pelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik saat pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan di atas memiliki dampak yang sangat besar karena berpengaruh pada minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh sebab itu perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Salah satu media yang menarik dan membantu peserta didik kelas IV di UPTD SDN 55 Gedong Tataan untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan adalah media *Flash Card*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Flash Card* Pada Materi Bagian tubuh Tumbuhan di UPTD SDN 55 Gedong Tataan".

Menurut Arsyad dalam (Siska, 2021), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya. Menurut Wati (2016) media seringkali diartikan sebagai alat-alat garis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau peserta didik sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar pada peserta didik tersebut.

Sedangkan menurut Munadi, (2013: 7-8) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Selanjutnya menurut Suryani, dkk. (2018), media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad dalam (Wahyuni, 2020) menyatakan media *Flash Card* biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Menurut Arsyad dalam (Siska, 2021), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya.

Selanjutnya Menurut Suryana (dalam Hotimah, 2010) menyatakan bahwa "*Flash Card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Sedangkan menurut Hidayanti, & Damayanti (2016) *flash card* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau

kombinasi kata dan gambar berguna untuk media belajar membaca dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan jenis aktivitas lainnya

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan peserta didik yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

Menurut Indriana (2011:135-137) dalam (Kurniawati, 2017) langkah-langkah membuat *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
- 3) Potong kertas sesuai dengan ukuran 25 x 30 cm. Buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan media pengajaran.
- 4) Jika objek gambar dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau karton dan semacamnya.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau buatlah desain dengan bantuan komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu ditempelkan.
- 7) Langkah terakhir adalah memberi tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya. Biasanya menggunakan bahasa Indonesia atau

Inggris untuk dapat mengenalkan gambar sekaligus bahasa.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009-95) dalam Rosananda Arnas Pradana, dkk (2020) *Flash Card* mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan media *Flash Card* sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flash Card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik.
- 3) Gampang diingat, karakteristik media *Flash Card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut; dan
- 4) Menyenangkan, media *Flash Card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan karena peserta didik belajar sambil bermain.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan media *Flash Card* sebagai berikut:

- 1) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna.
- 2) Jika tidak diselingi permainan maka akan membuat jenuh, dan
- 3) Ukuran sangat kecil.

Menurut Kemendikbud (2022), menyatakan bahwa, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan

manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan social.

Sedangkan menurut pendapat lainnya IPAS juga berperan penting dalam pembentukan kompetensi literasi dan numerasi. Saat ini literasi dan numerasi secara umum dipahami hanya terkait dengan Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan IPAS yang dapat dikaitkan dengan literasi dan numerasi. Dengan demikian, peserta didik dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kemendikbud (2022) tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila, yaitu sebagai berikut

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 2) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 3) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;

- 4) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk 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, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

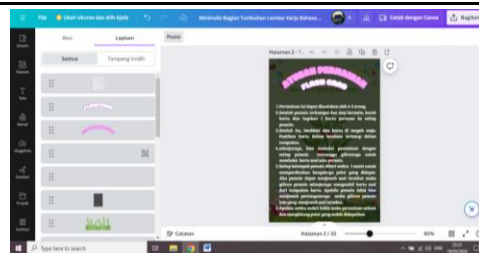
Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis yang telah dilaksanakan sebagai pertimbangan dan pedoman dalam penyusunan media pembelajaran Flash Card. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan peserta didik dan kebutuhan pendidik, analisis kurikulum sekolah, Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, agar memiliki keterampilan berpikir kritis, bersikap ilmiah, melakukan penemuan langsung, dan proses pembelajaran yang optimal. Pendidik juga belum pernah menggunakan media Flash Card. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran Flash Card yang didalamnya menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik dengan gambar, dan warna yang menarik

sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Selanjutnya tahap perancangan atau *design* pada tahap ini peneliti melakukan perancangan pengembangan media pembelajaran IPAS. Tahap perancangan dilakukan dengan membuat kerangka Flash Card dengan menggunakan aplikasi Canva, kemudian menyesuaikan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, serta menyusun materi yang akan digunakan dalam media Flash Card dengan berpedoman pada buku pendidik dan buku peserta didik kelas IV kurikulum merdeka.

Dalam tahap desain produk ini penyusunan desain produk Flash Card, diantaranya adalah menyesuaikan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Media pembelajaran Flash Card ini menggunakan kertas Ivory, menggunakan aplikasi Canva, memhunakan jenis huruf Ballon Extra Bold dan Bree Serif, ukuran huruf 16-75, spasi 1,0-1,4, dilengkapi tampilan gambar dan hiasan menarik. Adapun bagian-bagian yang terdapat pada media pembelajaran Flash Card adalah: (1) cover depan dan cover belakang, (2) materi pelajaran, (3) petunjuk penggunaan, dan; (4) kartu soal.



Gambar 1
Desain Awal Produk

Pengembangan pada media pembelajaran media Flash Card dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan dengan rancangan yang ada. Sesudah media Flash Card berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi tata bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

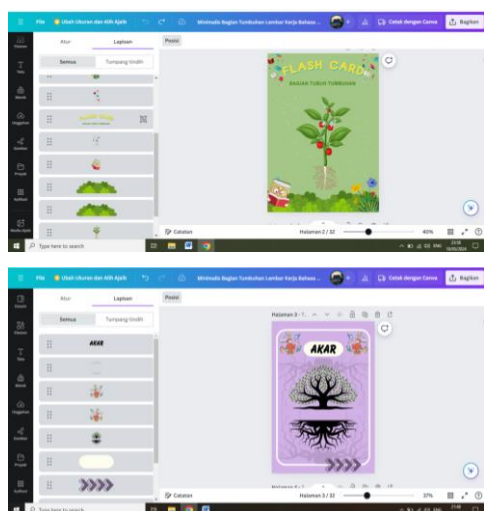
1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelengkapan materi Bagian Tubuh Tumbuhan yang terdapat pada media *Flash Card*. Validator ahli materi yaitu Ibu Amilia Rasitiani, M. Si. Berikut hasil penilaian validasi oleh ahli materi.

Tabel 1
Validasi Ahli Materi

Aspek	(F)	(N)	Persentase (P)	Kriteria
Kelayakan isi	23	25	92%	Sangat layak
Efektifitas bagi pendidik	13	15	86%	Sangat layak
Ketepatan media pembelajaran kesan pendidik	12	15	80%	Sangat Layak
Jumlah	48	55		
Validasi	88%			
Kriteria interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat hasil penilaian validasi ahli materi memperoleh nilai pada setiap aspek yaitu



sebagai berikut. Pada aspek kelayakan isi diperoleh hasil presentase 92%, pada aspek efektifitas bagi pendidik diperoleh hasil presentase 86%, serta pada aspek ketepatan media pembelajaran kesan pendidik diperoleh hasil presentase 80%. Dari hasil validasi ahli materi tersebut didapatkan jumlah keseluruhan tiap aspek 48 dengan skor maksimal 55 dan presentase 88% yang termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Namun pada penilaian validasi ahli materi ini terdapat revisi perbaikan dengan beberapa saran dan masukan antara lain: Penambahan penjelasan dan keterangan materi, font gambar, gambar diubah menjadi lebih jelas serta jarak antara gambar dan tulisan.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media flash Card yang telah dikembangkan. Validator ahli media yaitu Ibu Yulita Dwi Lestari, M. Pd. Berikut hasil penilaian validasi oleh ahli media.

Tabel 2
Validasi Ahli Media

Aspek	(F)	(N)	Persentase (P)	Kriteria
Desain tampilan	23	25	92%	Sangat Layak
Keterpaduan isi/materi	19	20	95%	Sangat Layak
Penyajian media	14	15	93%	Sangat Layak
Jumlah	56	60		
Validasi	93%			
Kriteria interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat hasil penilaian validasi ahli media memperoleh nilai pada setiap aspek yaitu sebagai berikut. Pada aspek desain tampilan diperoleh hasil presentase 92%, pada aspek keterpaduan isi/materi diperoleh hasil presentase 95%, serta pada aspek penyajian media diperoleh hasil presentase 93%. Dari hasil validasi ahli materi tersebut didapatkan jumlah keseluruhan tiap aspek 56 dengan skor maksimal 60 dengan presentase 93% yang termasuk dalam kriteria “sangat layak”

untuk diuji cobakan dilapangan tanpa adanya perbaikan.

3. Validasi Ahli Bahasa

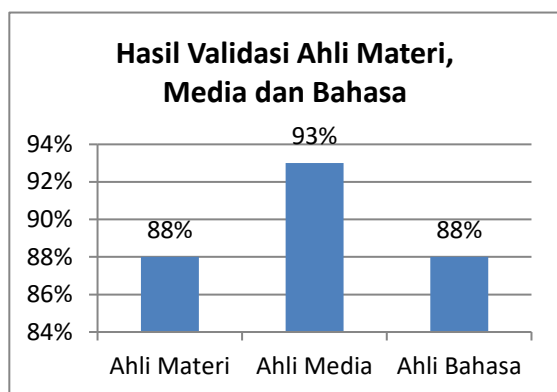
Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai aspek yang berkaitan dengan kebahasaan seperti relevansi dengan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, komunikatif dialogis dan interaktif. Validator ahli bahasa yaitu Bapak Dr. Andri Wicaksono, M.Pd. Berikut hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa:

Tabel 3
Validasi Ahli Bahasa

Aspek	(F)	(N)	Persentase (P)	Kriteria
Relevansi dengan peserta didik	22	25	88%	Sangat Layak
Komunikatif	17	20	85%	Sangat Layak
Dialogis dan interaktif	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	44	50		
Validasi	88%			
Kriteria interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat hasil penilaian validasi ahli bahasa memperoleh nilai pada setiap aspek yaitu sebagai berikut. Pada aspek relevansi dengan peserta didik diperoleh hasil presentase 88%, pada aspek komunikatif diperoleh hasil presentase 85%, serta pada aspek dialogis dan interaktif diperoleh hasil presentase 100%. Dari hasil validasi ahli materi tersebut didapatkan jumlah keseluruhan tiap aspek 44 dengan skor maksimal 50 dengan presentase 88% yang termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Namun pada penilaian validasi ahli bahasa ini terdapat revisi perbaikan dengan beberapa saran dan masukan antara lain: Penggunaan istilah, keefektifan kalimat disebagai kata depan, tanda baca (ejaan EYD), dan penggunaan kata ulang.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



Gambar 2
Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba, yaitu hasil uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dan pendidik.

Tabel 4
Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan dan Pendidik

No	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Keterangan
1	Uji Coba kelompok Kecil	88%	Sangat Menarik
2	Uji Coba Lapangan	93%	Sangat Menarik
3	Respon Pendidik	96%	Sangat Menarik

Kajian Produk Akhir

Produk akhir adalah hasil akhir dari pengembangan media flash card yang telah memenuhi tahap diuji coba produk akan didistribusikan pada peserta didik kelas IV SD/MI dan pendidik yang akan melaksanakan proses pembelajaran. Adapun kajian produk flash card bagian tubuh tumbuhan sebagai berikut:

a. Bagian Depan dan Belakang Kartu

Dalam tampilan sisi bagian depan dan belakang flash card terdiri dari lapisan diantaranya: satu warna background, template gambar hiasan, gambar tumbuhan, nama flash card dan judul materi. Pada bagian warna background menggunakan warna hijau, kemudian dibagian tengah-tengah diberi gambar berupa tumbuhan lengkap yang terdiri dari (akar, batang, daun, bunga dan buah) selanjutnya dibagian bawah diberi hiasan. Dan terakhir dibagian paling atas diberi tulisan yang

berjudul “FLASH CARD” yang melengkung dan dibawah judul tersebut diberi nama materiya dengan tulisan datar. Berikut tabel dan gambar media flash card dari sisi kartu bagian depan dan belakang.



1. Dibagian depan bertuliskan judul “Flash Card Bagian Tubuh Tumbuhan”.
2. Dibagian belakang hanya bertuliskan judul materinya saja.
3. Bergambar tumbuhan lengkap (akar, batang, daun, buah dan bunga)
4. Di bagian bawah diberi hiasan daun dan bunga.

Gambar 3
Tampak Bagian Depan Dan Belakang

b. Bagian Materi Flash Card

Media Flash Card ini terdiri dari tiga (3) kelompok pembahasan, setiap kartu membahas judul materi, isi materi dan kartu soal. Dalam tampilan kartu terdiri dari bagian lapisan-lapisan diantaranya: dari setiap kartu memiliki warna yang berbeda yaitu hijau sage, hijau olive, hijau jungle, hijau pistachio, ungu, kuning, biru muda, biru tua, baby pink, pink punch. Yang mana fungsi dari 10 warna yang berbeda untuk membedakan setiap kartu tersebut. Berikut desain dari media flash card bagian isi materi:

AKAR

Diagram illustrating the root system of a tree, showing the main taproot and fibrous roots extending into the soil.

Akar

Akar merupakan bagian tubuh tumbuhan yang paling bawah dan berada di dalam tanah. Akar memiliki fungsi untuk menyerap air, mineral, dan nutrisi lainnya dari dalam tanah. Akar juga berfungsi untuk menopang tumbuhan. Pada beberapa jenis tumbuhan, akar juga berfungsi sebagai tempat menyimpan makanan dan dalam bentuk karbohidrat. Akar tersebut untuk menjadi umbi seperti pada wortel, lobak, dan singkong.

Akar memiliki dua jenis, yaitu akar serabut dan akar tunggang.

DAUN

Close-up photograph of green leaves, showing their texture and arrangement on a stem.

Bentuk Tulang Daun

1. Melengkung
2. Menjari

Daun Sirih Daun Singkong

AKAR SERABUT

Close-up photograph of fibrous roots, showing a dense cluster of roots emerging from the base of a plant.

Akar Serabut

Akar serabut adalah akar yang dimiliki tumbuhan monokotil. Akar ini keluar dari bagian pangkal batang dan terlihat bergerombol. Akar serabut juga menyebar di bawah tanah. Akar serabut berfungsi memperkokoh tanaman, menyerap air, dan zat-zat mineral dari dalam tanah menuju ke bagian tubuh yang membutuhkan.

Contoh: jagung, padi, bambu, bawang merah, dan rumput.

Bentuk Tulang Daun

3. Sejajar
4. Menyirip

Daun Kelapa Daun Jambu biji

BUNGA

Photograph of bright yellow flowers, likely a species of Asteraceae.

AKAR TUNGGANG

Photograph of a large tree with a thick, prominent taproot, illustrating a taproot system.

Akar Tunggang

Akar tunggang adalah akar yang dimiliki tumbuhan dikotil. Akar ini memiliki ukuran yang besar sebagai akar utama dan ditumbuhi akar-akar kecil yang lurus ke dalam tanah. Akar tunggang berfungsi untuk memperkokoh tanaman agar tidak mudah roboh serta menyerap air dan unsur hara yang ada di dalam tanah. Selain itu, akar tunggang juga berperan sebagai alat berkembang biak dan tempat menyimpan cadangan makanan.

Contoh: mangga, jambu biji, dan jeruk.

Bunga

Bunga adalah bagian tumbuhan yang digunakan sebagai tempat perkembangbiakan. Bunga menjadi bagian tumbuhan yang terindah dengan berbagai macam bentuk dan warna. Bunga memiliki biji, benang, lebah, serta serangga agar hinggap dan melakukan penyerbukan.

Tumbuhan yang berbunga memiliki alat perkembangbiakan berupa putik dan benang sari. Putik biasanya terletak di bagian paling tengah dari bunga. Putik memiliki fungsi utama yaitu sebagai alat perkembangbiakan (kelemin betina) dari tumbuhan, sedangkan fungsi benang sari yang utama yaitu sebagai alat perkembangbiakan (kelemin jantan) dari tumbuhan. Sehingga dapat berkembangbiak secara generatif (secara kawin). Bunga memiliki dua jenis, yaitu bunga lengkap yang mempunyai kelopak bunga, mahkota bunga, putik, dan benang sari, sedangkan bunga tidak lengkap adalah bunga yang tidak memiliki salah satu atau beberapa bagian bunga.

Bagian-bagian Bunga

Diagram illustrating the various parts of a flower, including the petals, stamens, and pistil.

BATANG

Photograph of a large tree trunk, showing its texture and structure.

Jenis Batang

1. Batang kayu adalah batang yang keras, kuat, dan memiliki kambium. Contoh: pada jambu biji, mangga, dan pohon jati.
2. Batang basah adalah batang yang lunak dan berair. Contoh: pada kangkung, pohon pisang, dan bayam.
3. Batang rumput adalah batang yang tidak keras dan berongga. Contoh: pada padi, rumput, dan Serai.

BUAH DAN BIJI

Photograph of a whole watermelon and several slices, showing the red flesh and green rind.

Tahukah kamu?

Buah adalah bagian tumbuhan yang berdaging, digunakan sebagai cadangan makanan dan melindungi biji pada tumbuhan. Berbagai jenis buah bermanfaat bagi tubuh manusia dan mengandung banyak vitamin, seperti buah tomat, jambu biji, dan jeruk.

Biji adalah bagian tumbuhan yang ada di dalam buah yang berfungsi sebagai bakal calon tumbuhan baru.

A collage of various plant parts, including a leaf, a root, a flower, and a fruit, illustrating different components of a plant.

c. Gambar 4



Bagian Depan

Bagian Belakang



Bagian Depan Kartu Soal



Bagian Belakang Kartu Soal

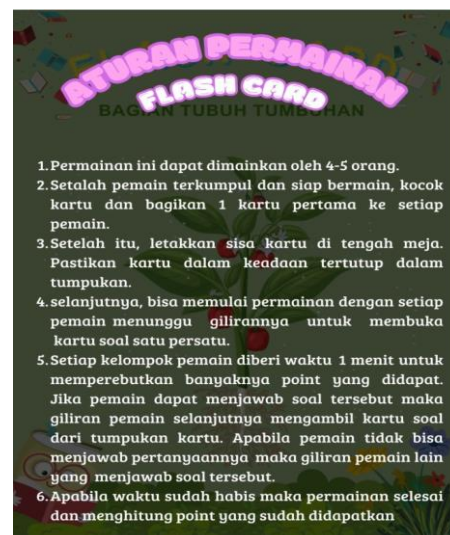
Gambar 5
Bagian Kartu Soal



Gambar 6
Kartu Soal

d. Cara Bermain Kartu Soal

Agar mudah menggunakan media flash card ini, maka dibuatkan kartu “Aturan Permainan Kartu soal” yang pembuatannya juga sama yaitu menggunakan canva dengan background yang sama dengan judul flash card lalu ditimpa kolom abu-abu yang lebih gelap, diikuti dengan isi tulisan yang menggunakan jenis tulisan Bree Serif ukuran font 22. Dalam kartu cara bermain ini terdapat enam (6) langkah untuk bermain kartu soal. Berikut desain dari cara bermain kartu soal:



Gambar 7
Aturan Permainan Flash Card

SIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti "Pengembangan Media Flash Card Pada Materi Bagian Tubuh tumbuhan pada peserta didik kelas IV di UPTD SDN 55 Gedong Tataan" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli validator terkait kelayakan antara lain: pada validasi ahli materi mendapat penilaian 88% dengan kriteria "Sangat Layak", ahli media mendapat penilaian 93% dengan kriteria "Sangat Layak dan ahli bahasa mendapat penilaian 88% dengan kriteria "Sangat Layak" dengan demikian media flash card layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran flash card ini layak untuk digunakan dengan hasil validasi respon pendidik dengan presentase 96% dengan kriteria "Sangat Layak" dan respon peserta didik dengan presentase 93% dengan kriteria "Sangat Menarik". Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 88% dengan kriteria "Sangat Menarik" dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh nilai 93% dengan kriteria "Sangat Menarik". Dengan demikian media pembelajaran flash card ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, A. (2020). *Pengembangan media Flash Card berbantuan edutainment untuk meningkatkan hasil pembelajaran ipa kelas iv sdn 1 gribig gebog kudus*. 460.
- Dwi, A. (2023). *Masalah Pendidikan Yang Umum Terjadi di Indonesia*. Fkip.UMSU. <https://fkip.umsu.ac.id/2023/07/12/masalah-pendidikan-yang-umum-terjadi-di-indonesia/>
- Dwi, S. N. (2023). *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan*

Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Tema 3 Subtema 1 DI SD Negeri 11 Indralaya. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (n.d.). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA*. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kurniawati, I. D. (2017). *Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan*. Skripsi, 38–39.
- Mulyanti. (2023). *IPAS untuk SD/MI Kelas 4* (pp. 3–10). PT. Gramedia Edukasi Nusantara.
- Nafiah, S. U. (2019). *cara menggunakan media Flash Card dalam pembelajaran bahasa inggris di madrasah ibtidaiyah (MI)*. <https://www.duniapgmi.com/2019/07/cara-menggunakan-media-flash-cards.html?m=1>
- Padhila, N. (2021). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negri Bengkulu.
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling,
4(1980), 1349–1358.

Siska, Y. (2021). *Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI* (pp. 144–156). Arjasa Pratama.

Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika. *Jurnal Cendikia Jurnal Pendidikan Matematika*.
https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Tahapan-ADDIE-Model-Sumber-Anglada-2007_fig1_354139596.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.