

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA
PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS
TINGGI**

Nurul Azimah¹, Suratno²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

¹nurulazimahh12@students.unnes.ac.id, ²suratno@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Research conducted to develop, test the feasibility, and measure the effectiveness of flashcard learning media in improving science and social science (Natural and Social Sciences) learning outcomes. The method used is Research and Development (R&D) following the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The research subjects were class V of SDN Sekaran 01 Semarang with 28 students. The data collection techniques used were tests (pretest and posttest) and non-tests (observation, interviews, questionnaires). Data analysis techniques use normality test, t-test, and N-Gain test. The research results explain: (1) flashcard learning media was developed using the Canva application which contains a packaging display, front cover display, instructions for use display, information display, picture card display, and assignment display; (2) the results of the validity test of material experts, media experts, teacher responses, and student responses received the very appropriate category; (3) and effectiveness is shown from the results of the analysis of pretest and posttest scores. The t-test results have a sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. The N-Gain test result is 0.6067 in the medium category. In this research, it can be concluded that the development of Flashcard learning media has been successfully developed, is very feasible, and is effectively used to improve the science and science learning outcomes of class V students at SDN Sekaran 01 Semarang.

Keywords: development, flashcards, learning media

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengukur keefektifan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian adalah kelas V SDN Sekaran 01 Semarang dengan 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*) dan non tes (observasi, wawancara, angket). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, *uji-t*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menjelaskan : (1) media pembelajaran *flashcard* dikembangkan menggunakan aplikasi canva yang berisi tampilan kemasan, tampilan sampul depan, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan keterangan, tampilan kartu bergambar, dan tampilan penugasan; (2) hasil uji validitas ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik mendapatkan kategori sangat layak; (3) dan untuk keefektifan ditunjukkan dari hasil analisis nilai *pretest* dan

posttest. Hasil uji-t nilai sig. (2-tailed) 0.000 <0.05. Hasil uji N-Gain 0.6067 dengan kategori sedang. Pada penelitian ini dapat diberi kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berhasil dikembangkan, sangat layak, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Sekaran 01 Semarang.

Kata Kunci: pengembangan, *flashcard*, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik dapat membentuk kepribadian yang baik, meningkatkan kecerdasan, membangun akhlak yang mulia, memperluas pengetahuan umum, serta mengasah keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat berlandaskan Undang-Undang. Pendidikan banyak terjadi di bawah bimbingan orang tua dan orang lain, seperti guru, mentor, atau pelatih. Mereka berperan dalam memberikan arahan, nasihat, dan dukungan kepada peserta didik, sehingga membantu mereka dalam proses belajar dan pengembangan diri. Orang tua, khususnya, memiliki peran penting dalam pendidikan awal anak, membentuk dasar nilai-nilai, etika, dan keterampilan dasar yang akan digunakan anak sepanjang hidupnya.

Namun, pendidikan juga bisa terjadi secara otodidak, di mana individu belajar dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan secara mandiri.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tujuan dan fungsi pendidikan yang luas. Fungsi utamanya adalah pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan dan membentuk karakter anak bangsa. Tujuannya adalah untuk menghasilkan generasi muda yang beriman dan bertakwa, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Hal ini merupakan landasan utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan komitmen dalam pembangunan pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran yang berkualitas dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memainkan peran penting dalam

mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas di banyak negara. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk memperkenalkan siswa dengan pemahaman tentang berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, budaya, politik, sejarah, dan geografi, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Ditingkat sekolah dasar, pembelajaran IPS biasanya lebih fokus pada pemahaman dasar tentang masyarakat sekitar, budaya, geografi lokal, serta norma-norma sosial dasar. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang dunia di sekitar mereka, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap kritis, toleransi, serta kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat secara bertanggung jawab. (KTSP Standar Isi 2006).

Menurut Winaputra (2003), pendidikan IPS pada tingkat dasar melibatkan proses penyederhanaan dan penyajian ideologi negara, ilmu-ilmu sosial, serta disiplin ilmu lainnya secara ilmiah dan psikologis. Hal ini

bertujuan untuk memberikan pemahaman yang sistematis dan dapat dipahami oleh siswa. Pendidikan IPS pada dasarnya berfokus pada menyampaikan pengetahuan tentang masyarakat, budaya, sejarah, ekonomi, politik, dan geografi kepada siswa tingkat dasar. Bahan kajian dalam IPS mencakup berbagai bidang ilmu seperti sejarah, ekonomi, kesehatan, dan lain-lain, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Hal ini bertujuan untuk memberikan landasan pengetahuan yang kuat kepada siswa agar dapat memahami dinamika masyarakat dan lingkungannya, serta mendorong mereka supaya menjadi WNI yang bertanggung jawab dan berpikiran terbuka. Menurut pendapat Sapriya (2009), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi atau hasil penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia. IPS diorganisir secara ilmiah, pedagogis, dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Hal ini menekankan pentingnya strukturasi yang sistematis dalam penyampaian materi IPS kepada peserta didik, dengan fokus pada pemahaman dan

aplikasi pengetahuan dalam konteks kehidupan sehari-hari serta dalam pembentukan karakter dan sikap yang positif.

Saat ini pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah lemahnya proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang efektif dan menarik sangat tergantung pada penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru perlu memiliki keterampilan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik supaya bisa meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan teknologi dan sumber daya yang ada, guru dapat menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang relevan atau yang menarik sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik saat ini. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dapat membantu peserta didik belajar dengan baik, semangat, dan tidak membosankan. Salah satunya yaitu media pembelajaran *flashcard*.

Permasalahan pada pembelajaran IPS juga ditemukan pada kelas V SD Negeri Sekaran 01.

Hasil wawancara dan observasi menjelaskan bahwa pembelajaran yang dominan pada guru hanya menggunakan metode yang biasa seperti membaca buku teks, ceramah dan mengerjakan LKS. Peserta didik cenderung belajar secara *individualistik* dan terbatas pada aktivitas mendengarkan dan menulis sesuai instruksi guru, sehingga peserta didik tidak terlihat aktif dan interaktif dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik bisa kehilangan antusiasme, terlihat tidak bersemangat, bahkan mungkin terlihat melamun atau tidak fokus.

Berdasarkan permasalahan pada penjelasan diatas, maka peneliti perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan inovatif, menarik dan kreatif supaya pada saat proses pembelajaran IPS mendapatkan hasil yang optimal. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk kelas V yaitu media pembelajaran *flashcard* karena media *flashcard* lebih berfokus pada gambar dan adanya penjelasan keterangan dari gambar. Sehingga jika media *flashcard* digunakan akan membuat peserta didik tertarik dan dapat aktif dalam mengikuti

pembelajaran karena penggunaannya dilakukan dengan bermain.

Peranan media dalam pembelajaran menjadi penting karena media merupakan alat yang memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa. Media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran yang mudah dibuat dan efektif untuk digunakan. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi informasi atau gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Unsur-unsur media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dengan memberitahu guru supaya menyajikan materi secara lebih menarik dan efektif.

Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang terkait dengan gambar tersebut. *Flashcard* pada umumnya memiliki ukuran standar sekitar 8 x 12 cm, namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas yang dihadapi. Jika jumlah siswa dalam kelas banyak, *flashcard* dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar agar mudah terlihat oleh semua siswa. Sebaliknya, jika jumlah siswa sedikit, *flashcard* dapat

dibuat dengan ukuran yang lebih kecil.

Menurut Heri & Ariana (2018) media pembelajaran *flashcard* adalah kartu kilas bolak balik yang berisikan gambar atau tulisan yang digunakan sebagai proses belajar mengajar.

Media *flashcard* menurut Indriana (2011); Susilana & Riyana (2009) memiliki beberapa kelebihan yaitu : (1) mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil; (2) proses pembuatan dan penggunaannya mudah; (3) isi media *flashcard* juga mudah diingat oleh peserta didik karena kartu disajikan dengan menggabungkan teks atau gambar; (4) media ini sangat menyenangkan, karena penggunaannya dengan permainan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk dan menguji kelayakan produk. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebuah

pengembangan media pembelajaran *flashcard*. Media ini akan sangat berguna untuk pembelajaran peserta didik, diinginkan dengan terciptanya media pembelajaran *flashcard* ini peserta didik mampu meningkatkan pemahaman materi warisan budaya.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan penelitian yaitu : (1) Tahap Analisis (*Analysis*) Pada tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan observasi awal yang bertujuan untuk mencari informasi penting mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah. Observasi ini memberikan data-data yang relevan untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut. Data yang dihasilkan dari observasi ini mencakup informasi tentang indikator, kompetensi dasar dan standar kompetensi materi pembelajaran yang digunakan dalam konteks pengajaran di sekolah. (2) Tahap Desain (*Design*) Pada tahap ini mulai menyusun desain rancangan media pembelajaran. (3) Tahap Pengembangan (*Development*) Tahap pengembangan adalah tahap media pembelajaran didesain berdasarkan desain yang telah dibuat

sebelumnya. Kemudian media pembelajaran yang sudah dibuat akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) Tahap implementasi adalah tahap untuk melakukan uji coba media pembelajaran yang sudah didesain dan dikembangkan sebelumnya. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), dalam pengembangan media pembelajaran memainkan peran krusial untuk menilai efektivitas dan keberhasilan produk yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil implementasi media tersebut, baik dari segi respons siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, maupun efisiensi penggunaan media dalam konteks pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk menentukan apakah media yang dikembangkan efektif dan layak digunakan pada proses pembelajaran atau tidak. Hasil evaluasi ini memberikan masukan penting untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran tersebut agar dapat memberikan kontribusi maksimal dalam pembelajaran siswa.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara: wawancara, observasi, dan kuisioner dengan menggunakan instrumen penelitian : 1) instrumen ketrampilan peserta didik mengerjakan soal. 2) kuisioner respon materi dan media oleh guru. 3) kuisioner respon peserta didik untuk media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Selanjutnya angket penilaian kuisioner yang sudah diisi kemudian dianalisis dengan penghitungan nilai rata-rata pada setiap jawaban dari pertanyaan di dalam kuisioner tersebut dengan menggunakan *skala likert*. Berikut tabel dari *skala likert* :

Tabel 1. Skala Likert (Lima Tingkatan)

No.	Kriteria Keefektifan	Tingkat Validitas
1.	81,00% - 100,0%	Sudah Sangat Layak
2.	61,00 – 80,00%	Sangat Layak
3.	41,00% - 60,00%	Kurang Layak
4.	21,00% - 40,00%	Tidak Layak
5.	00,00% - 20,00%	Sangat Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran flashcard yang telah diciptakan oleh peneliti dengan memakai prosedur penelitian model ADDIE 5 tahapan penelitian sebagai berikut :

Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi awal yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan media pembelajaran di sekolah. Observasi ini mencakup wawancara dengan guru kelas V untuk memperoleh penjelasan yang lebih detail tentang kebutuhan pembelajaran peserta didik. Data yang dihasilkan dari observasi ini sangat penting untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya. Peneliti akan mengumpulkan informasi tentang indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi materi pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum kelas V. Hal ini akan membantu peneliti untuk mengarahkan pengembangan media pembelajaran *flashcard* agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dari hasil wawancara bersama guru kelas, masalah yang ditemukan pada pembelajaran IPS di SDN Sekaran 01 yaitu : (1) Guru kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran *flashcard* pada saat proses belajar. (2) Durasi pembelajaran IPS terbatas

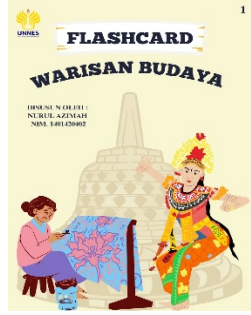
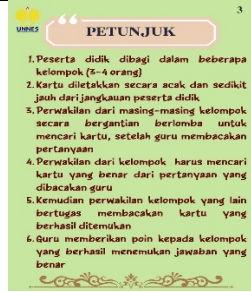
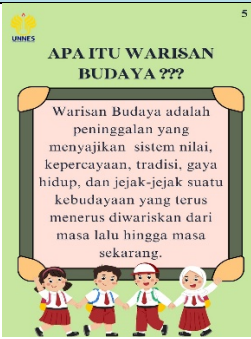
karena IPS sudah digabung dengan IPA dan sekarang menjadi IPAS.

Desain

Pada tahap ini mulai menyusun desain rancangan media pembelajaran *flashcard*. Pada saat merancang harus diperhatikan juga penampilan materi dan gambar yang tertera pada media pembelajaran. Dan pemilihan warna pada media berwarna kontras supaya terlihat menarik dan menarik perhatian peserta didik. Proses desain media *flashcard* menggunakan aplikasi *Canva* sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan menggunakan *Canva*, peneliti dapat dengan mudah mendesain media *flashcard* yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas V. Setelah desain selesai dibuat kemudian dibuat dalam bentuk cetak. Pastikan untuk mempertimbangkan aspek visual, dan format penyimpanan agar sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tampilan media pembelajaran *flashcard* dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 2. Tampilan Desain Media *Flashcard*

Tampilan Kemasan

Tampilan Sampul Depan

Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan Keterangan

Tampilan Kartu Bergambar



Development

Tahap pengembangan media pembelajaran *flashcard* adalah proses di mana *flashcard* dibuat berdasarkan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu, media *flashcard* yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media *flashcard* tersebut memenuhi standar yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Jika media *flashcard* belum mencapai kriteria yang diinginkan, peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan arahan dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Sesudah mendapat validasi

sebagai media pembelajaran yang layak dari para ahli, media pembelajaran *flashcard* akan diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDN Sekaran 01.

Kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada materi warisan budaya ditentukan berdasarkan hasil uji validitas ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik. Uji validitas oleh ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakan media pembelajaran *flashcard* menggunakan lembar angket penilaian yang telah disesuaikan (Maryono & Budiono, 2021). Aspek instrumen penilaian ahli materi meliputi : (1) penggunaan bahasa; (2) isi dan tujuan; (3) instruksional; (4) teknis atau tampilan. Aspek instrumen penilaian ahli media meliputi : (1) desain media; (2) bahasa; (3) kemudahan penggunaan. Hasil uji validitas dapat dilihat pada **tabel 3**

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi dan Ahli Media

Responden	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
Ahli Media	91,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, hasil uji validitas media pembelajaran *flashcard* menunjukkan persentase yang tinggi dari dua ahli yang berbeda: Ahli Materi, memberikan persentase validitas sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Ini menjelaskan bahwa ahli materi menganggap bahwa isi atau konten dari media pembelajaran *flashcard* sangat sesuai dengan standar dan kriteria yang ditetapkan; Ahli Media, Memberikan persentase validitas sebesar 91,5% dengan kategori sangat layak. Ini menjelaskan bahwa ahli media menganggap bahwa aspek-aspek visual, desain, dan presentasi dari media pembelajaran *flashcard* juga sangat sesuai dengan standar dan kriteria yang diperlukan. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* telah melewati uji validitas dengan baik dari kedua ahli yang terlibat. Kategori "sangat layak" menjelaskan bahwa media pembelajaran ini dianggap layak, efektif dan memenuhi standar yang diperlukan untuk proses pembelajaran di kelas V.

Tabel 4. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Responden	Persentase	Keterangan
-----------	------------	------------

Guru	93,3%	Sangat layak
Peserta Didik	98,3%	Sangat layak

Dilihat dari tabel 4, hasil respon guru dan peserta didik untuk media pembelajaran *flashcard* menunjukkan persentase yang tinggi: Respon Guru, memperoleh hasil persentase sebesar 93,3%. Ini menjelaskan bahwa sebagian besar guru yang terlibat dalam penilaian menganggap bahwa media pembelajaran *flashcard* layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran; Respon Peserta Didik, memperoleh hasil persentase sebesar 98,3%. Ini menjelaskan bahwa mayoritas peserta didik merasa positif terhadap penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran mereka, menandakan bahwa mereka menganggap media ini membantu mereka untuk memahami materi dan menarik minat belajar. Dengan demikian, dari hasil uji validitas oleh ahli materi, ahli media, serta respons positif dari guru dan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran di kelas V.

Implementasi

Tahap implementasi dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* merupakan tahap di mana media *flashcard* yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya akan diujicobakan secara langsung dengan peserta didik. Tujuan utama dari tahap implementasi ini yaitu untuk mengamati dan mengevaluasi seberapa efektif dan sesuai media *flashcard* dalam mendukung proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan bersama peserta didik kelas V SDN Sekaran 01 Kota Semarang dengan 28 peserta didik. Uji coba dilakukan pada hari Senin, 10 Juni 2024. Pelaksanaan uji coba media dibuka dengan mengerjakan soal *pretest* yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian setelah mengerjakan soal peserta didik diajak untuk belajar materi warisan budaya menggunakan media pembelajaran *flashcard*, peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok untuk melakukan permainan menggunakan *flashcard*. Setelah melakukan permainan peserta didik dibagi kertas angket berisi beberapa pertanyaan yang harus diisi oleh peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

Setelah peserta didik mengisi angket, langkah berikutnya adalah memberikan mereka kertas soal *posttest*. *Posttest* bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan dan pengaruh langsung dari penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Keefektifan media pembelajaran *flashcard* dengan materi warisan budaya ditentukan berdasarkan hasil belajar peserta didik dengan menganalisis nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *pretest* dan *posttest* bisa dilihat pada **tabel 5**.

Tabel 5. Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest*

Aspek	Nilai	Nilai
	Pretest	Posttest
Rata-rata	74,4643	89,2144
Nilai tertinggi	90	100
Nilai terendah	45	75

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 14,7501 dari rata-rata *pretest* yang awalnya 74,4643 menjadi 89,2144 pada rata-rata *posttest*. Pada penelitian ini

proses analisis data menggunakan bantuan SPSS 25.

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam SPSS 25, uji normalitas sering kali dilakukan memakai uji *Shapiro-Wilk*. Hasil dari uji normalitas bisa dilihat pada **tabel 6**.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest dan Posttest*

Aksi	Rata-Rata	Sig.
Pretest	74,4643	.314
Posttest	89,2144	.077

Kriteria uji normalitas adalah data dapat dikatakan normal jika nilai sig. > 0.05 , tetapi jika nilai sig. < 0.05 data dikatakan tidak normal. Dilihat dari tabel yang mengacu pada uji *Shapiro-Wilk*, dapat diketahui bahwa nilai sig. data *pretest* sebesar 0.314 dan data *posttest* sebesar 0.077. nilai pada data *pretest* dan *posttest* lebih dari 0.05. dari hasil analisis diatas menyatakan bahwa data penelitian *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Sesudah melakukan uji normalitas, selanjutnya dapat melanjutkan analisis *uji-t* yaitu dengan uji *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS 25 untuk

mengetahui keefektifan media pembelajaran flashcard. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* bisa dilihat pada **tabel 7**.

Tabel 7. Hasil Uji Coba *Sample T-Test*

Aksi	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pretest - posttest	7.92658	1.49798	.000

Kriteria uji *Paired Sample T-Test* yaitu jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 maka tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Tetapi jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka terlihat perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif untuk digunakan pada pembelajaran khususnya materi warisan budaya.

Uji *N-Gain* ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini uji *N-Gain* dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25. Hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada **tabel 8**.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain*

Aksi	N	Rata-Rata	N-Gain	Kriteria
Pretest	28	74,4643	0.6067	Sedang
Posttest	28	89,2144		

Berdasarkan tabel 8, dapat diketahui dari uji *N-Gain* menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sekaran 01 Semarang menggunakan media pembelajaran *flashcard* mengalami peningkatan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0.6067 dengan kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPS materi warisan budaya. Hasil uji validitas media pembelajaran *flashcard* mendapatkan kategori sangat layak sedangkan hasil analisis data uji *N-Gain* mendapat kategori sedang. Hal ini dipengaruhi oleh model belajar peserta didik yang berbeda-beda untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS materi warisan budaya.

Evaluasi

Dalam model pengembangan ADDIE, tahap evaluasi memiliki peran krusial sebagai umpan balik untuk membuktikan apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan penilaian pada setiap tahapan pengembangan supaya dapat menciptakan produk yang efektif dan layak. Pada tahap *analysis*, produk dievaluasi bersama dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan yang diperlukan. Jika ditemukan ketidaksesuaian dengan tujuan awal, produk perlu direvisi sesuai arahan yang diberikan. Pada tahap *development*, produk dievaluasi bersama validator materi dan validator media. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* valid dari segi materi, tetapi mungkin memerlukan perbaikan dari segi teknis dan presentasi menurut validator media. Revisi produk dilakukan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh validator media untuk memastikan kualitas dan keefektifan media pembelajaran. Setelah revisi dilakukan, tahap *implementation* dilanjutkan dengan membagikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta

didik. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dipakai untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa. Kemudian, peneliti membagikan angket kepada peserta didik untuk mengevaluasi respon mereka terhadap media pembelajaran *flashcard*. Hasil dari angket ini memberikan gambaran tentang kepuasan dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran IPS materi warisan budaya menggunakan jenis penelitian *Research and Development*. Dari hasil uji validitas ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *flashcard* dinyatakan efektif untuk digunakan pada pembelajaran, ahli materi memberikan nilai dengan persentase 93% dan ahli media memberikan nilai dengan persentase 91,5%. Media pembelajaran *flashcard* dinyatakan efektif untuk digunakan pada pembelajaran dilihat dari peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi warisan budaya melalui hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest*.

Hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$ dan hasil analisis uji *N-Gain* yaitu 0.6067 dengan kategori sedang. Jadi dapat diberi kesimpulan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini berhasil dikembangkan, sangat efektif, dan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS materi warisan budaya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sekaran 01 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Jakarta Persada.
- Heri, M., & Ariana, P. A. (2018). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di Tpa Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja. *Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION*, 3(2), 3–4.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Maryono, M., & Budiono, H. (2021). Implementasi Pembelajaran Aktif Program Pintar Tanoto Foundation Di Sekolah Mitra Lptk.

- ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 172.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. PT Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winaputra, U. S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.