

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU FLASH CARD TERHADAP MATERI  
BANGUN DATAR DAN RUANG  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA**

Finansia Yovita Dewi<sup>1</sup>, Dr. Darwin Effendi, M.Pd<sup>2</sup>, Hj. Noviati, M.Pd<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>2</sup>Program Studi Pendidikan  
Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI  
Palembang, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[fenansiayovitadewi@gmail.com](mailto:fenansiayovitadewi@gmail.com),

<sup>2</sup>[darwinpasca2010@gmail.com](mailto:darwinpasca2010@gmail.com),<sup>3</sup>[noviati01969@gmail.com](mailto:noviati01969@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop and produce teaching material products in the form of flash card learning media for flat building materials and spaces to improve students' learning abilities which can be used by educators in the learning process. This research was carried out at SD Negeri 140 Palembang class V A. The development model used in this study is the ADDIE model, in the development of ADDIE, the data collection technique in this study uses interview data, questionnaires, tests, & documentation. The validity results consisted of material experts, media experts, and linguists who obtained 89.16% results with a very valid category. The feasibility results from educators obtained 96% results with a very feasible category. The difference between the learning outcomes of students who have not used the media with an average score of 34.5 and after using the media the average score obtained is 95. The effectiveness results obtained from the pretest and posttest were obtained with an N-Gain result of 0.91 with the category of very effective.*

*Keywords: Learning Media, Flash card, Flat and space building.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran *flash card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa yang mana dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 140 Palembang kelas V A. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dalam pengembangan ADDIE, teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data wawancara, angket, tes, & dokumentasi. Hasil kevalidan terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa yang memperoleh hasil 89,16% dengan kategori sangat valid. Hasil kelayakan dari pendidik memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat layak. Perbedaan antara hasil belajar siswa yang belum menggunakan media dengan nilai rata-rata 34,5 dan setelah menggunakan media nilai rata-rata yang diperoleh 95. Hasil keefektifan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,91 dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flash card, Bangun datar dan ruang.

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah faktor utama yang menjadi hal terpenting

dalam upaya menopang hidup sesuai dengan martabat manusia. Oleh sebab itu manusia butuh ilmu dan

perlu belajar, karena dengan belajar manusia dapat mengembangkan beberapa aspek penting seperti minat dan bakat sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Koilmo et al., 2020, h.102). Menurut pendapat Annisa, (2022, h.7911) Secara umum Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk memperoleh suatu pengetahuan yang dapat terjadi sepanjang hayat dan dapat dilakukan kapanpun serta dimanapun. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, Menyatakan bahwa Pendidikan yaitu “usaha sadar dan 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” .

Dalam sistem Pendidikan di Indonesia, peran guru sangatlah berkaitan dengan proses pembelajaran karena guru adalah penentu dalam proses pembelajaran (Setyawan et al., 2020, h. 571). Guru memiliki peran penting dalam

mengelola kelas dan mengatur kenyamanan kelas, guru merupakan pemimpin pembelajaran yang memiliki tugas mendidik, melatih, dan mengajar (Munawir et al., 2022, h. 9). Menurut pendapat Sinaga & Mustika, (2023,h 197) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menghubungkan antara banyaknya mata pelajaran dengan menggunakan tema, dalam pembelajaran tematik ini biasanya guru mengaitkan mata pelajaran dengan keadaan sekitar atau sehari-hari . Menurut pendapat Imamuddin & Isnaniah (2023,h 15) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting,mulai pendidikan anak usia dini hingga ke perguruan tinggi. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran dan dituntut untuk aktif, kreatif dan terampil untuk mengembangkan potensi peserta didik terutama dibidang matematika. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan media yang menarik pada saat mengajar (Yantik et al., 2022, h. 3421).

Media merupakan salah satu sarana dalam penyampaian informasi kepada penerima. Tujuan dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana

penyampaian materi kepada peserta didik supaya lebih mudah dipahami (P. H. Pradana & Gerhni, 2019, h. 26). *Flash card* merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terutama matematika. *Flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang memiliki ukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Wahyuni, 2020, h. 10).

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 140 Palembang, ditemukan konflik mengenai hambatan pada penerapan pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar dan ruang karena perlu menghafalkan rumus-rumus yang banyak membuat peserta didik menjadi bosan serta kesulitan karena hanya mengandalkan buku terutama buku tematik yang tidak leluasa untuk dibawa kemana-mana. Sehingga banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas, hasil belajar peserta didik masih begitu rendah, guru juga kurang mengembangkan pembelajaran terutama pada media yang sangat berpengaruh bagi peserta didik

terutama pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 140 Palembang.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melaksanakan suatu penelitian pengembangan media *flash card*, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *Flash Card* Terhadap Materi Bangun Datar Dan Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa” dan penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode R&D (*Research & Development*) dan menggunakan model ADDIE, Alasan penulis memilih model ADDIE ini yaitu karena metode ini memiliki keunggulan yaitu memiliki tahapan kerja yang sistematis sehingga dapat menghasilkan produk yang valid, selain itu model ADDIE ini merupakan model yang sederhana.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian serta pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

model ADDIE yang di kembangkan oleh Dick and Carry, menurut Rohaeni, (2020, h. 127 ) dalam pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi), model penelitian ADDIE digunakan untuk menghasilkan suatu produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, tes hasil belajar siswa, dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan, analisis kelayakan, dan analisis keefektifan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Setelah pembuatan media *flash card* selanjutnya akan dilakukan tahap validasi produk yang terdiri dari empat tahapan yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, supaya produk dapat diimplementasikan kepada peserta didik.

pada tahap validasi materi akan dilakukan setelah produk selesai dibuat, validasi materi ini dilakukan oleh validator materi yaitu Ibu Dr. Jayanti, M.Pd. Yang mana beliau

merupakan dosen dengan latar belakang Pendidikan matematika yang saat ini mengajar di universitas PGRI Palembang, dan dalam proses penilaian materi yang telah disusun pada media *flash card* untuk menyatakan pembelajaran yang terdapat dalam media tersebut sudah sesuai dengan materi yang di sajikan. Berdasarkan hasil penilaian maka di dapatkan persentase yaitu 90% sehingga masuk pada skor 81-100% dan kevalidan materi dikategorikan sangat valid.

Selanjutnya tahap validasi media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *flash card* , dengan validator ahli media bapak Aldora Pratama, M.Pd. yang mana beliau merupakan dosen Universitas PGRI Palembang dengan latar belakang Pendidikan Pendidikan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil persentase yaitu 90% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid.

Kemudian tahap validasi bahasa digunakan untuk menilai media *flash card*, pada validasi ini aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan bahasa, yang dilakukan

oleh validator yaitu bapak Riyanto, M.Pd. Yang mana beliau merupakan dosen di Universitas PGRI Palembang dengan latar belakang Pendidikan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penilaian di atas maka diperoleh hasil persentase yaitu 87,5% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan bahasa dikategorikan sangat valid.

Terakhir tahap Validasi kelayakan berdasarkan pendidik. Pada tahap validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan. Pendidik yang dimaksudkan disini yaitu guru kelas V sekolah dasar sebagai validator dari aspek perumusan tujuan pembelajaran, materi dan juga aspek kegrafikan. Berdasarkan hasil dari penilaian di atas diperoleh persentase yaitu 96% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan materi dikategorikan sangat valid.

Tahap implementasi dilakukan implementasi bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah dengan melakukan tahap *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media *flash card* yang sudah dikembangkan, selanjutnya

akan dilakukan tahap implementasi dengan membagikan produk yang sudah dikembangkan kepada siswa dan dipelajari secara mandiri atau bersama. Untuk Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji *posttest*, pada tahap ini dilakukan uji tes kemampuan peserta didik setelah menggunakan media *flash card*. Tahap *pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*.

**Tabel 1 Hasil Tes Siswa SD Negeri 130 Palembang**

No.	Nama Siswa	Pret est	Post est	G	Klasifikasi N-Gain
1.	MAF	30	100	1	Tinggi
2.	AIR	60	90	0,75	Tinggi
3.	AF	30	90	0,86	Tinggi
4.	AAS	40	100	1	Tinggi
5.	AB	40	80	0,67	Tinggi
6.	AIC	40	100	1	Tinggi
7.	AA	40	100	1	Tinggi
8.	ANR	50	90	0,8	Tinggi
9.	H	30	100	1	Tinggi
10.	JD	40	100	1	Tinggi
11.	KA	30	100	1	Tinggi
12.	MZ	30	100	1	Tinggi
13.	MAF	20	100	1	Tinggi
14.	MAM	20	100	1	Tinggi
15.	QAA	20	90	0,87	Tinggi
16.	RMA	30	80	0,71	Tinggi
17.	S	30	100	1	Tinggi
18.	SA	40	90	0,83	Tinggi

19.	S0	30	90	0,8 6	Tinggi
20.	SPA	40	100	1	Tinggi
<b>Jumlah</b>				18, 35	-
<b>Nilai Rata-rata N-Gain</b>				0,9 1	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan hasil rata-rata tabel di atas didapatkan hasil dari pengembangan media pembelajaran *flash card* terhadap materi bangun datar dan ruang kelas V SD Negeri 140 Palembang diperoleh nilai 0,91 dan dikategorikan tinggi. Pada saat melakukan *pretest* diikuti oleh 20 peserta didik. Nilai terendah sebelum menggunakan media *flash card* yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 60, sedangkan pada saat melakukan *posttest* nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi yaitu 100. Setelah melakukan uji coba *gain core* hasilnya menunjukkan bahwa setelah penggunaan media *flash card* nilai menjadi meningkat, hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flash card* tersebut sangat berpengaruh dan berdampak baik. Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh hasil *N-Gain* sebesar 0,91. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan media pembelajaran dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dari proses pengembangan telah dilakukan beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti pengembangan ADDIE, Yang pertama analisis yang terdiri dari dua analisis yaitu analisis kerja dan analisis kebutuhan. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan mengumpulkan bahan-bahan untuk produk yang diperlukan, selanjutnya terdapat tahap pengembangan yang merupakan proses pembuatan produk, setelah itu dilakukan validasi produk yang terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan validasi berdasarkan pendidik, dan dilanjutkan dengan perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli validasi terhadap media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan.

Diperoleh hasil dari ahli materi yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flash card* ini sangat valid dengan persentase 90% Hasil kevalidan ahli media menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flash card* ini sangat valid dengan persentase hasil 90% dan selanjutnya hasil kevalidan ahli bahasa menunjukkan bahwa media

pembelajaran *flash card* ini sangat valid dengan persentase

Selanjutnya untuk mengetahui hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran *flash card* akan dilakukan dengan penilaian berdasarkan tanggapan pendidik. Aspek materi dan juga aspek kegrafikan mendapatkan hasil presentase 96% dan masuk pada rentang skor 81-100% dengan kategori sangat layak.

Setelah melakukan proses yang telah dikembangkan dan tentunya terdapat kekurangan serta kelebihan, pengembangan media dapat digunakan oleh siswa dengan mudah dan tidak sulit, dan kelemahannya yaitu produk yang dibuat masih belum diujicobakan dengan kelompok yang lebih besar dan baru berlaku dalam ruang lingkup kecil, yaitu di sekolah pada penelitian yaitu SDN 140 Palembang saja.

Untuk mengetahui keefektifan produk, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Adapun perbedaan sebelum menggunakan media pembelajaran *flash card* yaitu 34,5 sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran *flash card* yaitu 95 dengan capaian nilai 100 dan hasil perolehan nilai

*pretest* dan *posttest* yang dilakukan yaitu adalah 0,91 dan masuk dalam kategori tinggi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media kartu *flash card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa ini dapat disimpulkan bahwa :

- 1 Pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* yang dikembangkan dengan model ADDIE ini dinyatakan sangat valid, dengan penilaian ahli materi sebesar 90% , ahli media 90%, dan ahli bahasa sebesar 87,5%.
- 2 Pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* dengan model ADDIE ini dinyatakan layak digunakan berdasarkan pada penilaian tanggapan pendidik yaitu 96%.
- 3 Media pembelajaran berupa *flash card* juga dinyatakan efektif berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,91 dan dinyatakan efektif karena berada dalam kategori tinggi.

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan di kelas V ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta sumber belajar bagi siswa dan juga guru tentunya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Imamuddin, M., & Isnaniah. (2023). Peranan Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Matematika. *Kaunia : Integration and Interconnection of Islam and Science Journal*, 19(1), 15–21.
- Koilmo, E. B. A., Mbuik, H. B., & Nitte, Y. M. (2020). Analisis Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 101–110. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/s pasi/article/view/150>
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Setyawan, A., Sholihah, A., Rita, S. M., Alfiya, N., & Nurfajri, R. A. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran SD Pangpong. *Prosiding Nasional Pendidikan: Lppm Ikip Pgri Bojonegoro*, 1(1), 570–571.
- Sinaga, Y., & Mustika, D. (2023). Persepsi Guru Kelas Rendah terhadap Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 197–204. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.496>
- 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>
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>