

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBANTUAN PERMAINAN KARTU
DOMINO PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI ALAT INDERA MANUSIA
KELAS IV SD NEGERI SAMIR**

Agustina Wulandari¹, Alik Mustafidal Laili²

¹PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI

²IPA FSH Universitas Bhinneka PGRI

wd354354@gmail.com, alikhmustafidallaili27@gmail.com,

ABSTRACT

The learning process at SD Negeri Samir in delivering IPAS (Science and Social Studies Integration) material about human sensory organs is still dominated by lecture and discussion methods, with the Cerdas Cangkas book as the main learning resource. In addition, there is currently no available learning media that supports the implementation of learning through play. This condition indicates the need for alternative media that facilitates the application of play-based learning methods to create a more engaging and interactive learning environment. This study aims to develop, validate, and test the practicality of flashcard media supported by a domino card game on the topic of human sensory organs for fourth-grade students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the study show that the developed flashcard media has a very high level of validity and practicality. Validation by content experts received an average score of 89.4%, and media experts gave a score of 96.6%, both of which fall into the "Very Valid" category. Meanwhile, the practicality test by teachers received a score of 95%, and by students, 95.5%, both classified as "Very Practical." Therefore, the flashcard media supported by the domino card game is considered suitable for use in teaching IPAS to fourth-grade elementary students.

Keywords: Learning Media, Flashcard Media, Domino Card Game

ABSTRAK

Proses pembelajaran di SD Negeri Samir, penyampaian materi IPAS tentang alat indera manusia masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi dengan buku cerdas cangkas sebagai sumber belajar utama. Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung penerapan metode belajar sambil bermain. Kondisi ini menandakan perlunya media alternatif yang mendukung penerapan metode belajar sambil bermain, guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan menguji tingkat kepraktisan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino pada materi alat indera manusia untuk peserta didik kelas IV. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 89,4% dan oleh ahli media sebesar 96,6%, keduanya dinyatakan dalam kategori

“Sangat Valid.” Sementara itu, uji kepraktisan oleh guru mendapat skor 95% dan oleh peserta didik sebesar 95,5%, keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Praktis,” dengan demikian media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Flashcard, Permainan Kartu Domino

Catatan : 087756800359

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar berperan penting membentuk landasan pemahaman dan keterampilan peserta didik sebagai bekal untuk meneruskan pendidikan pada jenjang berikutnya. Keberhasilan dalam dunia pendidikan sangat bergantung pada hasil belajar yang meliputi perkembangan kemampuan berfikir, tingkah laku, serta keterampilan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mendapatkan pendidikan (Laili & Nurmawati., 2024). Pendidikan pada dasarnya ialah suatu interaksi dua arah yang terjadi antara guru dan sumber belajar dengan peserta didik, yang bertujuan memperluas pengetahuan serta mencapai target pembelajaran. Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1), pendidikan dimaknai sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan tertata untuk menghasilkan

sebuah proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta efisien, dengan tujuan mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta. Guru dalam membuat situasi pembelajaran yang aktif, menarik serta efisien, tentunya membutuhkan suatu sumber belajar. Sumber belajar sendiri termasuk sebagai elemen utama dalam kegiatan belajar mengajar (Ahda et al., 2024).

Sumber belajar adalah berbagai komponen berupa orang, metode, media dan tempat belajar untuk memudahkan peserta didik (S, 2019). Selain itu, sumber belajar digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran guna mendukung teraihnya tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, aktif dan efektif. Guru termasuk bagian dari sumber belajar yang berperan menjadi tokoh utama demi mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan efisien

dalam dunia pendidikan, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Peran guru menjadi tokoh utama dalam dunia pendidikan menjadikan guru harus memegang tanggung jawab penuh dalam proses belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar tentu saja tidak hanya memerlukan guru sebagai sumber belajar, tetapi juga memerlukan berbagai bantuan berupa metode dan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran ialah berbagai jenis alat atau sarana yang bisa menginformasikan materi pelajaran untuk memicu pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik untuk belajar, sehingga dengan pemakaian media pembelajaran mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Daniyati et al., 2023). Disinilah peran guru untuk menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan, guna mensukseskan kegiatan belajar mengajar.

Guru dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran perlu memahami kriteria-kriteria

media pembelajaran. Sebagian dari aspek utama yang harus dicermati guru adalah sejauh mana media pembelajaran sejalan dengan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa standar yang perlu dicermati ketika pemilihan media pembelajaran yaitu memilih media yang tepat dengan capaian pembelajaran, bisa mendukung penyampaian materi yang mencakup realitas, gagasan, prinsip atau generalisasi. Selanjutnya, media pembelajaran wajib memiliki sifat praktis, fleksibel, tahan lama, gampang digunakan oleh guru, cocok dengan karakter peserta didik yang menjadi sasaran, serta memiliki kualitas teknis yang baik (Novita et al., 2019). Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan efisien diperlukan pemahaman tentang kriteria memilih media khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan benda konkret dan memiliki materi yang padat serta kompleks, salah satunya yaitu mata pelajaran IPAS.

Bersumber dari data yang diperoleh melalui wawancara dan hasil observasi yang telah

dilaksanakan bersama guru kelas IV SD Negeri Samir terkait media yang digunakan ketika pembelajaran IPAS materi alat indera manusia diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi alat indera manusia berlangsung, guru menerapkan metode ceramah dan diskusi yang mengacu pada sumber belajar berupa buku cerdas tangkas. Guru juga menggunakan media nyata alat indera manusia yang ada dalam diri guru dan peserta didik kemudian memberikan contoh secara langsung bagian-bagian alat indera manusia. Ketika kegiatan pengajaran berlangsung peserta didik tampak kurang bersemangat sebab peserta didik kurang aktif berinteraksi melakukan tanya jawab dan lebih fokus untuk mendengarkan penjelasan materi dari guru, pada akhirnya beberapa peserta didik tidak cukup memperhatikan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS materi alat indera manusia. Penggunaan media visual sangat diperlukan untuk mendukung guru mewujudkan situasi pembelajaran yang menggembirakan, aktif serta efisien, sehingga bisa membangunkan motivasi dan rasa

antusias di dalam diri peserta didik. Membangkitkan motivasi dan perasaan antusias pada diri peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, bisa diwujudkan lewat penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang menantang, misalnya dalam bentuk permainan yang mampu membangunkan rasa semangat belajar peserta didik.

Permasalahan kurangnya rasa semangat dan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sedang terjadi di lapangan, dapat di atasi dengan pengembangan media pembelajaran berupa media visual berbantuan permainan, media visual berbantuan permainan yang dikembangkan bertujuan untuk melibatkan interaksi di antara guru dengan peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menarik dan menggembirakan. Media pembelajaran yang menarik adalah media yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik yang bisa membuat peserta didik merasa semangat dan senang terlibat di dalam proses pembelajaran (Yuliana, Suparto & Syukria., 2024). Pembelajaran IPAS akan lebih menarik jika guru bisa menerapkan metode yang tepat dan

memilih media yang sesuai, sehingga bisa memunculkan kembali rasa antusias belajar peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang aktif (Fitriani, 2021). Salah satu metode yang bisa diterapkan untuk menciptakan rasa antusias serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi alat indera manusia adalah dengan cara menerapkan kegiatan belajar sambil bermain, kegiatan belajar sambil bermain ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar.

Karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar yang senang bermain dan belajar secara berkelompok adalah sebuah naluri yang umumnya dimiliki oleh anak usia jenjang Sekolah Dasar. Kegiatan belajar sambil bermain tentunya membutuhkan media untuk bermain, sebagian dari media pembelajaran yang dapat dipakai untuk bermain yaitu kartu bergambar. *Flashcard* atau kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang bersifat edukatif berbentuk kartu yang berisi gambar serta tulisan dengan ukuran yang bisa disamakan menurut kebutuhan peserta didik yang sedang dididik,

media ini dapat dibuat secara mandiri atau memanfaatkan yang sudah jadi (Wahyuni., 2020). Kartu *flashcard* termasuk salah satu kartu edukasi yang berisi gambar dan biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kartu *flashcard* atau biasanya disebut dengan kartu kilas adalah kartu untuk memudahkan mengingat dan mempelajari ulang materi dalam proses pembelajaran (Windura, 2010 dalam Maryanto & Chrismastianto, 2018). Sebuah media *flashcard* agar dapat menjadi media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi serta rasa antusias belajar peserta didik, maka harus dikembangkan menjadi sebuah media berbantuan permainan yang mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mengembangkan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino yang mempunyai keunggulan yaitu media *flashcard* disajikan dengan kompleks dan kontekstual yang mana pada media *flashcard* terdapat gambar dari macam-macam alat indera manusia, gambar fungsi alat indera manusia, penjelasan bagian-

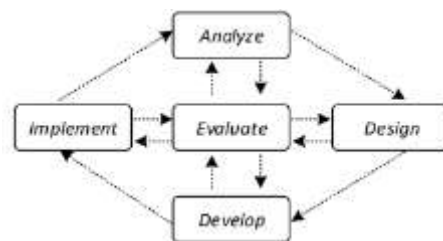
bagian alat indera manusia dan cara menjaga kesehatan alat indera manusia. Media *flashcard* pada penelitian ini dibuat berbeda dengan media *flashcard* pada umumnya, media *flashcard* dibuat untuk dijadikan media bermain layaknya cara bermain pada permainan kartu domino. Media *flashcard* memiliki QR Code yang berisikan materi dan video pembelajaran terkait mata pelajaran IPAS materi alat indera manusia dan memiliki kartu hukuman yang memuat soal-soal remidi. Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini memiliki judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan Permainan Kartu Domino Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Alat Indera Manusia Kelas IV SD Negeri Samir”

B. Metode Penelitian

Studi ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* atau (R&D) yang mencakup sebuah penelitian dan pengembangan dari sebuah produk. Penelitian dan pengembangan sebuah produk berfungsi untuk menguji validitas dan mengembangkan produk (Piqriyatun & Kurnia, 2024). Menurut Gay (1990)

dalam Rustamana et al (2024) penelitian pengembangan difokuskan pada proses penciptaan produk yang efektif untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah, tujuan utamanya bukan untuk menguji kebenaran teori, melainkan untuk menghasilkan solusi praktis yang dapat diterapkan secara langsung dalam dunia pendidikan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam proses pengembangan.

Menurut Benny (2010) dalam Sholeh (2019) menyatakan bahwa ADDIE ialah akronim dari kelima tahapan utama dalam prosedur penelitian pengembangan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Alasan pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini sebab metodologinya sederhana namun menyeluruh dan tersusun, menjadikan sebuah penelitian pengembangan produk pembelajaran sangat efektif dan efisien.



Gambar 1 Model ADDIE

Sumber: Sugihartini & Yudiana, 2018

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu dua ahli materi, dua ahli media, serta satu praktisi atau guru dan 20 peserta didik kelas IV sebagai pengguna akhir dari media *flashcard* yang dikembangkan. Jenis data yang dipakai yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dan temuan observasi, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian validasi dan hasil uji coba kepraktisan. Jenis data akhir yang dihasilkan berupa data kevalidan dan data kepraktisan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner.

Penilaian yang terdapat pada lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala *likert* untuk mengkonversi data kualitatif menjadi data kuantitatif. Berikut skala likert yang digunakan dalam lembar penilaian validasi ahli materi dan ahli media oleh Samosir & Simatupang (2022).

Tabel 1 Kriteria Penskoran Data Validitas

Kriteria Penilaian	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2

Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Langkah selanjutnya untuk mengetahui tingkat kevalidan materi dan media dapat dianalisis menggunakan rumus oleh Ma'aniyah & Mintohari (2019) sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh data presentase secara kuantitatif, maka bisa diambil keputusan dengan mendeskripsikan hasil presentase yang didapatkan. Berikut kriteria presentase kevalidan oleh Bintiningtiyas & Lutfi (2016)

Tabel 2 Kriteria Presentase Kevalidan

Presentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Sedangkan penilaian pada lembar respon guru dan peserta didik untuk memperoleh data kepraktisan menggunakan skala *guttman* untuk mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Skala *guttman* ialah salah satu skala yang dipakai dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban yang tegas atas suatu pertanyaan (Bahrun, Alifah, & Mulyono., 2017). Berikut skala *guttman* yang

digunakan dalam penelitian ini oleh Elviana & Julianto (2022).

Tabel 3 Kriteria Pensekoran Data Kepraktisan

Tanggapan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah diperoleh data presentase secara kuantitatif dengan menggunakan rumus oleh Ma'aniyah & Mintohari di atas, maka bisa diambil Keputusan dengan mendeskripsikan hasil presentase yang didapatkan dari hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik. Berikut kriteria presentase kepraktisan oleh Armiati,Irhasyuarna & Putri (2022)

Tabel 4 Kriteria Presentase Kevalidan

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Informasi mengenai tingkat kevalidan dan kepraktisan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino diperoleh melalui proses validasi oleh para ahli serta uji kepraktisan yang melibatkan guru dan peserta didik. Penelitian ini mengikuti tahapan pengembangan model

ADDIE berikut tahapan dari model tersebut:

Tahap Pertama *Analyse*

Analisis masalah dan analisis kebutuhan dilakukan pada tahap ini. Hasil dari analisis masalah yang telah dilaksanakan ditemukan bahwa belum adanya media pembelajaran visual berbantuan permainan pada mata pelajaran IPAS materi alat indera manusia. Selain itu, ketika proses pembelajaran berlangsung pada jam siang dengan memakai metode ceramah dan tanya jawab, Sebagian peserta didik terlihat kurang fokus, mengantuk serta asik mengobrol dengan temanya sehingga materi pembelajaran belum bisa diterima secara maksimal oleh peserta didik. Hasil analisis masalah yang telah di dapatkan menjadi dasar untuk mengetahui kebutuhan dalam proses pembelajaran IPAS materi alat indera manusia. Analisis kebutuhannya adalah diperlukan media pembelajaran visual berbantuan permainan yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.

Tahap Kedua *Design*

Langkah pada tahap ini direncanakannya pembuatan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino sesuai dengan hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan yaitu pembuatan desain kebutuhan kotak penyimpanan media *flashcard*, pembuatan desain awal kartu *flashcard* berbantuan permainan kartu domino, desain awal kartu hukuman, dan desain awal pedoman bermain dengan menggunakan aplikasi canva serta membuat rancangan materi alat indera manusia pada *google sites*.

Tahap Ketiga *Development*

Langkah pada tahap ini media disusun atau dikembangkan menjadi media yang utuh menggunakan aplikasi canva, serta *google sites* dan kemudian dicetak menjadi sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang akan dipakai untuk bermain. Bahan yang digunakan dalam membuat media yaitu plastic *polypropylene* untuk kotak penyimpanan, bahan PVC untuk kartu *flashcard*, bahan bufallo laminasi untuk kartu hukuman dan bahan kertas AP untuk pedoman bermain. Media *flashcard* berbantuan permainan kratu domino ini memiliki 50 kartu *flashcard* dan 23 kartu

hukuman. Media *flashcard* memiliki dua sisi, dimana sisi bagian depan didesain menjadi media *flashcard* yang memuat gambar dan konsep-konsep pokok materi pembelajaran, sedangkan bagian sisi belakang dikembangkan dan didesain seperti kartu domino yang memiliki dua ruas berisikan gambar, soal serta jawaban yang saling berkaitan. Sedangkan kartu hukuman berisikan soal atau pertanyaan remedial. Kartu *flashcard* juga dikembangkan dengan memberikan *QR Code* pada setiap sisinya yang berisi penjelasan materi pada *google sites*, untuk kartu hukumannya hanya memiliki satu *QR Code* yang berisikan pembahasan soal dari setiap pertanyaan remedial.



Gambar 2 Tampilan *Flashcard* Bagian Depan



Gambar 3 Tampilan Pengembangan *Flashcard* Bagian Belakang



Gambar 4 Tampilan Kartu Hukuman



Gambar 5 Materi dan Soal Pada *Google Sites*



Gambar 6 Tampilan Box Penyimpanan Media Bagian Depan



Gambar 7 Tampilan Box Penyimpanan Media Bagian Belakang



Gambar 8 Tampilan Kotak *Flashcard*



Gambar 9 Tampilan Pedoman Bermain

Selesi merealisasikan dan mengembangkan produk media *flashcard*, langkah selanjutnya produk divalidasikan kepada validator ahli materi dan ahli media. Validator memberikan penilaian pada produk melalui pengisian angket. Berikut hasil penilaian oleh para ahli.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor yang diperoleh	Skor total
1	87	180
2	74	
Total skor diperoleh		161
Rata-rata skor diperoleh		89,4
Presentase rata-rata Skor diperoleh		89,4%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor yang diperoleh	Skor total
1	87	

2	87	180
Total skor diperoleh		174
Rata-rata skor diperoleh		96,6
Presentase rata-rata Skor diperoleh		96,6%
Kriteria		Sangat Valid

Tahap Keempat *Implementation*

Media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino setelah melalui tahap pengembangan dan revisi berdasarkan masukan para ahli serta dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, selanjutnya media diimplementasikan atau diujicobakan kepada satu guru dan 20 peserta didik kelas IV SD Negeri Samir guna mengukur tingkat kepraktisan produk media *flashcard* yang sudah dikembangkan. Tingkat kepraktisan didapatkan setelah selesai pembelajaran menggunakan produk *flashcard* yang dikembangkan melalui pengisian angket respon oleh guru dan peserta didik. Berikut hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik.

Tabel 7 Hasil Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Hasil	Guru	Peserta Didik
-------	------	---------------

Skor Diperoleh	19	382
Skor Total	20	400
Presentase	95%	95,5%
Rata-rata Presentase yang Didapatkan		95,25%

Tahap Kelima *Evaluation*

Langkah pada tahap ini yaitu melakukan evaluasi dari keempat tahapan yang sudah dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan setiap tahapan dari proses pengembangan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino.

Pembahasan

Kevalidan Media *Flashcard*

Produk media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino telah melalui proses validasi untuk memastikan tingkat kevalidan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor 161 dari skor total 180, dengan presentase rata-rata 89,44% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” menurut kriteria Bintiningtiyas & Lutfi (2016). Hal ini menunjukkan bahwa isi materi dalam media sudah sesuai dengan CP dan ATP pada materi alat indera manusia kelas IV.

Sementara itu, validasi dari ahli media menghasilkan skor 174 dari skor total 180, dengan presentase rata-rata yang diperoleh 96,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Skor ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan yang jelas, menarik, dan dilengkapi ilustrasi pendukung materi.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi mencapai 93%, sehingga media *flashcard* ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan temuan dari Wiratama (2021) dimana pengujian terhadap tingkat kevalidan dan kelayakan media *flashcard* dilakukan dengan meminta penilaian dari validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil perolehan validasi dari ahli materi dan media dalam penelitian ini menunjukkan kesamaan dengan studi penelitian sebelumnya oleh Ramadhani & Masykuroh (2022) dimana media *flashcard* yang berada pada tingkat penilaian sangat valid dinyatakan layak untuk dipakai sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan Media *Flashcard*

Setelah dinyatakan valid dan layak, media *flashcard* diuji kepraktisannya oleh guru dan peserta didik. Hasil angket menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 95% dari guru, mencakup aspek media, materi dan bahasa. Sementara itu, nilai rata-rata yang dihasilkan berdasarkan pengisian angket oleh 20 peserta didik kelas IV sebesar 95,5% yang mencakup aspek manfaat media, aspek kemenarikan tampilan dan aspek bahasa. Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 95,25% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” berdasarkan kriteria dari Armianti, Irhasyurna & Putri (2022) yang menyatakan bahwa kriteria presentase kepraktisan yang berada pada kisaran nilai 81%-100% dikategorikan dengan kategori sangat praktis. Hal ini juga selaras dengan penelitian (Sari & Suryanti, 2014) dimana presentase kepraktisan antara 81% sampai 100% mendapatkan penilaian sangat praktis.

Hasil uji kepraktisan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino yang telah dikembangkan dan dihasilkan untuk pembelajaran IPAS

materi alat indera manusia kelas IV SD memperoleh presentase tinggi yang artinya media *flashcard* bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta bisa melibatkan interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh (Amarwati, Santi & Taznim, 2024) yang menyatakan bahwa *flashcard* ialah media kartu yang memuat gambar dan tulisan, bisa digunakan menjadi permainan kartu dalam kegiatan pembelajaran sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Hal ini juga sesuai dengan studi penelitian oleh (Kurniawati & Mawardi., 2023) bahwa media pembelajaran *flashcard* ialah media visual berbentuk kartu memuat gambar dan informasi pada salah satu sisi atau dua sisi, yang bisa dimanfaatkan untuk bermain atau kegiatan pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik.

E. Kesimpulan

Setelah dilaksanakannya penelitian pengembangan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino bisa ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino telah dinyatakan valid dan layak dipakai dalam proses pembelajaran oleh para ahli. Penilaian dari dua ahli materi memperoleh presentase sebesar 89,4% dengan kriteria "Sangat Valid", sedangkan penilaian dari kedua ahli media mendapatkan nilai 96,6% dengan kategori "Sangat Valid.

Media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino dinilai "Sangat Praktis" oleh satu guru dengan nilai sebesar 95% dan 20 peserta didik dengan nilai sebesar 95,5% selama kegiatan uji coba produk dalam pembelajaran. Skor rata-rata yang dihasilkan dari penilaian oleh satu guru dan 20 peserta didik adalah 95,25% dengan kategori "Sangat Praktis". Kategori yang diperoleh sudah memenuhi kriteria yang diperlukan media *flashcard* berbantuan permainan kartu domino untuk dijadikan media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahda, H., Khairani, I., Yusnaldi, E., Harry, K. D., Fatimah, S., & Lestari, T. D. (2024). Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di MI atau SD. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 198–206. <https://doi.org/10.47467/elmutjama.v4i3.1279>
- Amarwati, Z. T., Santi, A. U. P., & Taznim, T. (2024). Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Semanu. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*. 1124-1135.
- Armianti, Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Sains Pada Materi Kemagnetan. In *Jurnal Pahlawan*, 18(01), 30-37. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/index>
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 2(2), 81-88. <http://dx.doi.org/10.30659/ei.2.2.81-88>
- Bintiningtiyas, N., & Lutfi, A. (2016). Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur Development Of Varmintz Chemistry As Learning Media On Periodic System Of Element. In *Unesa Journal of Chemical Education*, 5,(2), 302-308.
- Daniyati, A., Saputri, I., Wijaya, R., Septiyani, S., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)*, 1,(1), 282-294.
- Elviana, D., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(04), 746-760.
- Fitriani, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Perpindahan Kalor Materi Panas dan Transfer SD Kelas V. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i1.69>
- Kurniawati, A., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Flash Card IPA Terintegrasi Model Two Stay Two Stary Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2). 110-118. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.5085>
- Laili, A. M., & Nurmawati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Assemblr EDU Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 75-83. <https://doi.org/10.24929/lensa.v14i2.555>
- Ma'aniyah, S., & Mintohari (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make A Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 2749-2759.
- Maryanto, R. I. P., & Chrismastianto, I. A. W. (n.d.). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 305-313.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Piqriyatun, A., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 80-91.
- Ramdhani, A. J., Lestariningsih, D. S., Kusumawati, L., & Sosial, F. I. (n.d.). Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Litosfer Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi di SMAN 54 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(6), 42–52. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10637660>
- Rustamana, A., Sahl, K.H., Ardianti, D., & Solihin. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Samosir, K., & Simatupang, N. (2022). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika. *Jurnal Fibonacci*, 03(1), 22–29. <https://doi.org/10.24114/ifi.v2i1>
- Sari, A. D., & Suryanti. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Model *Learning Cycle* 7E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SD. *JPGSD*, 12(4), 634-643.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- S, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194-205.
- Undang-undang No. 20Tahun 2003. (2004). Pusat Data dan Informasi Pendidikan, Balitbang-Depdiknas.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Wiratama, Novialita. Angga. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan.

Seminar Nasional PGSD, 5. 510-516.

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>

Yuliana, D., Suparto, A. A., & Syukria, S.
(2024). Pengembangan Media
Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva
pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII MTs Al-
Hidayah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah
Kependidikan*, 4(01), 34–50.
[https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i
01.3791](https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3791)