

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS CERITA DONGENG “MALIN KUNDANG” BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Imam Fathoni, Mei Fita Asri Untari
Mahasiswa & Dosen Universitas PGRI Semarang
imamtoonss@gmail.com, meifitaasri@upgris.ac.id

ABSTRACT

Education plays a crucial role in improving the quality and character of students. One factor influencing successful learning is the use of appropriate media. Observations in grade IV of SDN Sawah Besar 02 Semarang showed that some students had not yet achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) of 85%. Low learning outcomes were influenced by the lack of engaging learning media, resulting in limited student understanding of thematic material. Interviews with homeroom teachers confirmed that learning media were needed to increase student motivation and interest in learning. This study aimed to develop Flashcard media based on the fairy tale "Malin Kundang" as an alternative thematic learning media to improve student learning outcomes. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which included the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Flashcard media were made using simple materials in the form of picture cards with questions on the back, making them attractive, easy to use, and able to stimulate learning activities. Preliminary studies indicated that the school did not yet have adequate learning media, and students were very enthusiastic about the use of visual media. The development of this flashcard media is expected to help improve students' conceptual understanding, motivation, and learning outcomes in thematic learning.

Keywords: Flashcards, Learning Media, Malin Kundang, Learning Outcomes, ADDIE

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas dan karakter peserta didik. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat. Hasil observasi di kelas IV SDN Sawah Besar 02 Semarang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 85%. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik, sehingga pemahaman siswa terhadap materi tematik masih terbatas. Wawancara dengan wali kelas menguatkan bahwa media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Flashcard* berbasis cerita dongeng “Malin Kundang” sebagai alternatif media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang

meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media *flashcard* dibuat menggunakan bahan sederhana berupa kartu bergambar dengan pertanyaan di bagian belakang, sehingga menarik, mudah digunakan, dan mampu merangsang aktivitas belajar. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media pembelajaran yang memadai dan siswa sangat antusias terhadap penggunaan media visual. Pengembangan media *flashcard* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

Kata Kunci: *Flashcard*, Media Pembelajaran, Malin Kundang, Hasil Belajar, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan berfungsi membangun kemampuan, membentuk watak, dan menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya menjadi pribadi beriman, bertakwa, dan bertanggung jawab. Proses belajar sendiri merupakan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Guru merupakan komponen utama yang mengatur jalannya pembelajaran, sehingga perlu berperan secara optimal agar proses belajar berjalan ideal. Karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang menyenangkan, termasuk melalui penggunaan permainan edukatif

dalam suasana yang tenang dan menggembirakan. Penggunaan media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Media visual sangat membantu siswa kelas rendah karena memudahkan mereka mengingat dan memahami informasi. Pada tahap operasional konkret menurut Piaget, siswa memang membutuhkan objek nyata atau visual untuk membangun pemahaman (Pestari, Y. I., & Pujiastuti, F, 2022). Dongeng menyediakan konteks alami untuk pengenalan kosakata baru, pemahaman apur cerita (unsur intrinsik), identifikasi tokoh, dan latihan menceritakan kembali, yang merupakan keterampilan esensial dalam Bahasa Indonesia (Fitriani, R., & Rasyid, S, 2021).

Hasil observasi di kelas IV SDN Sawah Besar 02 menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai

KKTP, dan pemahaman mereka terhadap materi masih rendah. Dari 27–28 siswa, hanya 85% yang cepat memahami materi, sementara 15% masih kesulitan. Wawancara dengan wali kelas mengungkap bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran. Karena itu, peneliti mengembangkan media *flashcard* untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan wali kelas 4A SDN Sawah Besar 02 Semarang menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan karena membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan menyenangkan. Media juga dinilai mampu menstimulasi kemampuan berpikir siswa meski tidak selalu berupa permainan. Dari 27–28 siswa, terdapat 3–4 siswa yang memerlukan bantuan khusus, sementara sekitar 85% siswa mampu mengikuti materi dengan baik. Informasi ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam mendukung proses belajar di kelas.

Menurut piaget (dalam Abdurrahman, 2020), anak-anak antara 6 dan 12 tahun didasarkan

pada logika mereka pada manuver hal-hal tertentu dan tidak dapat memecahkan masalah yang memiliki beberapa variabel dan membutuhkan bantuan objek atau pengalaman tertentu. Jadi meskipun cara berpikir anak sudah maju pada tingkat ini, gaya berpikir anak masih cukup terbatas karena masih diperlukan sesuatu yang substansial.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar *flashcard* untuk membantu menunjang proses pembelajaran tematik dengan inovasi baru yang menyenangkan bagi siswa serta dapat memudahkan siswa mempelajari materi tematik. *Flashcard* adalah alat bantu belajar yang telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk penguasaan kosa kata dan pemahaman konsep. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ini sangat bermanfaat untuk menguasai kosakata baru dari cerita ((Anggraini, D., & Ningsih, S. (2024), Wijaya, R. A., & Handayani, Y. (2023) & Sari, N. I., & Hasanah, N. (2022)).

Flashcard tersebut media pembelajaran *flashcard* mengingatkan atau mengarahkan

siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Media pembelajaran *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu bahan cukup murah, mudah didapat dilingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, dan mudah dipindahkan karena bahan ringan. Selain itu media *flashcard* dapat disusun berjajar dan digandakan sehingga dapat merangsang peserta didik aktif dalam belajar. Penggunaan media *flashcard* akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peneliti menawarkan media pembelajaran yang menyenangkan kepada banyak siswa yang tidak mencapai nilai yang baik dalam pembelajaran tematik, sehingga mereka tidak terbebani untuk memperoleh konten. Media ini juga mendukung karakteristik perkembangan kognitif siswa pada usia tersebut. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini sangat relevan dan dibutuhkan (Hidayat, R., & Pestari, Y, 2024).

Media yang dikembangkan peneliti adalah produk media *flashcard*, media *flashcard* ini merupakan media yang dihasilkan dari bahan baku berupa karton atau kertas tebal yang diberikan gambar lalu diberikan pertanyaan dibalik kertas tersebut. Sumber daya ini dibuat semenarik dan sebaik mungkin untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Cerita Dongeng “Malin Kundang” Pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SDN Sawah Besar 02 Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan model ADDIE (Azizatunnisa, 2022). Dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yang terdiri dari: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap pertama yaitu *analysis*, pada tahap ini peneliti menganalisis bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design*, pada tahapan ini peneliti menentukan kerangka konseptual desain media pembelajaran interaktif. Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan, pada tahap ini peneliti dibantu ilustrator dalam pembuatan *layout*, penyusunan program, dan pengembangan animasi. Tahap keempat *implementasion* yaitu untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap kelima *evaluation* yaitu tahapan akhir dalam penelitian, tahapan ini diberikan evaluasi kepada media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sawah Besar 02 Jl. Margosari 2 Sawah Besar Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang. Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan dari produk, dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran Bahasa Indonesia bertema Malin Kundang dengan cara terjun langsung ke lapangan dengan objek penelitian yang dituju yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Sawah Besar 02 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui

wawancara dan observasi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknnik analisis data kuantitatif. Data yng telah diperoleh melalui angket / kuisisioner dihitung berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan skala pengukuran Likert untuk instrumen validasi ahli media, ahli materi angket respon, dengan skor 5,4,3,2,1 dalam masing-masing kategori jawaban.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Studi Pendahuluan

Penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara pada proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Observasi dan wawancara tersebut merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti sebagai bagian dari prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis cerita dongeng “Malin Kundang” di SDN Sawah Besar 02 Semarang. Kegiatan ini dilakukan bersama guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai

kondisi pembelajaran dan kebutuhan media di kelas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik tampak antusias pada awal pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru. Namun, tingkat konsentrasi mereka menurun ketika penyampaian materi berlangsung. Beberapa peserta didik terlihat berbicara dengan teman sebayanya selama proses pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa daya konsentrasi mereka relatif singkat, yaitu sekitar sepuluh menit.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru telah berupaya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, namun masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam penyediaan materi, pemilihan metode, dan penentuan media yang menarik bagi peserta didik. Guru umumnya menyatakan bahwa peserta didik mudah memahami materi, meskipun terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan selama proses pembelajaran. Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan pendampingan guru, menggunakan buku utama sebagai sumber belajar, sementara penggunaan media tambahan masih

terbatas karena sekolah tidak memiliki koleksi media yang memadai.

Pada materi dongeng “Malin Kundang”, guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mengingat siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media berbentuk permainan yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar. Kondisi di kelas IV SDN Sawah Besar 02 menunjukkan bahwa guru belum terbiasa menggunakan media inovatif dan selama ini hanya memanfaatkan gambar dalam buku dan LKS. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung efektivitas pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, terdapat permasalahan yaitu peserta didik dapat memahami materi yang terdapat di buku tetapi kurang tertarik dengan pembelajaran karena monoton. Hal tersebut karena keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan media gambar yang ada di buku peserta didik serta LKS saja, maka peserta didik sulit menyerap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan telaah pustaka, dapat disimpulkan bahwa kelas IV SDN Sawah Besar 02 memerlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendukung penyampaian materi pada subtema teks narasi. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian, fokus, serta keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Flashcard* cerita dongeng sebagai upaya untuk menunjang dan mengoptimalkan proses pembelajaran narasi di kelas IV.

Hasil Pengembangan

Media bergambar yang menarik dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pengetahuan peserta didik, sehingga berdampak pada optimalnya hasil belajar. Studi pendahuluan di kelas IV SDN Sawah Besar 02 menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai KKTP dan sekolah hanya mengandalkan gambar dalam buku sebagai media belajar. Guru menyatakan perlunya media

pembelajaran tambahan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media *flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang” dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran.

Desain media disusun berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Langkah awal meliputi penentuan materi, perumusan indikator dan tujuan pembelajaran, serta penyusunan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar. Setelah itu, peneliti merancang media *flashcard* yang mendukung keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan adalah media *flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang” yang didesain menggunakan Photoshop, Canva, dan sumber gambar dari internet. Media disusun dengan tampilan menarik, mencakup judul materi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, identitas peneliti dan validator, serta kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi canva sesuai dengan materi yang akan dipelajari dengan mendesain semenarik mungkin dan diberi gambar.



Gambar 1. Media pembelajaran

Pada materi halaman pertama dan halaman kedua, menjelaskan materi tentang pengertian teks narasi dan jenis jenis teks narasi untuk dibedakan menjadi 2 bagian, jenis teks narasi fiksi (Dongeng, legenda, dan cerita rakyat) dan jenis teks narasi non fiksi (cerita Sejarah dan biografi). Selanjutnya, pada materi halaman ketiga, siswa diajak untuk mulai mendalami materi yang akan dipelajari dengan cara mengajarkan salah 1 materi yang akan dipelajari yaitu teks narasi non fiksi yaitu (dongeng), dan dimateri murid mulai dikenalkan dengan salah 1 dongeng yang ada diindonesia yaitu “Malin Kundang” dan apa saja yang terdapat di dalam kisah dongeng. Pada pembelajaran siswa diberikan contoh text narasi tentang dongeng “Malin Kundang” dan mengajak siswa untuk membaca bersama-sama.

Pada materi halaman kelima, siswa diajak untuk mencatat point point penting setelah menonton

sebuah video dongeng “Malin Kundang” dan kemudian siswa diajak untuk maju kedepan untuk menceritakan atau membacakan apa yang telah mereka tulis dengan menunjukan sesuai yang ada pada sebuah kartu *flashcard* yang sudah disediakan. Siswa diajarkan untuk mengerjakan dengan cara menulis dan berbicara didepan kelas dengan menjelaskan apa yang sudah didapat dan ditulis sesuai dengan video sebelumnya. Tahap terakhir yaitu siswa diberikan pertanyaan refleksi untuk menguji seberapa paham mereka tentang materi text narasi non fiksi yaitu cerita dongeng “Malin Kundang” dan pertanyaan sbelum mengakhiri materi pembelajaran.

Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

Kelayakan media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang” diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Dari kedua validator tersebut terdapat hasil analisis yaitu skor maksimal per indikator adalah lima dan skor minimal satu, kemudian hasil skor tersebut diolah secara keseluruhan maupun per indikator dengan menggunakan skala likert. Untuk kepraktisan media pembelajaran *Flashcard* Cerita

dongeng “Malin Kundang” diperoleh dari data yang didapatkan dari guru dan peserta didik yaitu mengenai angket analisis kebutuhan guru, ahli menggunakan skala Guttman, yang diberikan meliputi penilaian dari keseluruhan media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang”. Penilaian kelayakan media pembelajaran *Flashcard* cerita Dongeng “Malin Kundang” dilakukan oleh ahli dilakukan sebelum media digunakan dalam uji coba lapangan terbatas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan media tersebut.

Validasi media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang” oleh validasi ahli dengan cara mengisi kuisioner validasi kualitas media pembelajaran *Flashcard* Cerita dongeng “Malin kundang” kelas IV sekolah dasar. hasil validasi tahap kedua mendapatkan persentase skor total 97,22 % dengan kriteria "Sangat Layak digunakan". Dari hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dan materi pembelajaran sudah valid dan praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui angket respon peserta didik setelah proses

pembelajaran menggunakan media pembelajaran Flash card cerita dongeng “Malin Kundang” yang terdiri dari 10 butir pertanyaan di isi oleh peserta didik kelas IV SDN Sawah Besar 02. Penilaian terhadap media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng dilakukan pada saat pembelajaran kedua. Tujuannya untuk melihat ketertarikan peserta didik serta kepraktisan media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng “malin kundang”.

Tabel 1. Angket respon peserta didik



Hasil angket respon peserta didik dari kelas IV SDN Sawah Besar 02 mendapatkan hasil persentase 93,46 % dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". untuk media dalam materi Cerita dongeng “Malin Kundang”.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui angket respon

guru setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hasil angket respon guru kelas V SDN Suradadi 05 mendapatkan hasil 72% dengan kriteria "Baik", Hasil angket respon guru kelas IV SDN Sawah Besar 02 mendapatkan hasil 83% dengan kriteria "Baik Sekali. Hasil angket respon guru kelas IV SDN Sawah Besar 02 mendapatkan persentase skor total 83,33 % dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng "Malin Kundang" sudah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pokok Temuan

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* cerita dongeng "Malin kundang" dikembangkan melalui beberapa tahapan untuk mendapatkan produk media yang baik. Pokok temuan yang didapatkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard* valid, inovatif dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks narasi ceita dongeng "malin kundang" kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran *flashcard* cerita dongeng "malin kundang" ini menambah bahan

rujukan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pada subtema cerita non fiksi Pokok temuan dihasilkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 97 % kategori sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran cerita dongeng "Malin Kundang" pada kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Pembelajaran pada subtema cerita non fiksi di SDN Sawah Besar 02 umumnya hanya menggunakan buku tematik peserta didik dan guru serta LKS sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, rata-rata menjawab bahwa pembelajaran materi cerita dongeng merupakan pembelajaran kurang dapat dipahami. Hal tersebut membuat proses pembelajaran monoton dan kurang menarik minat peserta didik. Untuk menambah minat dan motivasi peserta didik dalam belajar pada subtema cerita dongeng "malin kundang" maka diperlukan suatu sarana baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang” ini dilakukan setelah menganalisa permasalahan dan mengumpulkan data selanjutnya dilakukan perencanaan produk dengan membuat rancangan media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang”. Apabila media pembelajaran *Flashcard* cerita dongeng “malin kundang” sudah jadi, langkah selanjutnya divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. setelah melalui beberapa revisi kemudian media dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk. Dari uji coba produk peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik dan hasil angket tersebut dinyatakan sudah layak, maka peneliti tidak perlu merevisi.

Metode mengajar akan lebih bervariasi jadi guru tidak hanya menggunakan papan tulis dan menyampaikan secara lisan saja sehingga peserta didik tidak merasa bosan maka peserta didik menjadi lebih banyak melakukan kegiatan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran media *flashcard* cerita dongeng “malin kundang”. Oleh

sebab itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan mengfokuskan pikiran peserta didik. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard* cerita dongeng “Malin Kundang” merupakan pembelajaran yang menggunakan media cetak dan bergambar, hal ini sesuai karakteristik peserta didik sekolah.

Manfaat dan fungsi media yang berkaitan dengan penelitian diatas maka hal tersebut membuktikan teorinya Pavlov bahwa media dari peneliti sebagai stimulus selama pengondisian dan setelah pengondisian respon peserta didik menunjukkan peserta didik berani tunjuk tangan, kemudian maju kedepan dan ikut terlibat aktif dalam penggunaan media. Pada penelitian ini, media kemudian di uji coba kepada peserta didik kelas IV SDN Sawah Besar 02, dari total keseluruhan 26 peserta didik, 23 peserta didik terlihat aktif sedangkan 3 peserta didik terlihat pasif dalam menerima pembelajaran. Keaktifan peserta didik ditunjukkan dengan peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut dan

membacakan materi yang terdapat pada media pembelajaran teks narasi.

Pembelajaran yang sudah dibuat dilakukan revisi lagi kemudian divalidasi lagi oleh ahli media satu dengan persentase 83,33% dengan kriteria "Sangat Layak digunakan". Dilihat dari tiap aspek, hasil analisis penilaian ahli media terlihat meningkat. Hasil persentase ahli materi satu adalah 60,29% dengan kriteria "Tidak layak digunakan". Oleh karena itu materi dilakukan revisi lagi kemudian divalidasi lagi oleh ahli materi satu dengan persentase skor total 97,22 % dengan kriteria "Sangat Layak digunakan". Dilihat dari tiap aspek, hasil analisis penilaian ahli media dan materi diatas terlihat meningkat.

Setelah media pembelajaran *Flashcard* Cerita Dongeng "Malin Kundang" dikembangkan melalui tahapan uji kelayakan dengan penilaian validasi ahli media dan materi kemudian dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV SDN Sawah Besar 02 Hasil angket respon peserta didik dari kelas IV SDN Sawah Besar 02 mendapatkan hasil persentase 93,46 % dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan".

Setelah media pembelajaran *Flashcard* Cerita dongeng "Malin Kundang" selesai divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan memperoleh "baik sekali" maka media pembelajaran *Flashcard* Cerita dongeng "Malin Kundang" selesai dan valid untuk di penggunaan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran *Flashcard* Ceria Dongeng "Malin Kundang" yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain yaitu peserta didik lebih senang dengan pembelajaran tidak membosankan, secara berkelompok peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya serta peserta memperhatikan materi yang sedang dibacakan oleh peserta didik lain dalam kelompok yang berbeda.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flashcard* cerita dongeng "Malin Kundang" untuk mendukung pembelajaran tematik kelas IV SDN Sawah Besar 02 Semarang. Berdasarkan observasi dan analisis kebutuhan, guru dan peserta didik memerlukan media yang lebih menarik karena pembelajaran sebelumnya hanya mengandalkan buku, sehingga sebagian siswa belum

mencapai KKTP. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi ahli sebesar 97,22%, serta praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. *Flashcard* terbukti membantu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi narasi. Secara keseluruhan, media *flashcard* ini efektif sebagai alat bantu pembelajaran dan direkomendasikan untuk digunakan serta dikembangkan pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Ningsih, S. (2024). Efektivitas Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Kosakata. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 45-53).
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., Hasanah, U., Pendidikan, F. I., Jakarta, U. N., & Dasar, S. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME*. 6(1), 14–23.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2021:7. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriani, R., & Rasyid, S. S. (2021). Peningkatan Pemahaman Membaca melalui Cerita Dongeng pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 321-330.
- Hidayat, R., & Pestari, Y. (2024) dalam "Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD" (*Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 1-10)
- Pestari, Y. I., & Pujiastuti, F. (2022) dalam "Efektivitas Penggunaan Media Flash Card dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar" (*Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran (JIPP)*, 5(1), 10-18)
- Piaget (dalam Aunurrahman, 2020:58)
- Sari, N. I., & Hasanah, N. (2022) dalam "Pemanfaatan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia" (*Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-10) Dengan spesifikasi produk ini, diharapkan Flash Card berbasis dongeng "Malin

Kundang" tidak hanya menjadi media yang menarik secara visual, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 4 SDN Sawah Besar 02 Semarang.

Wijaya, R. A., & Handayani, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP*, 7(1), 89-95.