



Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V



Supriyaddin¹, Hasan², Budiman³, Arif Rahman³

^{1,2,3,4}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: supriyaddin00@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Submission: 2024-04-25 Accepted: 2024-07-09 Published: 2024-07-11</p> <p>Keywords: Development; Media; Flash card; Learning outcomes.</p>	<p>This research is motivated by the limited use of learning media which reduces the effectiveness of learning in class, so that students do not understand the material. This research offers the development of new media in the form of flash cards that are appropriate to the concrete operational stage, with the aim of improving student learning outcomes. The aim of this research is to test the validity, practicality and effectiveness of flash card media on the learning outcomes of class V students at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Mujahidin. This research uses research and development methods with the ADDIE model. Data collection techniques include interviews, observation, tests, and documentation. Data analysis techniques include analysis of validity, practicality and media effectiveness. Validation results by two experts show that learning media has a validity level of 87% (very valid). The practicality of flash card media reaches 93% (very practical). Students' cognitive learning results show a classical completion level of 91%. In the affective aspect, 24% of students were in the "Very Good" category, 64% in the "Good" category, and 9% in the "Quite Good" category. In the psychomotor aspect, 67% of students were in the "Good" category and 36% were in the "Fairly Good" category.</p>

Artikel Info	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Penyerahan: 2024-04-25 Diterima: 2024-07-09 Dipublikasi: 2024-07-11</p> <p>Kata kunci: Pengembangan; Media; Flash Card; Hasil Belajar.</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mengurangi efektivitas pembelajaran di kelas, sehingga siswa kurang memahami materi. Penelitian ini menawarkan pengembangan media baru berupa flash card yang sesuai dengan tahap operasional konkret, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media flash card terhadap hasil belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Mujahidin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil validasi oleh dua ahli menunjukkan media pembelajaran memiliki tingkat validitas sebesar 87% (sangat valid). Kepraktisan media flash card mencapai 93% (sangat praktis). Hasil belajar kognitif siswa menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 91%. Pada aspek afektif, 24% siswa berada dalam kategori "Baik Sekali", 64% dalam kategori "Baik", dan 9% dalam kategori "Cukup Baik". Pada aspek psikomotor, 67% siswa berada dalam kategori "Baik" dan 36% dalam kategori "Cukup Baik".</p>

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi perkembangan zaman di era global. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan baik untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Perkembangan teknologi berdampak signifikan pada bidang pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran yang melibatkan media, metode, dan hasil belajar. Media pembelajaran menjadi sarana penting bagi guru dalam menyampaikan materi pendidikan kepada siswa.

Metode belajar mengatur pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya, sementara hasil belajar diukur melalui sikap,

pengetahuan, dan keterampilan siswa. Salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran (Nurrita, 2018: 171). Siswa seringkali lebih banyak belajar secara teori tanpa memahami materi secara mendalam. Kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, sehingga siswa tidak hanya memiliki pengetahuan teori tetapi juga mampu mempraktikkannya sesuai perkembangan zaman. Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi. Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang keaktifan dan kemandirian berpikir siswa (Nurrita, 2018: 182).

Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran sangat penting, terutama di sekolah dasar, mengingat tahap perkembangan komunikatif siswa usia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Arsyad (2014: 3) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi adalah faktor eksternal yang memengaruhi cara belajar siswa. Media yang digunakan oleh guru dalam mengajar juga digunakan oleh siswa dalam menerima materi pelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, prasarana, dan lingkungan. Guru harus memiliki strategi, teknik, metode, dan media yang tepat untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 11 Desember 2022 di MI Al-Mujahidin, ditemukan bahwa keterbatasan penggunaan media menjadi masalah utama yang dihadapi guru. Media pembelajaran sering kali tidak digunakan, padahal sangat dibutuhkan untuk mendukung penyampaian materi. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berpendapat bahwa kebutuhan guru di kelas V adalah media atau alat bantu yang mempermudah pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media flash card sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis flash card menggunakan model ADDIE. Metode penelitian ini dirancang untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2013: 297). Produk yang dihasilkan adalah media flash card untuk materi manusia dan lingkungan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Mujahidin. Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima fase utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2015: 200). Sampel penelitian ini adalah 11 siswa kelas V MI Al-Mujahidin yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Uraian produk penelitian dalam pengembangan media *flash card* dengan materi manusia dan lingkungan terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Analysis

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis meliputi (1) Analisis Materi, tahapan ini dilakukan pemilihan topik atau materi yang nantinya akan dijadikan bahan untuk membuat suatu media pembelajaran yang akan disampaikan kepada pengguna. (2) Analisis Kebutuhan, dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dalam pembelajaran baik secara fisik maupun psikologis,

sehingga peneliti dapat memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. (3) Analisis Kurikulum, Tahapan ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang digunakan pada standar mata pelajaran dan akan dimuat dalam perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang nantinya akan disesuaikan dengan tampilan penyampaian materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Design

Tahapan selanjutnya yang akan dilakukan ialah desain atau perancangan dan menentukan unsur-unsur yang akan dikemas pada media yang dikembangkan atau produk diantaranya: (1) Mencari Referensi, (2) Membuat Sketsa/Desain Produk, (3) Menentukan Tema, Subtema, Dan Pembelajaran, (4) Merangkum Tema, Subtema, Dan Pembelajaran.

3. Development

Pada tahap ini ada kegiatan mengukur kevalidan dengan cara divalidasi oleh ahli media yang telah ditentukan dengan memberikan penilaian berupa lembar kevalidan media pembelajaran yang nantinya akan di isi oleh validator atau ahli media.

4. Implementation

Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas V untuk mengetahui praktis dan efektifnya produknya dikembangkan yaitu berupa tes postest.

5. Evaluation

Tahapan ini untuk melakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penetapan kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan, dalam hal itu tahapan evaluasi diantaranya, (1)Revisi produk akan dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru, (2) Revisi produk,Setelah validasi dilakukan, produk dapat direvisi sesuai dengan hasil pembahasan pada validasi oleh beberapa tahapan, (3)Produk jadi,Produk yang telah direvisipun sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V MI Al-Mujahidin.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1.Kevalidan Media *Flash Card*

a)Hasil Validasi Ahli Pertama

Ahli media pertama dalam penelitian ini adalah bapak HD yang merupakan salah satu dosen di STKIP Yapis Dompur yang mengajar diprogram studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Instrumen validasi media menggunakan pengisian berskala 1-5. Hasil validasi oleh ahli media dinyatakan valid dengan presentasi hasil 83% yang artinya media *flash card* layak dalam validasi media. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media

pembelajaran *flash card* layak untuk diuji cobakan sesuai dengan hasil validasi instrumen. Terdapat kesimpulan validasi yang diberikan oleh ahli media untuk bahan perbaikan, yaitu ukuran gambar diperbesar dan perbaiki tulisan, bagikan untuk setiap kelompok.

b) Hasil Validasi Ahli Kedua

Ahli media kedua dalam penelitian ini adalah IL yang merupakan salah satu dosen di STKIP Yapis Dompu yang mengajar diprogram studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Instrumen validasi media menggunakan pengisian berskala 1-5. Hasil validasi oleh ahli media kedua dinyatakan sangat valid dengan presentasi hasil 90% yang artinya materi layak dalam validasi materi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* layak untuk diuji cobakan sesuai dengan hasil validasi instrumen.

2. Kepraktisan media *flash card*

a) Hasil Observasi Kepraktisan Media *Flash Card* praktisi pertama

Praktisi yang dalam penelitian ini adalah RA yang merupakan wali kelas V MI Al-Mujahidin. Guru diminta untuk menjadi praktisi karena guru tersebut yang akan mempraktekkan media *flash card* dalam proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi kepraktisan media yang digunakan pengisian dengan berskala 1-5. Hasil observasi kepraktisan media pembelajaran *flash card* oleh praktisi pertama dinyatakan sangat praktis dengan persentase hasil 93%. Terdapat kesimpulan kepraktisan yang diberikan oleh praktisi pertama pada tema 8; sub tema 1; pembelajaran 1 dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* keaktifan belajar siswa sangat tinggi, dapat dilihat dari hasil belajar afektif dan psikomotor siswa sangat baik dan media pembelajaran *flash card* layak digunakan untuk merangsang pembelajaran siswa.

b) Hasil Observasi Kepraktisan Media *Flash card* oleh Praktisi Kedua

Praktisi kedua dalam penelitian ini adalah NR yang merupakan guru pendamping kelas V di MI Al-Mujahidin. Guru diminta untuk menjadi praktisi karena guru tersebut yang akan mempraktekkan media pembelajaran *flash card* saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi kepraktisan yang digunakan dengan pengisian berskala 1-5. Hasil observasi kepraktisan media *flash card* oleh praktisi kedua dinyatakan

sangat praktis dengan persentase hasil 93%. Terdapat kesimpulan kepraktisan yang diberikan oleh praktisi kedua adalah media *flash card* layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pada tema 8; sub tema 1; pembelajaran 1. Rekapitulasi hasil observasi kepraktisan oleh 2 praktisi dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil observasi kepraktisan media pembelajaran *flash card* dari kedua praktisi adalah 93% dengan kategori sangat praktis. Dengan ini, media *flash card* praktis digunakan untuk diimplementasikan saat proses pembelajaran pada tema 8; sub tema 1; pembelajaran 1.

3. Keefektifan media *flash card*

Media *flash card* dikatakan efektif jika memenuhi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini antara lain:

a) Hasil belajar Kognitif

Media *flash card* dikatakan efektif jika nilai rata-rata skor tes hasil belajar kognitif siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 70% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar siswa mencapai ≥ 70 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 70% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 70 . Penilaian hasil belajar kognitif siswa kelas V terdapat rincian 10 orang siswa yang tuntas; 1 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan minimum (KKM), 3 orang siswa dengan nilai tertinggi. Untuk mendapatkan rata-rata ketuntasan klasikal dapat dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal yang digunakan, disimpulkan rata-rata hasil tes belajar siswa adalah 91%. Sehingga memenuhi Ketuntasan Klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 70 % siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (70).

b) Hasil Belajar Afektif

Nilai afektif digunakan untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian siswa dalam penelitian initerdiri dari tiga aspek yaitu percaya diri, tanggung jawab dan peduli. Rekapitulasi data penilaian afektif siswa dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang termasuk kategori sangat baik dengan persentase 24% yaitu siswa yang percaya diri, tanggung jawab dengan jawabannya sendiri, dan peduli.. Terdapat 7 siswa yang termasuk kategori baik dengan

persentase 64% yaitu siswa yang cukup percaya diri, tanggung jawab dengan jawabannya sendiri, dan peduli. Terdapat 1 siswa yang cukup percaya diri, tidak tanggung jawab dengan jawabannya sendiri, dan cukup peduli.. Terdapat 0 siswa yang termasuk kategori perlu bimbingan dengan persentase 0% yaitu siswa yang tidak berani tampil di depan kelas dengan tidak percaya diri.

c) Hasil Belajar Psikomotorik

Rekapitulasi Data Penilaian Psikomotor Siswa dapat diketahui bahwa terdapat 7 siswa yang termasuk kategori baik dengan persentase 67% yaitu siswa yang mengisi soal dengan baik dan benar yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan sesuai dan sesuai dengan materi yang disajikan, dan mempertanyakan maksud dari soal yang belum dimengerti dan mampu mengidentifikasi masalah., serta terdapat 4 siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 36% yaitu siswa yang mengisi soal dengan baik dan benar yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan sesuai dan sesuai dengan materi yang disajikan, dan mempertanyakan maksud dari soal yang belum dimengerti.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8, subtema 1, pembelajaran 1 siswa kelas V dilakukan dengan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: (A) Analysis, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, Dan (E) Evaluation. Tahapan ini pendefinisian dimulai dengan melakukan analisis yaitu analisis materi, analisis siswa, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum.

Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V di sekolah. Tahap kedua adalah tahap desain (perancangan), tahap desain (perancangan) dan pengembangan dimulai dengan mencari referensi kemudian membuat sketsa/desain gambar, menentukan tema; subtema; dan pembelajaran, kemudian merangkum materi pembelajaran yang akan digunakan pada media *flash card*. Tahap ketiga adalah pengembangan dimana media yang dikembangkan sebaik mungkin akan diukur kevalidan yang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap keempat adalah implementasi tahapan ini akan dilakukan uji coba berupa media pembelajaran berbasis *flash card* kepada siswa.

Tahapan terakhir adalah Evaluasi, tahapan ini untuk dilakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penetapan kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi yang dilakukan ahli media dan ahli materi didapatkan hasil persentase ahli media pertama (I) sebesar 83% (Valid), ahli media kedua 90% (Sangat Valid). Hasil rekapitulasi dari dua ahli tersebut adalah 86% dengan kategori Sangat valid. Selain itu, diberikan masukan oleh ahli media pertama yakni pada saat implementasi media *flash card*, gunakan dua media sekaligus supaya siswa tidak terlalu lama menunggu giliran untuk tampil di depan kelas, sementara saran dari ahli media kedua mengatakan untuk melakukan perbaikan pada media *flash card*.

Hasil observasi kepraktisan yang dilakukan dengan uji coba pada 11 orang siswa kelas V MI Al-Mujahidin. Tahap uji coba dilakukan selama satu minggu materi pada setiap pertemuannya antara lain: 1) mempelajari tema 8, melakukan evaluasi pembelajaran pada tema 8; sub tema 1; pembelajaran 1. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* dipraktikkan langsung oleh peneliti dan diamati oleh dua orang praktisi yaitu guru wali kelas V dan guru pendamping. Ketika pembelajaran berlangsung, praktisi sekaligus mengisi lembar observasi kepraktisan media *flash card*. Berdasarkan hasil observasi kepraktisan yang dilakukan dua praktisi didapatkan persentase praktisi pertama sebesar 93% (Sangat Praktis) dan praktisi kedua dengan persentase 93% (Sangat Praktis). Hasil rekapitulasi dari dua praktisi tersebut adalah 93% dengan kategori sangat praktis.

Hasil keefektifan media *flash card*, diperoleh setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media. Tes yang dilakukan adalah (1) tes kognitif yaitu untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal (KK) 91%. Sehingga memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 70% siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (70). (2) tes hasil penilaian afektif siswa dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang termasuk kategori sangat baik dengan persentase 24% yaitu siswa yang percaya diri, tanggung jawab dengan jawabannya sendiri, dan peduli. Terdapat 7 siswa yang termasuk kategori baik dengan persentase 64% yaitu siswa yang cukup percaya diri, tanggung jawab dengan jawabannya sendiri, dan peduli. Terdapat 1 siswa yang cukup percaya diri, tidak tanggung jawab dengan jawabannya sendiri, dan cukup peduli. Penilaian Psikomotor Siswa dapat diketahui bahwa terdapat 7 siswa yang termasuk kategori baik dengan persentase 67% yaitu siswa yang mengisi soal dengan baik dan

benar yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan sesuai dengan materi yang disajikan, dan mempertanyakan maksud dari soal yang belum dimengerti dan mampu mengidentifikasi masalah, serta terdapat 4 siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 36% yaitu siswa yang mengisi soal dengan baik dan benar yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan sesuai dengan materi yang disajikan, dan mempertanyakan maksud dari soal yang belum dimengerti. Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa media *flash card* layak digunakan pada proses pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Kesimpulan ini didukung oleh pendapat Astriningsih & Sulastri (2019) yang menyatakan bahwa *flash card* adalah alat bantu belajar yang sangat efektif dan menyenangkan. Media *flash card* termasuk dalam media visual yang dapat membantu siswa mengingat dan mengkaji ulang materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Mujahidin. Media ini membuat materi pelajaran lebih jelas, lengkap, dan menarik minat siswa. Selain itu, media ini membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih aktif secara fisik, mental, dan emosional dalam kegiatan pembelajaran, yang akhirnya meningkatkan antusiasme dan hasil belajar mereka.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis *flash card* memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut: Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *flash card* memperoleh persentase validasi sebesar 83% (Valid) dari ahli media pertama dan 90% (Sangat Valid) dari ahli media kedua. Rekapitulasi dari kedua ahli menghasilkan rata-rata kevalidan sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Media *flash card* mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Observasi kepraktisan dilakukan dengan uji coba pada 11 siswa kelas V, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh siswa. Hasil tes kognitif menunjukkan nilai ketuntasan

klasikal (KK) sebesar 91%, yang berarti 70% siswa memperoleh skor lebih besar atau sama dengan KKM (70). Penilaian afektif menunjukkan bahwa 3 siswa (24%) berada dalam kategori "Sangat Baik", 7 siswa (64%) dalam kategori "Baik", dan 1 siswa (9%) dalam kategori "Cukup Baik". Hasil penilaian psikomotor menunjukkan bahwa 7 siswa (67%) masuk kategori "Baik" dan 4 siswa (36%) masuk kategori "Cukup Baik".

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Mujahidin. Media ini tidak hanya memvalidasi keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa media ini praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *flash card* membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran berikut disampaikan kepada guru dan praktisi Pendidikan hendaknya Guru dapat memanfaatkan media *flash card* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pada tema 8, sub tema 1, pembelajaran 1, dan juga pada materi-materi lainnya yang membutuhkan pemahaman konsep secara konkret. *Flash card* dapat digunakan untuk berbagai subjek dan tingkat kelas dengan menyesuaikan konten dan kompleksitas materi. Disarankan agar guru mengintegrasikan penggunaan media *flash card* dalam rencana pembelajaran mereka secara rutin. Ini dapat membantu meningkatkan interaksi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar. Guru perlu mendapatkan pelatihan mengenai cara pembuatan dan penggunaan media *flash card* yang efektif. Pelatihan ini dapat dilakukan melalui workshop, seminar, atau program pengembangan profesional berkelanjutan. Media *flash card* tidak hanya terbatas pada tema dan subtema tertentu. Guru disarankan untuk mengeksplorasi penggunaannya dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di dalam kelas maupun sebagai alat bantu belajar mandiri bagi siswa. Guru harus terus melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran dan melakukan adaptasi berdasarkan umpan balik dari siswa. Hal ini

penting untuk memastikan media tersebut selalu relevan dan efektif. Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan guna menguji efektivitas media flash card pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran lainnya. Penelitian lebih lanjut juga bisa mengeksplorasi pengembangan media serupa menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, D. D. ., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113–120.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Akbar.2022. *Media Flash Card*. Bandung: Jayahidup
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Benyamin, Bloom. 2012. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta:
- Budiarti. 2017. *Jurnal Pendidikan*.
- Cencela, dkk. 2022. *Media Flash Card*. Bandung: Jayahidup
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Doman, 2022. *Media Flash Card*. Bandung: Jayahidup
- Echols & Hassan. 2022. *Pengertian Flash Card Menurut Bahasa dan Istila*. Jakarta: Rijalakar.
- Harjanto, S. 2008. *Dasar-Dasai Penulisan Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75–80.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 15–20.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324>
- Kountur. 2009. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Penerbit Ediiide Infografika.
- Kresnawaty, A. (2024). Strategi Pengelolaan Barang Bekas yang Baik dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 53–60.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.364>
- Mardianto. 2002. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press.
- Munadi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta:Referansi.
- Nana, Sudjana, Ahmad, Rifa'i. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Notoadmojo. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta
- Nurhasanah, E., Aisah, S. ., & Yusnarti, M. (2024). Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–26.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.325>
- Pardede. 2022. *Media Flash Card*. Bandung: Jayahidup
- Pujiarti, T., Putra, A. & Astuti, K. P. . (2024). Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.322>
- Rahman, A., Idhar, I., Amin, A., & Fitasari, F. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 27–34.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.356>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV
- Suhar, Saputra. 2014. *Pendidikan IPS 3. Ditjen Dikti, P2TK Djambatan*.
- Susilana,Riyanacepi.2007.*MediaPembelajaran*.Bandung:WacanaPrima.

- Syarifah, D. H., Zuhri, M. S., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model Talking Stick berbantuan Media Papan Comprehension. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 98–104. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.371>
- Tukiram & Hidayati. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta
- Usman, A.G. 2002. Penyelenggaraan Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan STEM dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10 (1).4-6.
- Wasono, F. T., & Suciati, S. (2024). Project Based Learning untuk Meningkatkan Regulasi diri, Kewirausahaan, Penguasaan Konsep Prakarya SMP XYZ Tangerang. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 91–97. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.399>
- Widyastuti, S. R dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran. Jurnalllmiah Guru Sekolah Dasar*. 9(2): 5.