

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* TEMA 3 BENDA DI SEKITARKU SUBTEMA 4 KEAJAIBAN PERUBAHAN WUJUD DI SEKITARKU UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Fitria Meilina¹, Tisrin Maulina Dewi, Noreha

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Karimun, Indonesia

fifit0305@gmail.com, tisrinmaulinadewi@gmail.com, fianorreha8899@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini yaitu Penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar sangat jarang ditemukan hal ini dapat disebabkan karena keterbatasan dan keterbelakangan letak sekolah. Dari hasil observasi diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar pada tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku, keterbatasan media yang digunakan, buku pegangan guru dan siswa sangat terbatas, model pembelajaran yang diterapkan bersifat ceramah dan komando sehingga lebih didominasi oleh guru dan mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Jenis penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada *Research and Develoment (R&D)*. Menurut Borg and Gall terdapat sepuluh langkah-langkah penelitian pengembangan akan tetapi penulis hanya sampai uji coba lapangan terbatas tidak sampai pada tahap diseminasi dan implementasi dikarenakan keterbatasan peneliti.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi, dinyatakan "Sangat Baik/Sangat Layak" persentase rata-rata 93%. Hasil validasi oleh ahli desain kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak" persentase rata-rata 100%, Hasil respon guru dengan kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak" persentase rata-rata 91%. Hasil respon siswa uji coba lapangan awal kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak" persentase rata-rata 93%, Hasil respon siswa uji coba lapangan kelompok kecil dengan kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak" persentase rata-rata 92% dan Hasil respon siswa uji coba lapangan kelompok terbatas dengan kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak" persentase rata-rata 94% . Hal ini menunjukkan bahwa media Pengembangan Media *Flash Card* Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Pengembangan Media, *Flash Card*, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The problem in this study is that the use of instructional media in elementary schools is very rarely found. This can be due to limitations and underdevelopment of the location of the school. From the observations it is known that the low learning outcomes on the theme 3 Objects Around Me Sub-Theme 4 The Miracle of Change in Forms

Around Me, the limitations of the media used, the teacher and student handbooks are very limited, the learning model applied is lecture and command, so it is more dominated by teachers and resulting in students tend to be passive in learning.

This type of learning media development research refers to Research and Development (R&D). According to Borg and Gall, there are ten steps of research and development, but the author only did a limited field trial and did not arrive at the dissemination and implementation stage due to the limitations of the researcher.

Based on the feasibility assessment by material experts, it was stated 'Very Good / Very Feasible' with an average percentage of 93%. The results of the validation by the design criteria expert were 'Very Good / Very Feasible', the average percentage was 100%, The results of the teacher's response with the criteria 'Very Good / Very Feasible' the average percentage was 91%. The results of the student response to the initial field trial criteria were 'Very Good / Very Feasible', the average percentage was 93%, The results of the student response in the small group field trials with the criteria 'Very Good / Very Appropriate', the average percentage was 92% and the results of the student response tests field trials for limited groups with the criteria of 'Very Good / Very Feasible' with an average percentage of 94%. This shows that the Media Flash Card Media Development Theme 3 Things Around Me Sub-theme 4 The Miracle of Changing Forms Around Me for Elementary School Iii Grade Students. Is appropriate to be used as a learning medium in schools.

Keywords: Media Development, Flash Card, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 mengatakan bahwa pendidikan nasional bermanfaat mengembangkan kecakapan dan dapat memperbaiki karakter serta peradaban bangsa yang tinggi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan Negara.

Menurut Arsyad (2014:115) media *flash card* adalah media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Berdasarkan tuntutan implementasi kurikulum 2013 salah satu cara yang digunakan guru adalah memberikan dorongan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik di dalam belajar mandiri maupun kelompok di kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran *flash card*.

Indriana (2011:135-137) menjelaskan bahwa langkah-langkah penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut; (1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa; (2) Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan; (3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa itu untuk mengamati kartu tersebut lalu teruskan kepada siswa hingga kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian; (4) Jika sajian menggunakan jenis atau carapermainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun. Siapkan siswa yang berlomba, misal tiga orang untuk berdiri sejajar di ujung sini. Sedangkan kotak yang berisi kartu tersebut berada diujung sana. Kemudian guru memberi perintah kepada siswa tersebut untuk mencari suatu benda, misalnya komputer. Setelah mendapatkannya peserta didik kembali ke tempat *start*. Siswa yang paling cepat larinya dan mendapatkan bendanya harus menyebutkan nama benda tersebut. Dalam permainan menggunakan *flash card ini*, kreativitas guru sangat diperlukan untuk mendapatkan proses pengajaran yang menarik sambil bermain menggunakan media tersebut.

Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat media pembelajaran (1) berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan; (2) berguna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan; (3) mampu menyajikan data yang berpengaruh dan terpercaya tentang suatu hal kejadian; (4) berguna untuk menguatkan suatu info dan; (5) berguna untuk memudahkan dalam hal pengumpulan data.

Dari hasil observasi diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar pada tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku, keterbatasan media yang digunakan, buku pegangan guru dan siswa sangat terbatas, model pembelajaran yang diterapkan bersifat ceramah dan komando sehingga lebih didominasi oleh guru dan mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. sehingga media jarang digunakan untuk proses pembelajaran.

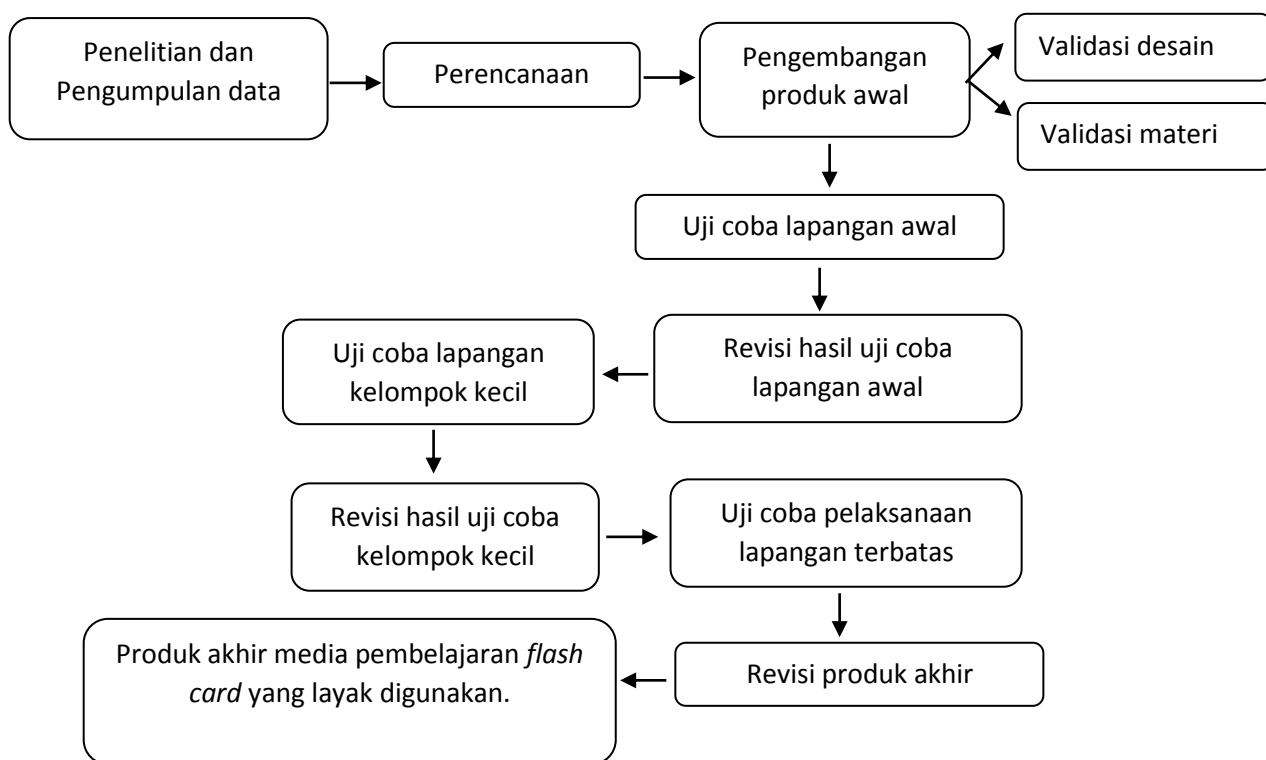
Berkaitan dengan hal tersebut, maka diperlukan media yang dapat membuat siswa tertarik dan menjadi aktif dalam proses kegiatan belajar dikelas seperti media pembelajaran flash card. oleh karena itu peneliti mencoba untuk membuat sebuah media Pengembangan Media *Flash Card* Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Devolopment*) dengan model penelitian pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono (2017:28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan

media Pengembangan Media *Flash Card* Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2017:35-37) terdapat 10 langkah yaitu : (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi; (2) Perencanaan; (3) Mengembangkan Produk Awal; (4) Pengujian Lapangan Awal; (5) Melakukan Revisi Utama; (6) Uji Coba Lapangan Utama; (7) Revisi terhadap produk yang siap dioperasikan; (8) Uji Coba Lapangan Operasional; (9) Revisi Produk Akhir; (10) Mendesiminasikan dan Mengimplementasikan Produk ,berdasarkan langkah-langkah tersebut peneliti hanya membatasi pada 9 langkah prosedur pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti.

Prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi.

Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Urutan dalam tahapan ini berupa desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, dan analisis data.

1. Desain Uji Coba

Kegiatan ini bertujuan untuk mendapat data yang lengkap sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari produk yang dihasilkan. Tahapan ini terdiri dari uji coba ahli desain, guru dan siswa SD Negeri 002 Buru dan SD Negeri 003 Buru di Kabupaten Karimun.

2. Subjek Coba

Pada penelitian ini subjek uji coba yaitu siswa kelas III SD Negeri 002 Buru. Subjek uji coba lapangan awal berjumlah 3 siswa, subjek uji coba lapangan kelompok kecil berjumlah 9 siswa dan subjek uji coba lapangan terbatas berjumlah 36 siswa, sedangkan untuk memvalidasi produk subjek yang terlibat yaitu ahli media dan ahli desain yang merupakan dosen Universitas Karimun serta ahli pengguna (guru) subjek yang terlibat merupakan guru kelas III SD Negeri 002 dan SD Negeri 003 Buru Kabupaten Karimun.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini merupakan data deskriptif kuantitatif, yang terkumpul melalui lembar angket penilaian ahli, angket respon guru dan siswa dan data kualitatif, berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru, serta berupa uraian saran dan masukan tertulis dari ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa sebagai data tambahan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan instrument pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan media *flash card* untuk kelas III SD Negeri 002 dan SD Negeri 003 Buru dan angket digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media *flash card* dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk subtema keajaiban perubahan wujud benda disekitarku.

5. Teknik Analisis Data

Menurut Patton dalam Putri (2015:2) Teknik analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis interaktif ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penilaian atau validasi dilakukan oleh ahli materi,

ahli desain dan respon guru. Kemudian dianalisis dengan cara menghitung skor setiap kriteria dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

Σx : Total jawaban responden dalam 1 item

Σxi : Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

Dari rumus tersebut peneliti mengumpulkan data menggunakan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian :

Tabel 1. Skala Penilaian Tim Ahli dan guru

Produk	Jawaban	Skor
Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	Sangat baik/Sangat layak	4
	Baik/Layak	3
	Cukup baik/Cukup Layak	2
	Tidak baik/Tidak layak	1

(Sumber: Modifikasi Armanta, 2016)

Sedangkan untuk respon siswa menggunakan skala Guttman pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian pada Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

(Sumber:Sugiyono 2017: 96)

Hasil respon peserta didik dianalisis dengan persentase keseluruhan menggunakan rumus berikut :

$$Nilai \ respon \ peserta \ didik = \frac{jumlah \ jawaban \ "ya"}{skor \ maksimum \ 1 \ item} \times 100\%$$

Untuk memberi makna terhadap angka persentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut yang ada kaitannya untuk menentukan apakah media pembelajaran *flash card* harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan

kriteria penilaian menurut Mustaji (dalam Armanta, 2016) tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Produk

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik/Sangat layak, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik/Layak, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Cukup baik/Cukup layak, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik/Tidak layak, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi dari ahli materi terhadap isi materi yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak” dengan persentase rata-rata 93%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran sudah layak untuk dilakukan uji coba ke siswa. Hal ini dikarenakan Bahasa dan pola penyajian pada isi materi dibuat secara menarik. Penggunaan *flash card* dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Hasil validasi dari ahli desain terhadap desain pembelajaran termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak” dengan persentase rata-rata 100%. Hasil validasi dari ahli desain terhadap desain pembelajaran termasuk dalam kriteria “sangat baik”/”sangat layak” dengan persentase rata-rata 100%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010:121) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Penilaian respon guru terhadap media pembelajaran *flash card* subtema 4 kajaiban perubahan wujud benda di sekitarku yaitu untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Hasil respon guru yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak” dengan persentase rata-rata 93%.

Terlihat juga pada hasil uji coba lapangan awal, uji coba ini melibatkan 3 orang siswa. Hasil uji coba awal diperoleh skor rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak” tahap uji coba lapangan awal ini mendapat respon yang sangat baik. Siswa sangat menyukai tampilan dan warna yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif tersebut. Selanjutnya tahap uji coba lapangan kelompok kecil melibatkan 6 orang siswa. Hasil uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak”. Tahap uji coba lapangan awal ini mendapat respon yang baik dari siswa tetapi ada beberapa yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan dari siswa yaitu mengenai tampilan dan beberapa kalimat

yang kurang dipahami. Terakhir tahap uji coba lapangan kelompok terbatas melibatkan 36 orang siswa. Hasil uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak". Tahap uji coba lapangan kelompok terbatas ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa. Media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan berdasarkan siswa sangat menarik hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat membantu siswa dalam memahami materi subtema keajaiban perubahan wujud benda disekitarku.

KESIMPULAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan Pengembangan Media *Flash Card* Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian dari para ahli dan pengguna dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* "Layak" sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana Prenada Media
- Armanta, Agil Dwi. 2016. *Pengembangan Media Bingo Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X MIA di SMA Negeri 4 Surabaya*. (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>). Diakses pada 22 Mei 2019.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Putri, Rezita Fauziah. 2018. *Pengembangan Modul Tematik Cita-Citaku Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2018-2019*. Skripsi. Universitas Karimun.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Cetakan 3. Bandung: Alfabeta.