

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

*Eka Yulianti¹, Yusuf Idin Adhar², Mulya Yusnarti³, Sri Wahyuni⁴

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

² Universitas Mbojo Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: eka24547@gmail.com

Article History: Submission: 2025-06-15 || Accepted: 2025-08-13 || Published: 2025-08-23

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2025-06-15 || Diterima: 2025-08-13 || Dipublikasi: 2025-08-23

Abstract

The purpose of this study is to test the validity, practicality and effectiveness of flash card media to improve the learning outcomes of Indonesian students in grade IV of SDN 28 Dompu. This study uses a research and development method (Research and Development) with the ADDIE model. Data collection techniques include analysis of validity, practicality, and effectiveness of the media. The results of the recapitulation of the validity of learning media from two experts are 87% with the category "Very Valid". The results of the recapitulation of the practicality of flash card media obtained a percentage of 93% with the category of very practical. Recapitulation of students' cognitive learning outcomes with a classical completion value of 91% from 11 students with KKM 70. Students' affective learning outcome test, there were 3 students included in the "Very Good" category with a percentage of 24%, 7 students included in the "Good" category with a percentage of 64%, 1 student included in the fairly good category with a percentage of 9%. Psychomotor learning outcomes, it is known that the psychomotor results of students are 7 students included in the "Good" category with a percentage of 67% and 4 students included in the "fairly good" category with a percentage of 36%. Thus, based on the results of the study, it was found that the flash card-based learning media to improve the learning outcomes of grade IV students of SDN 28 Dompu that was developed is classified as valid, practical, and effective media.

Keywords: Media Development, Flash Cards, Learning Outcomes, Indonesian.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 28 Dompu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE Teknik pengumpulan data mencakup analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil rekapitulasi kevalidan media pembelajaran dari dua ahli adalah 87% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil rekapitulasi kepraktisan media *flash card* memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 91% dari 11 siswa dengan KKM 70. Tes hasil belajar afektif siswa, terdapat 3 orang siswa yang termasuk kategori "Baik Sekali" dengan persentase 24%, 7 orang siswa yang termasuk kategori "Baik" dengan persentase 64%, 1 orang siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 9%. Hasil belajar psikomotor, diketahui bahwa hasil psikomotor siswa terdapat 7 orang siswa termasuk kategori "Baik" dengan persentase 67% dan 4 orang siswa termasuk kategori "cukup baik" dengan persentase 36%. Dengan demikian Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan Media, Flash Card, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

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



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik

mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Selain itu, perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat membuka peluang besar bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Sahredin et al., 2024). Media pembelajaran adalah unsur yang penting dalam proses pembelajaran maka dari itu media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar hal-hal yang baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami. Dengan adanya Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Jama'ah et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Baeti & Mikrayanti, 2021). Penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses proses pembelajaran (Hamdiyah & Puspitasari, 2023). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Guru harus dapat memiliki media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa tahap perkembangan komunikatif siswa usia sekolah dasar, yakni 6-12 tahun merupakan tahap oprasional kongkret, pada tahap ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap objek yang dilihatnya, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berfikir siswa secara mandiri (Yulianti & Imansyah, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam membaca, menulis, dan berbicara, yang pada gilirannya akan meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Indonesia mereka.

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagaimana Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyebutkan bahwa “standar isi pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan ataupun tulisan, serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia”. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari dan diajarkan sejak dini. Oleh karena itu, bahasa Indonesia tidak hanya menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan segala informasi (Yulianti et al., 2021). Akan tetapi, bahasa Indonesia adalah identitas sekaligus alat pemersatu bangsa yang harus tetap dijunjung tinggi (Rohmah, 2021). Pembelajaran bahasa indonesia disuguhkan pada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis.

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 April 2025 di SD Negeri 28 Dompu, 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 menawarkan media pembelajaran berbasis flash card supaya mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa mudah memahami proses pembelajaran. 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*) dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flash card* yang mengacu pada metode ADDIE. metode penelitian dan pengembangan (*research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (MZ & Azzahra, 2024). Metode penelitian sebagai cara ilmiah dalam mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Yulianti et al., 2023). Penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji efektivitas produk tersebut. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ADDIE terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu:

Proses pengembangan media pembelajaran ini meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan pemilihan materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, analisis kebutuhan 11 siswa kelas IV, serta analisis kurikulum untuk menyesuaikan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran. Tahap desain mencakup perancangan media *flash card* dengan mencari referensi gambar dan kata yang sesuai, membuat sketsa, menentukan tema/subtema, dan merangkum materi agar sesuai untuk siswa kelas IV. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh dua ahli media menggunakan lembar penilaian. Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa selama dua pertemuan, pertama secara individu dan kedua secara kelompok, disertai pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar. Tahap evaluasi melibatkan revisi produk berdasarkan masukan ahli media, ahli materi, dan guru, hingga menghasilkan media pembelajaran yang valid, layak, dan siap digunakan di kelas IV SD Negeri 28 Dompu. Hal itu berarti, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap untuk menghasilkan suatu produk, dengan menguji kevalidan dan kepraktisan. Metode penelitian dan pengembangan memiliki ciri khas yang akhirnya akan menghasilkan suatu produk yang layak digunakan, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan di Sekolah Dasar dan masyarakat. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah atau proses dalam mengembangkan suatu produk. Teknik Pengumpulan data ialah angket, observasi, dan dokumentasi pada media pembelajaran berbasis *Flash Card*. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis *flash card* di Sekolah Dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Validitas Media *Flash Card*

a. Hasil Validasi Ahli Pertama

Ahli media pertama dalam penelitian ini adalah Bapak AP yang merupakan salah satu dosen di STKIP Yapis Dompu yang mengajar di program studi Pendidikan 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 ibu IS yang merupakan salah satu dosen di STKIP Yapis Dompu yang mengajar di program 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 di validasi oleh ahli materi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* layak untuk diuji cobakan sesuai dengan hasil validasi instrumen.

Tabel 1. Rekaputilasi Hasil Validasi Media oleh Dua Ahli Media

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentasi	Kategori
1	Ahli Media I	58	70	83%	Valid
2	Ahli Media II	63	70	90%	Sangat Valid
	Hasil Akhir	121	140	87%	Sangat Valid

Rekapitulasi hasil validasi instrument oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi media flash card dari kedua ahli adalah 87% dengan kategori sangat valid. Dengan ini, media layak untuk dilakukan uji coba atau implementasi.

2. Kepraktisan media *flash card*

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

Praktisi yang dalam penelitian ini adalah NH yang merupakan wali kelas IV SDN 28 Dompu. Guru diminta untuk menjadi praktisi karena guru tersebut yang akan mempratekkan 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 7; 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 yang dalam penelitian ini adalah IH yang merupakan guru pendamping kelas IV SDN 28 Dompu. Guru diminta untuk menjadi praktisi karena guru tersebut yang akan mempratekkan media flash card dalam proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi kepraktisan media yang digunakan pengisian dengan 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 Bahasa Indonesia pada tema 7; sub tema 1; pembelajaran 1.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Kepraktisan oleh Dua Praktisi

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentasi	Kategori
1	Ahli Media I	37	40	93%	Sangat Praktis
2	Ahli Media II	37	40	93%	Sangat Praktis
	Rata-rata	77	80	93%	Sangat Praktis

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 7; 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 anatara 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. Berdasarkan 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 ini terdiri 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 dengan materi yang disajikan, serta mempertanyakan maksud dari soal yang belum dimengerti dan mampu mengidentifikasi masalah, 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.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 28 Dompu, pada tema 7, subtema 1, pembelajaran 1 dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. 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 IV SDN 28 Dompu. Tahap uji coba dilakukan selama satu minggu materi pada setiap pertemuannya antara lain: 1) mempelajari tema 7, melakukan evaluasi pembelajaran pada tema 7; sub tema 1; pembelajaran 1. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* dipraktekkan langsung dan diamati oleh dua orang praktisi yaitu guru wali kelas IV 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 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. 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, oleh pendapat (Supriyaddin et al., 2024) bahwa *flash card* adalah suatu kartu bolak balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Media *flash card* termasuk ke dalam media visual. Media *flash card* bisa menjadi alat bantu belajar yang sangat efektif dan menyenangkan.

Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 28 Dompu, karena materi pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran *flash card* akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat siswa. Dengan media ini dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang aktif dan kreatif tetapi juga siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flash card* ini dapat bermanfaat untuk guru di sekolah lain supaya mempermudah dalam proses pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran berbasis *flash card* memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Maka hasil analisisnya: 1) Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *flash card* Hasil rekapitulasi dari dua ahli adalah 87 % dengan kategori valid. 2) Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *flash card* hasil rekapitulasi dari dua pratisi tersebut adalah 93 % dengan kategori sangat Praktis. 3) Hasil keefektifan media *flash card*, diperoleh setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media. Tes yang dilakukan: (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 belajar afektif diperoleh 3 orang siswa yang termasuk kategori sangat, dan 7 orang siswa yang termasuk kategori baik dengan dan 1 orang siswa yang termasuk kategori cukup baik (3) hasil belajar psikomotor diperoleh 7 orang siswa masuk kategori baik dan 4 orang siswa masuk kategori cukup baik. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 28 Dompu. Pengembangan media *flash card* sangat relevan digunakan untuk pembelajaran aktif di sekolah dasar, karena dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima 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. Media *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

- Baeti, N., & Mikrayanti, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 5(2), 48–58. <https://doi.org/10.33627/sm.v5i2.674>
- Hamdiyah, L., & Puspitasari, N. A. (2023). Media Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 79–85. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4330>
- 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>
- MZ, A. F. S. A., & Azzahra, R. F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 39–47. <https://doi.org/10.31980/caxra.v4i1.1040>
- Rohmah, I. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 1(2), 16–34. <https://www.ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/article/view/29/28>
- Sahredin, E. Y., Marlina, L., & Rayhan, M. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa SMP*. 7.
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Yulianti, E., & Imansyah, M. N. (2022). Pengembangan Buku Ajar Apresiasi Puisi “Kapatu Cambe” Menggunkan Strategi Anticipation Guide untuk Mahasiswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 3963–3967. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.830>
- Yulianti, E., Nurjanah, N., Taufik, T., Nurdianah, N., & Wulandari, W. (2023). Pengembangan Buku Ajar Bahasa dan Sastra Daerah “Bo Sangaji Kai” menggunakan Strategi Anticipation Guide. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 90–96. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.255>
- Yulianti, E., Sugerman, S., & Suryaningsih, L. (2021). Sikap Perempuan dalam Kumpulan Cerpen pada karya Ratna Indraswari Ibrahim dengan Kajian Feminisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran sastra di SMA. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 262–267. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.90>
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.695>