

**PERANCANGAN *FLASH CARD* SEBAGAI ALAT
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

WARDATUL MASNA

NIM. 170211008

**Mahasiswi Prodi Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2022 M/ 1444 H**

**PERANCANGAN *FLASH CARD* SEBAGAI ALAT
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknik Elektro

Oleh

WARDATUL MASNA
NIM. 170211008

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknik Elektro

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Mursyidin, M.T

NIDN. 0105048203

Pembimbing II



Fathiah, M.Eng

NIP. 198606152019032010

**PERANCANGAN *FLASH CARD* SEBAGAI ALAT
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Prodi
Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Tanggal:

Selasa, 15 November 2022

20 Rabi'ul Awal 1444H

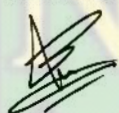
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris


Mursyidin, M.T.

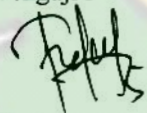
NIDN. 0105048203


Baihaqi, M.T.

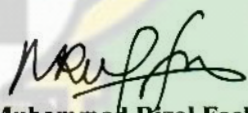
NIP. 198802212022031001

Penguji I

Penguji II,


Fathiah, M.Eng

NIP. 198606152019032010


Muhammad Rizal Fachri, M.T.

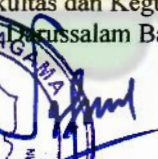
NIP. 198807082019031018

Mengetahui,

Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Barussalam Banda Aceh




Prof. Saifur Muluk, S.Ag, MA.M.Ed, Ph.D

NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wardatul Masna
NIM : 170211008
Tempat/ Tgl. Lahir : Suak Raya, Meulaboh/ 07 Maret 1999
Alamat : Rukoh, Banda Aceh
Nomor HP : 0853120049

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini;

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 November 2022
Yang membuat Pernyataan



Wardatul Masna
NIM.170211008

ABSTRAK

Nama : Wardatul Masna
NIM : 170211008
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknik Elektro
Judul : Perancangan *Flash Card* Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva
Pembimbing 1 : Bapak Mursyidin, M.T.,
Pembimbing 2 : Ibu Fathiah, M.Eng

Penelitian ini dilakukan untuk merancang *Flash card* sebagai media yang berfungsi untuk membantu proses pembelajaran dengan subjek validitas *Flash Card* adalah ahli media dan ahli materi serta respon siswa terhadap media. Adapun tujuannya adalah merancang *Flash Card* sebagai media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva. Penelitian ini menggunakan metode *Research Dan Development* (R&D) dengan pendekatan Kuantitatif. Model pengembangannya adalah model *bord dan gall* dengan melalui 8 tahapan yaitu: mulai, proses identifikasi masalah, planning, desain *Flash Card*, pengujian Media *Flash card*, revisi jika diperlukan, Hasil akhir, dan selesai, pengujian ini dilalui oleh validasi ahli dan respon siswa menggunakan angket. Penelitian ini telah menghasilkan perancangan media *Flash card* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dan telah divalidasi langsung oleh ahli media dan ahli materi dan mendapatkan persentase keseluruhan 87,5 % dan 84,16 %. Persentase respon siswa adalah 93,95 % (sangat setuju) untuk penggunaan media dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Flash Card*, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Canva

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat serta karunia-Nya kepada kita semua terutama bagi penulis sendiri, sehingga dengan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Perancangan *Flash Card* Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva”. Shalawat serta salam kita sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, berkat perjuangan beliau kita bisa hidup di dunia dengan banyak ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Teknik Elektro pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Pada proses penyelesaian Skripsi tentunya penulis menerima banyak bantuan, arahan serta bimbingan dari berbagai pihak. Sehingga skripsi ini telah selesai disusun dengan sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tidak terhingga dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, dan Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Ibu Hari Anna Lastya, M.T selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Elektro dan seluruh Staf beserta Dosen Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis selama ini.
3. Kepada Bapak Mursyidin, M.T., selaku pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu, mengoreksi, memberi arahan serta memberikan

bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

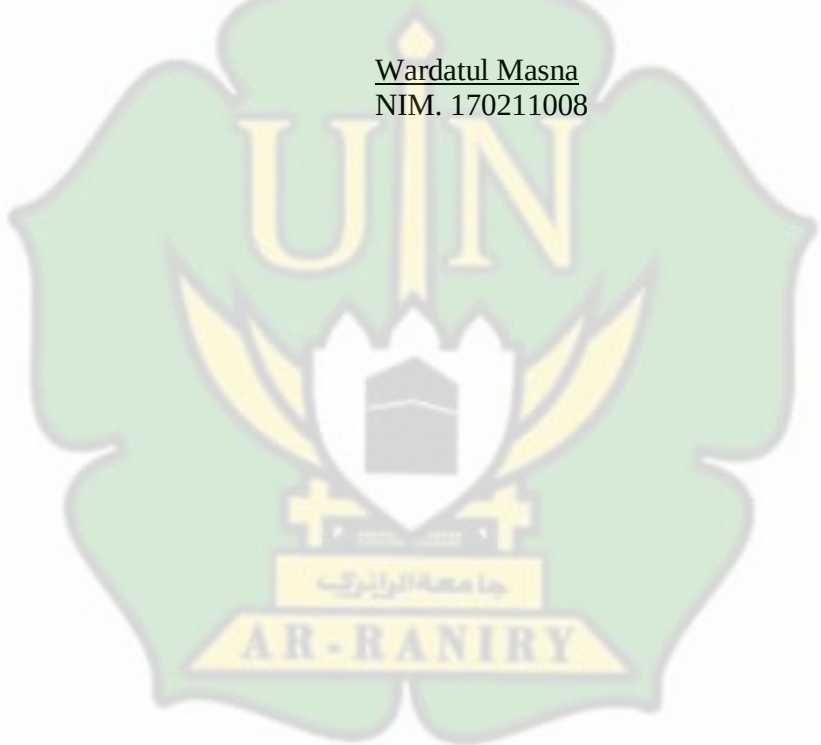
4. Kepada Ibu Fathiah, M.Eng selaku pembimbing kedua yang telah memberikan binaan, dukungan dan arahan serta solusi untuk penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terima kasih yang teramat spesial kepada ayahanda tersayang Lafirin dan ibunda tercinta Lailan Sa'adah dan adik-adik tersayang (Deviana, Nur Haliza, Muhammad Reza dan Muhammad Abrar Syafi) serta keluarga besar saya yang telah mensupport, mendo'akan dan memberikan dukungan dan bantuan yang sangat banyak baik secara material maupun moril
6. Terima kasih kepada kawan- kawan seangkatan 17 prodi PTE terkhusus anak ayam yang telah memotivasi, memberi saran dan meberikan kenangan suka duka selama masa perkuliahan
7. Terima kasih kepada sahabat khususnya Linda yani dan teman tercinta yang telah memberikan suport dan dukungan selama ini sehingga hari-hari yang berat dapat dilewati.
8. Seluruh anggota *group* EXO (Xiumin, Suho, Lay, Kai, Baekhyun, Chen, Park Chanyeol, dan D.O) terutama Ooh Sehun yang telah memberikan pengaruh positif, Inspirasi dan Motivasi kepada penulis secara tidak langsung.
9. Last but not least, i wanna thank me, for believing in me, for doing all this home work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.

Semoga amal jasa dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini mendapat balasan kebaikan yang berlipat-lipat ganda dari Allah SWT. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, oleh karena itu kritik berupa saran yang dapat membangun sangat dibutuhkan untuk perbaikan

dalam Skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan seluruh pihak yang membaca.

Banda Aceh, 15 November 2022
Penulis,

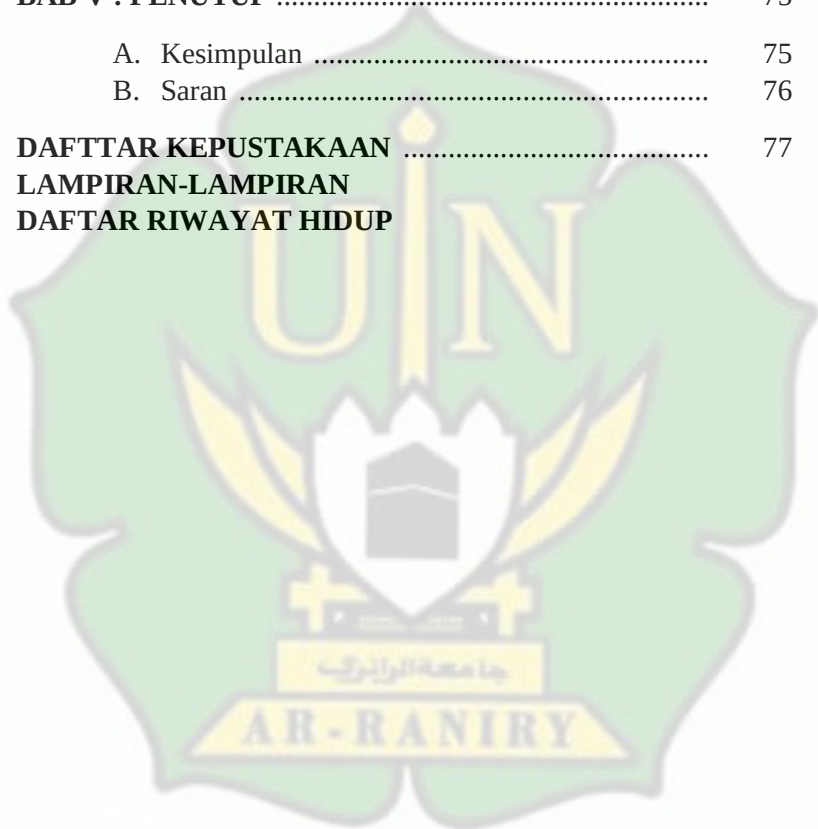
Wardatul Masna
NIM. 170211008



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hipotesis	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional	5
G. Penelitian Terdahulu	6
 BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	 10
A. Pengertian <i>Flash Card</i>	10
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
C. Canva	23
 BAB I: METODE PENELITIAN	 32
A. Rancangan penelitian	32
B. Jenis Penelitian	33
C. Subjek Uji Coba.....	37
D. Instrumen PengumpulanData	37
E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	39

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Tahapan Perancangan Media Pembelajaran	41
B. Deskripsi Data.....	55
C. Pembahasan	70
BAB V : PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR KEPUSTAKAAN	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

1.1 Penelitian Terdahulu.....	6
3.1 Skor Dan Kemungkinan Jawaban	39
3.2 Kriteria Dan Presentase	40
4.1 Nama –Nama 20 Komponen Di dalam <i>Flash Card</i> ...	48
4.2 Hasil Angket Penilaian Oleh Ahli Media	55
4.3 Hasil Angket Penilaian Oleh Ahli Materi	59
4.4 Respon Siswa Terhadap <i>Flash Card</i> (Bagian 1)	63
4.5 Respon Siswa Terhadap <i>Flash Card</i> (Bagaian 2)	66
4.6 Keseluruhan Respon Siswa Terhadap Media <i>FlashCard</i>	68



DAFTAR GAMBAR

3.1 Diagram penelitian perancangan <i>Flash Card</i>	35
4.1 Tampilan Halaman Utama Canva	44
4.2 Ilustrasi <i>Flash Card</i> sisi depan dan sisi belakang	48
4.3. Halaman <i>Flash Card</i> Resistor	49
4.4 Halaman <i>Flash Card</i> Kapasitor	50
4.5 Halaman <i>Flash Card</i> Integrated Circuit (IC)	50
4.6 Halaman <i>Flash Card</i> Induktor	51
4.7 Halaman <i>Flash Card</i> Sensor	51
4.8 Halaman <i>Flash Card</i> Microcontroller	52
4.9 Halaman <i>Flash Card</i> Transformator	52
4.10 Halaman <i>Flash Card</i> Transistor	53
4.11 Halaman <i>Flash Card</i> Sekring	53
4.12 Halaman <i>Flash Card</i> Dinamo	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Bimbingan Skripsi

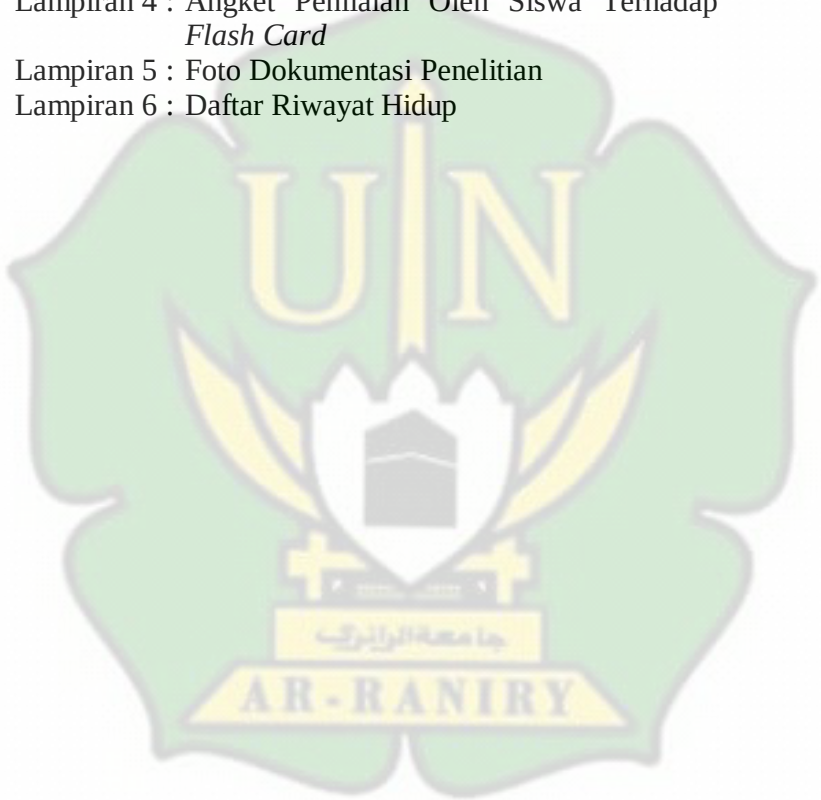
Lampiran 2 : Angket Penilaian Oleh Ahli Media

Lampiran 3 : Angket Penilaian Oleh Ahli Materi

Lampiran 4 : Angket Penilaian Oleh Siswa Terhadap
Flash Card

Lampiran 5 : Foto Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan usaha terencana dan secara sadar dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar terbitnya potensi dari peserta didik. Seharusnya pembelajaran haruslah interaktif dan menyenangkan dan tercapai tujuan kompetensi (kemendikbud, 2016). Dan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran interaktif yaitu proses pembelajaran yang membuat para pembelajar secara aktif melibatkan diri dalam proses keseluruhan baik fisik maupun mental agar siswa mau bertanya dan menemukan jawaban sendiri dengan adanya motivasi.

Disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif dirancang agar suasana belajar lebih terpusat pada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui penyelidikan terhadap pertanyaan mereka sendiri. Untuk mendukung pembelajaran interaktif tersebut haruslah disertai media yang dapat membantu proses belajar yang baik, dikatakan demikian karena alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkrit (nyata). Media pendukung

pembelajaran interaktif tersebut berupa kartu kilas (*Flash Card*) yaitu kertas persegi panjang yang berisikan informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi yang disajikan pada *Flash Card*.

Kartu kilas tersebut tidak memiliki aturan yang solid sehingga dapat disesuaikan oleh kebutuhan pengguna. dilihat dari segi fungsinya, *Flash Card* memiliki kelebihan yaitu: (1) mudah dibawa kemana-mana (2) praktis (3) mudah diingat (4) menyenangkan (5) sifatnya konkrit. Selain kelebihan tersebut *Flash Card* juga memiliki kelemahan yaitu: (1) hanya menekankan pada indra penglihatan (2) kurang efektif jika menerangkan gambar kompleks (3) ukurannya terbatas. Sejatinya *Flash Card* sudah ada semenjak dulu yang diperkenalkan oleh Glenn Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Glenn lahir pada tanggal 26 Agustus 1919, Glenn Doman adalah seorang terapis fisik dan pelopor dalam bidang perkembangan otak anak. Setelah melalui berbagai macam pengalaman dan pencarian akhirnya *Flash Card* pertama kali diperkenalkan oleh Doman pada tahun 1964 melalui buku yang berjudul “how to teach your baby to read”, namun kepopulerannya baru berkembang akhir-akhir ini. Kendati demikian, perkembangan Kartu kilas ini

belum terlalu menguasai lingkungan sekolah, oleh karena itu banyak peneliti yang membuat penelitian tentang *Flash Card* dan manfaat media tersebut jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat suatu alat pembelajaran interaktif dari aplikasi desain yang saat ini terbilang populer dan menyediakan berbagai macam desain grafis untuk dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran yang harapannya bisa berguna untuk membantu memahami materi pembelajaran bagi siswa maupun guru yaitu dengan memakai media rancangan Canva berbentuk *Flash Card*. Melalui pembahasan membuat perencanaan produk media pembelajaran interaktif agar pembelajaran tidak membosankan dan mempermudah dalam belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya, maka dari itu terbentuklah sebuah judul Skripsi berikut ini:

Melalui perumusan masalah diatas, maka peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul **"PERANCANGAN *FLASH CARD* SEBAGAI ALAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA"**

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana merancang *Flash Card* sebagai alat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan canva.
2. Bagaimana mengukur kelayakan *Flash Card* sebagai media belajar yang dapat digunakan sebagai pembelajaran interaktif

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang *Flash Card* sebagai alat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Canva
2. Untuk mengukur kelayakan *Flash Card* sebagai media belajar yang dapat digunakan sebagai pembelajaran interaktif.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap pertanyaan yang sudah dirumuskan pada rumusan masalah. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi dugaan hipotesis dalam penelitian ini adalah *Flash Card* sebagai alat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Canva*.

E. Manfaat Penelitian

Dari Hasil dari penelitian maka diharapkan agar memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Flash Card* dapat menjadi media alternatif untuk meringankan rasa bosan dan mengasah kreasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, multimedia pembelajaran interaktif *Flash Card* dapat menjadi media alternatif yang lebih menarik dan inovatif selain dari media yang sudah biasa sekolah gunakan.
3. Bagi peneliti, menjadi peran untuk menangani sebuah permasalahan yang kerap terjadi dalam dunia pendidikan seperti penggunaan media yang biasa guru gunakan di dalam kelas dan masih bersifat konvensional dalam menjelaskan materi pelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Flash Card

Flash Card merupakan kartu kecil yang berisi teks, gambar, atau tanda simbol yang berisi seerangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap

gambar. Biasanya *Flash Card* berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan keperluan yang diinginkan.

2. Multimedia pembelajaran interaktif

Multimedia adalah gabungan dari berbagai elemen informasi seperti grafik, gambar, teks, audio, foto, atau video dan dua aktifitas belajar mengajar yang sedangkan interaktif merupakan hubungan komunikasi dua arah yang bersifat saling aksi, saling aktif dan saling berkaitan dan mendapat timbal balik antara satu dengan lainnya.

3. Canva

Canva Merupakan program desain online yang menyajikan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk desain grafis, brosur, spanduk, sertifikat, sampul buku, ijazah, kartu undangan, logo, sampul *CD*, *Flash Card* dan masih banyak lainnya

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran interaktif *Flashcard* dapat dilihat pada tabel

1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Rosananda Arnas	Studi Literatur Media	Metode kuantitatif	Media pembelajaran

	Pradana dan Agus Budi Santosa (2020)	Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaam Sistem Radio Dan Televisi ¹		Flash card dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan bisa diserap dengan maksimal dan meningkatkan hasil belajar.
2	Nirwana, Asmah Akhriana, Siti Aisa, Achmad Teguh Saputro (2022)	Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android ²	Metode Waterfall Yang Menggunakan Pendekatan Sistematis Dan Sekuensial	Aplikasi <i>Flash Card</i> Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android berhasil dirancang dan dibuat. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat dijadikan media

¹ Rosananda Arnas Pradana, Agus Budi Santosa, “Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaam Sistem Radio Dan Televisi ”. *Jurnal pendidikan Teknik Elektro*, Volume 09 Nomor 03 tahun 2020, 575-583

² Nirwana Dkk, “Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android”. *Jurnal Sitem Informasi*, Vol. 4 No.1, Maret 2022

				alternatif yang bisa digunakan oleh para terapis untuk memudahkan mereka dalam sesi terapis didalam ataupun diluar lingkungan.
3	Sinarianti Putri Yani Pasaribu, Ririrs Debora Hutasoit, Yeshi Naomi Sihombing, Sri Ninta Tarigan (2022)	Enhancing Student's Vocabulary by Using <i>Flashcard</i> Media Via google Classroom During Covid -19 ³	Metode Deskriptif kualitative	Hasil penelitian menemukan bahwa media <i>Flashcard</i> sangat effective dalam pembelajaran vocabulary siswa.

Adapun penelitian ini yaitu tentang Perancangan *Flash Card* Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva. Hal yang membedakan dari penelitian terdahulu yaitu, peneliti akan meneliti dengan subjek, metode, model, teknik analisa data, teknik pengumpulan data, aplikasi serta materi yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dari

³ Sinarianti Putri Yani Pasaribu Dkk, "Enhancing Student's Vocabulary by Using *Flashcard* Media Via google Classroom During Covid -19". Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 1 tahun 2022

penelitian terdahulu karena penelitian ini menyangkut tentang Perancangan *Flash Card* Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian *Flash Card*

Flash Card merupakan suatu media yang bahasa latinnya adalah *medius*, secara harfiah dapat dipahami perantara, pengantar atau tengah. Batasan media Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad dikatakan bahwa, secara garis besar media dipahami sebagai materi, manusia maupun peristiwa yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, sikap atau ketrampilan. Secara spesifik dalam proses belajar mengajar, media dimaknai sebagai, fotografis, alat-alat grafis atau elektronis yang berfungsi untuk menyusun dan memproses kembali informasi baik secara verbal maupun visual.

Flash Fard merupakan kartu ukuran kecil yang berisikan tanda simbol, teks, dan gambar yang mengarahkan siswa untuk memahami sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Biasanya *Flashcard* berukuran antara 8 X 12

cm ataupun bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas menurut kondisinya.⁴

Menurut Susilana dan Riyani, *Flash Card* adalah suatu media kartu yang bergambar dengan ukuran 25 X 30 cm. Gambar- gambar tersebut di rancang menggunakan tangan atau foto maupun menggunakan foto atau gambar yang memang telah ada dan dapat ditempelkan pada lembaran- lembaran *Flash Card*. Gambar yang ada pada *Flash Card* berisikan pesan pesan dan atau materi yang disajikan dengan keterangan gambar yang tercantum di bagian belakang kartu.⁵

Flash Card adalah sebuah alat peraga yang berukuran 18 X 16 *inch* terbuat dari koran, biasanya dalam kartu tersebut terdapat kata, ungkapan, dan gambar-gambar yang menarik. Selain itu *Flash Card* juga dijadikan sebagai salah satu bentuk permainan yang edukatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan beberapa aspek diantaranya adalah melatih kemandirian, mengembangkan daya ingatan dan menambah jumlah kosakata baru, siswa juga dapat mempelajari hal-hal

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm.119-120 (Jakarta: Rajawali Press, 2011)

⁵ Susilana, Dkk *Media Pembelajaran, Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima), 2009

baru dengan mudah contohnya belajar mengenal gambar, mengingat angka dan belajar mengenal aktifitas lainnya⁶.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu *Flash Card* merupakan kartu belajar efektif yang memiliki dua sisi dengan bagian satu sisinya berisi teks, gambar, dan simbol dan bagian sisi lainnya berupa keterangan jawaban, definisi, keterangan gambar, ataupun uraian-uraian yang dapat membantu siswa mengarahkan dan meningkatkan kemampuan kepada hal yang berhubungan dengan gambar pada kartu tersebut. Ukuran *Flash Card* biasanya 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

Flash Card juga merupakan salah satu media garfis yang aplikatif dan praktis.

1. *Flash Card* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:
 - a. *Flash Card* adalah kartu yang efektif berupa gambar
 - b. Terdapat dua sisi yaitu, depan dan belakang
 - c. Bagian sisi depan berisi simbol dan gambar
 - d. Bagian sisi belakang berisi gambar, keterangan, definisi, uraian-uraian atau jawaban.

⁶ Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema" Kegiatanku". *Jurnal Imliah Sekolah Dasar*, vol 4. No. 1, Tahun 2020. Hlm 10

e. Sederhana dan mudah dibuat.

2. Kelebihan Media *Flash Card*

- a. Gampang untuk dibawa kemanapun: karena *Flash Card* memiliki ukuran yang kecil sehingga dapat dengan mudah ditempatkan di saku atau tas. Serta mudah digunakan dimanapun, di luar maupun di dalam kelas dan tidak membutuhkan tempat yang luas.
- b. Praktis: dilihat dari segi penggunaan dan pembuatannya, *Flash Card* tidak membutuhkan akses listrik. Untuk menggunakannya, kita hanya perlu menyusun gambar-gambar sesuai dengan yang diinginkan, jika sudah digunakan maka dapat disimpan kembali dengan diikat dan dimasukkan kedalam kotak.
- c. Mudah untuk diingat : gabungan antara kata dan gambar akan mempermudah siswa untuk mengetahui gambaran dalam ingatannya dan akan mudah untuk mengingat kembali. teks yang tersedia memberi keterangan yang jelas untuk mengetahui nama gambar yang bersangkutan.

- d. Mengasyikan: media *Flash Card* dapat membuat penggunanya merasa tertantang untuk mencari nama – nama benda tertentu dalam kartu *Flash Card*, ini akan membuat membuat pembelajaran adalah suatu hal yang menarik dan tidak monoton.

3. Cara menggunakan *Flash Card*

Langkah-langkah cara menggunakan *Flash Card* adalah sebagai berikut:

- a. Susunan kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada kemudian dihadapkan kepada peserta didik.
- b. Kartu-kartu tersebut dicabut setelah guru selesai menerangkannya.
- c. Kemudian kartu yang telah diterangkan , diberikan kepada peserta didik yang berada di dekat guru. Peserta didik diminta untuk mengamati kartu tersebut lalu diteruskan kepada peserta didik yang lain hingga semua siswa kebagian kartu.
- d. Jika penyajiannya dalam bentuk permainan, maka kartu diletakkan secara acak saja dan tidak perlu disusun. Peserta didik disiapkan untuk

berlomba misalnya tiga orang diminta untuk berdiri masing masing di sisi paling ujung secara terpisah lalu guru memberi perintah untuk mendapatkan sebuah benda contohnya laptop, setelah peserta didik kembali ke Start dan yang paling cepat larinya dan paling dulu mendapatkan bendanya harus menyebutkan benda tersebut dan kreatifitas guru berperan penting dalam bermain untuk mendapatkan pengajaran yang efektif dan menarik.⁷

Maka dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Flash Card* antara lain: gampang dibawa, praktis , mudah untuk diingat, serta mengasyikkan karena *Flash Card* akan membantu otak kanan untuk mengingat kata-kata dan gambar sehingga dapat melatih otak siswa untuk mengingat, *Flash Card* juga mudah untuk dimainkan dan

B. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Secara harfiah maka, media dapat dipahami sebagai perantara, tengah, atau pengantar. Kata tengah sendiri

⁷ Ika Dyah Kurniawati, “Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Ipa Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V Sd Negeri Gundi Grobogan”, Skripsi (semarang Universitas Negeri Semarang, 2017), h. 41

bermakna benda diantara dua sisi atau disebut juga sebagai perantara atau yang mengantarkan kedua sisi tersebut, tengah juga di sebut sebagai penghubung yang mengantarkan atau menyalurkan dari suatu sisi ke sisi lainnya.

AECT (*Association Of Education And Communication Technology*) mengatakan bahwa media adalah bentuk saluran yang biasa gunakan untuk menyalurkan pesan/informasi. Secara umum media dapat dipahami sebagai komponen yang memberi perantara pada dua sisi yang berbeda. Sementara secara khusus diartikan sebagai segala sesuatu yang mampu menyampaikan informasi secara baik dan efisien (Sadiman).

Indikator media pembelajaran

Menurut Rivai ada beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur media pembelajaran di kelas, yaitu : kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan manfaatnya. Adapun menurut Riyana, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan yang ada pada bahan ajar dan kompetensi, sehingga dengan penggunaan bahan ajar, siswa lebih mudah menangkap tujuan dan bahan ajar lebih cepat dan mudah. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Dayton dan Kemp dalam Riyana (2012) bahwa penggunaan bahan ajar secara efektif ikut berpengaruh dalam

sikap positif siswa terhadap proses dan materi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.⁸

Pada awalnya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar, yakni hanya sebagai sarana yang memberikan pengalaman visual dalam rangka mendorong prestasi siswa dan untuk mempermudah konsep yang rumit menjadi lebih sederhana, mudah dipahami dan konkrit. Media pembelajaran tidak terlepas dari konteks sebagai komponen sistem intruksional secara keseluruhannya.

Media pelajaran memiliki peranan yang sangat penting di dalam menyokong keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik. Peranan penting media pembelajaran disebutkan dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia No 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Kemudian pembelajaran yang menyenangkan dan efektif adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano 2017). Maka dari itu yang dipakai

⁸ Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intan Sari Meilani, “Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa” *Jurnal Pendidikan manajemen perkantoran*, Vol.2, No.1 juli 2018

sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membuat peserta didik merasa nyaman dan mudah memahami konten materi.⁹

Menurut Santrok motivasi yaitu perilaku yang penuh energi, bertahan lama dan terarah. Motivasi tersebut berfungsi untuk dorongan pencapaian prestasi. Berdasarkan beberapa pendapat, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif dirancang agar suasana belajar lebih terpusat pada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui penyelidikan terhadap pertanyaan mereka sendiri. Didalam proses pembelajaran interaktif, guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, evaluator, mediator, pembimbing dan pembaru.¹⁰

Secara didaktis psikologis, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam proses pembelajaran. dikatakan demikian karena alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkrit (nyata). Hal ini searah seperti yang dikatakan Rusyan (1993) yaitu pada prinsipnya media digunakan dalam proses

⁹ Sony Junaedi, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology”. *Jurnal bangun rekaprima*, Vol. 07/2/Oktobre/2021

¹⁰ Mitrawalida, “Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA 1 Sendala”, *Skripsi*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018),h. 8.

belajar dengan tujuan untuk membuat cara komunikasi lebih efektif dan efisien. Departement pendidikan dan kebudayaan (1992: 79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik, menghindari atau mengurangi terjadinya verbalisme, sistematis, membangkitkan nalar dengan teratur, dan mengembangkan serta menumbuhkan pengertian terhadap nilai-nilai pada diri siswa. Hal tersebut juga sependapat dengan (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan efektivitas belajar pada peserta didik saat proses pembelajaran. Dari uraian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran begitu penting untuk mengembangkan motivasi dan minat belajar pada peserta didik.¹¹

Multimedia interaktif adalah suatu proses siswa dalam pemberdayaan untuk mengendalikan lingkungan belajar (dalam Soenarto, 2009). Posisi media pembelajaran sebagai sumber belajar akan menggeser fungsi utama dari guru sebagai sumber belajar. Salah satu media yang bisa menjalankan fungsi tersebut adalah program multimedia interaktif dengan kelebihan diantaranya memberi iklim efeksi secara individual,

¹¹ Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh Dkk, "Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi". *Jurnal Edukasi dan Sains*, Volume 3, Nomor 2 Agustus 2021; 312-325

interaktif, memberikan umpan balik, meningkatkan motivasi belajar dan kontrol sepenuhnya pada penguasaannya.¹²

Model pembelajaran interaktif memiliki lima langkah, langkah- langkah penerapan pembelajaran interaktif adalah : (1) persiapan (2) kegiatan penjelajah, (3) pengajuan pertanyaan. (4) penyelidikan (5) refleksi.¹³

Yang mana alat pendukung pembelajaran interaktif yaitu penggunaan media pembelajaran seperti teks, gambar bergerak, atau video animasi, video, audio hingga game.

Munir telah membagi multimedia menjadi beberapa kategori atau jenisnya, yaitu dalam bentuk online/network (internet) dan multimedia *offline/stand alone* (tradisional). Jenis multimedia yang berdiri sendiri (*offline/stand alone*) seperti pengajaran konvensional/tradisional yang terhubung dengan jaringan (Network/online) seperti internet. Kemudian sistem multimedia *stand alone* adalah sistem multimedia komputer yang memiliki minimal ada *storage/* penyimpanan (Harddisk, DVD-ROM/CD-ROM/CD-RW/DVD RW) dan alat-alat input seperti (*scanner, mic, mouse dan keyboard*) serta (monitor, LCD, proyektor, speaker) yang menjadi alat output.

¹² Muhammad Istiqlal, “ Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, volume 2 nomor 1

¹³ Lilis Suryani, Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Pada Diklat Guru Bidang Studi Ipa Mts (Madrasah Syanawiyah)., diakses pada tanggal 13 juni 2022 dari situs : <http://sumsel.kemenag.go.id>

Kelebihan yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran menurut Newby antara lain:

1. Menyimpan informasi dengan baik saat memberikan pembelajaran.
2. Karakteristik yang berbeda yang ditunjukkan oleh desain pembelajaran bagi siswa
3. Ditunjuk langsung untuk pembelajaran efektif tertentu
4. Pembelajaran hadir lebih realistis
5. Memberikan peningkatan motivasi bagi siswa
6. Siswa tertuntut untuk menjadi interaktif
7. Pembelajaran lebih bersifat individualisme
8. Materi dalam pembelajaran lebih konsisten
9. Siswa memiliki pengendalian kecepatan belajar disetiap individu¹⁴

Beberapa pendapat ahli menyimpulkan bahwa multimedia merupakan kombinasi yang paling sedikit yaitu berupa dua media input dan output. Media tersebut dapat berbentuk audio (musik, suara), video, animasi, grafik, teks, dan gambar. Dan adapula yang berpendapat bahwa alat yang bisa difungsikan sebagai sebuah presentasi yang interaktif dan

¹⁴ Nopriyanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK". *jurnal Pendidikan Vokasi*, vol 5, nomor 2, juni 2015

dinamis yang didalamnya dikombinasikan berupa grafik, teks, animasi, video dan audio. Dari beberapa pengertian dapat disera bahwa multimedia interaktif merupakan paduan antara berbagai media (format file) yang berupa gambar, teks (bitmap dan vektor) sound, grafik, animasi, interaksi, video dll. Multimedia mempunyai fungsi supaya materi yang dimuat jelas bagi peserta didik serta untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan sikap pasif pada siswa.¹⁵

Berdasarkan definisi oleh para pakar dalam Darmawan (2014), multimedia dapat dipahami sebagai “*combination of the following element: color, text, animation, graphics, video dan audio*”. Dari pendapat diatas Dermawan menegaskan bahwa di dalam konteks multimedia pembelajaran model multimedia dapat berupa: pembelajaran berbasis komputer (stand alone), media presentasi, 3D dan animasi, video dan televisi, *learning management system* (LMS) dan *E-learning* dan *mobile learning*. Jadi melihat pendapat tersebut dapat disimpulkan yaitu multimedia adalah perpaduan berbagai media (format file) yaitu berupa grafik, audio, teks dan interaksi yang di pergunakan agar pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan atau informasi dapat tersampaikan. Karakteristik yang terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa dituntut untuk dapat berinteraksi selama mengikuti proses

¹⁵ Purbatua Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Covid-19”. *Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No 1, januari- juni 2020

pembelajaran dan tidak hanya memperhatikan objek atau media saja.

Multimedia interaktif menggabungkan dari beberapa jenis media yang terdiri dari grafiks, teks, interaktivitas dan audio. Sementara pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan agar terjadinya proses belajar. dalam artian aktivitas mental, belajar dimaknai sebagai interaksi siswa dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan tingkah laku secara konstan. Lingkungan adalah aspek terpenting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran menjadi lingkungannya. Perlunya penataan lingkungan yang baik bagi siswa untuk merubah perilaku mereka. Pengertian ini disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan aplikasi yang dipergunakan di dalam proses pembelajaran. Kata lainnya adalah untuk menyalurkan pesan, ketrampilan, sikap, pengetahuan) serta untuk merangsang perasaan, pikiran, kemauan belajar, perhatian, sehingga dengan disengaja proses belajar terjadi, terkendali dan bertujuan.¹⁶

C. Canva

Canva merupakan suatu program *desain* online yang memberikan pengalaman desain yang menarik seperti resume, brosur, poster, spanduk, ijazah, sertifikat, selebaran, kartu

¹⁶ Deni Darmawan, Pipih Setiawati Dkk, “ Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis *English simple sentences* pada mata kuliah *basic writing* di STKIP Garut”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

undangan, pamflet, logo, kartu pos, sampul buku, kartu ucapan terima kasih, *template*, gambar mini youtube, *Flashcard* dan lain-lain.

Sejarah singkat *Canva* dimulainya pada tanggal 1 januari 2012, *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga sempat mendirikan *Fusion book*, penerbit buku ternama di Australia. Pada tahun pertama debutnya, *Canva* melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000. kemudian lima tahun berjalan ditahun 2017 *Canva* menembus fase di mana perusahaan mulai menghasilkan laba. Dan sudah mempekerjakan sekitar 200 orang pegawai yang tersebar di kantor Australia dan san Fransisco. Pertengahan 2017, *Canva* memiliki 10 juta pengguna dengan cakupan layanan hingga 169 negara dan terus bertambah hingga sekarang (Winarso, 2018).¹⁷

Didalam *Canva* terdapat beberapa jenis presentasi diantaranya adalah seperti presentasi pendidikan, presentasi kreatif, presentasi bisnis, penjualan, pemasaran, periklanan, arsitektur, teknologi. Maka dalam penelitian ini digunakan presentasi pendidikan yang menyajikan bermacam-macam desain yang dapat digunakan untuk keperluan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru menggunakan desain dengan *template* seperti memasukkan teks, gambar, memilih

¹⁷ Supradaka, “Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Perancangan Grafis”. *Jurnal Ikraith- Teknologi* vol 6 No 1 maret 2022

desain, dan nomor halaman. Dari sekian banyak keunggulan Canva yang semakin populer sebagai aplikasi editan, maka penulis memanfaatkan Canva untuk keperluan dalam pembuatan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut merupakan Kelebihan Canva:

1. Dilengkapi dengan bermacam desain seperti animasi, grafis, *template*, dan nomor halaman yang menarik
2. Fitur yang tersedia yang memuat drag and drop, bisa meningkatkan kreatifitas guru untuk mendesain media pembelajaran.
3. Waktu yang dibutuhkan untuk mendesain media pembelajaran jadi lebih hemat.
4. Materi yang telah diberikan dapat dipelajari kembali di Canva oleh peserta didik.
5. Slide media Canva dapat dicetak dengan otomatis dan dapat disesuaikan ukurannya melalui pengaturan ukuran cetak serta gambar yang dihasilkan beresolusi baik.
6. Bisa melakukan kolaborasi bersama guru lainnya untuk merancang desain media dengan Canva untuk berbagi media pembelajaran.
7. Media dapat didesain menggunakan laptop ataupun juga bisa menggunakan ponsel dan dapat dilakukan kapan saja.

8. Penambahan animasi harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit, media Canva dapat didownload dengan beragam format seperti Pdf dan jpg. Dapat dikolaborasikan dengan powerpoint jika ingin melakukan presentasi secara *offline*.¹⁸

Berikut adalah fungsi Canva dalam pembelajaran dan keefektivan Canva untuk dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran

- a. Canva Dalam Media Pembelajaran

Dilansir dari akun atau web canva, menyediakan fitur atau kegunaan dalam hal pendidikan, hal ini menjelaskan bahwa Canva adalah alat untuk kreatifitas dan karya inovasi untuk digunakan dalam pembelajaran. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan di dalam kelas. Mengembangkan kreatifitas dan ketrampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Canva, n.d) dalam hal ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, selain itu media pembelajaran harus

¹⁸ Rahma Elvira Tanjung, Delsina Faiza, "Canva Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika". *Jurnal Vokasi Teknik Elektronika Dan Informatika*, Vol. 7, No. 2, juni 2019

disesuaikan dengan guru dan peserta didik, juga disesuaikan dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Oleh karena itu pada zaman sekarang ini teknologi yang semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk siswanya, media ini diarahkan lebih cocok pada peserta jenjang SMP atau SMA/SMK. Untuk itu *Canva* dipilih karena dirasa cocok selain karena popularitasnya *Canva* juga harus bisa menjadi ikon penting dalam dunia pendidikan dan memiliki peran khusus sebagai aplikasi Desain.¹⁹

b. Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Disamping efektifitas dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi Canva, banyak ditemukannya penelitian yang membahas mengenai efektifitas dari penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Seperti dari hasil penelitian oleh (Rahmatullah et al 2020), yakni pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan

¹⁹ Yusnita Adelina Purba, Dkk Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX Aek, *jurnal pendidikan matematika*, volume 06, No,02, juli 2022, hal 1325-1334

mempergunakan aplikasi Canva menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada sangat disenangi oleh peserta didik tidak hanya dari aspek kelengkapan dari konten namun juga tampilan dari media tersebut. Efektiv sendiri adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas, dan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.²⁰

Perancangan *Flash Card* menggunakan Canva ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari, media ini adalah media yang sangat sederhana yang biasanya digunakan oleh anak-anak untuk mengingat suatu objek atau gambar maupun angka. Tetapi sekaligus untuk memanfaatkan aplikasi *Canva* yang saat ini populer, peneliti berinisiatif membuat suatu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa tingkat yang lebih tinggi agar mempermudah dalam mengingat suatu komponen dalam materi.

Berikut adalah teknik bermain yang akan digunakan dalam *Flash Card* ini :

²⁰ Tri Wulandari, Adam Madinillah, Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA Sebagai media pembelajaran IPA MI/SD, Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA). Vol 2, No. 1

a. Siswa dan guru

1. Sebelum memulai permainan ini semua siswa akan diminta oleh guru untuk menghafal dan mengingat nama- nama komponen pada kartu tentang komponen listrik dan elektronika selama waktu yang ditentukan.
2. guru membagikan kelompok, masing masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang
3. kemudian setiap kelompok menentukan siapa yang pertama akan menjadi ketua, (setiap orang dalam kelompok akan bergiliran untuk menjadi ketua)
4. masing-masing ketua akan diberikan satu kartu oleh guru, lalu ketua kelompok akan memperlihatkan kartu tersebut kepada anggota kelompoknya. Gambar yang akan ditunjukkan hanya satu sisi antara gambar atau penjelasannya saja.
5. Lalu anggotanya akan diminta untuk menyebutkan apa nama komponen tersebut atau pengertian dari gambar komponen itu.
6. Jika anggota kelompok berhasil menjawab maka akan mendapatkan point untuk anggotanya. Permainan ini akan didampingi oleh guru dan setiap kelompok diberikan giliran per masing- masing kelompok, sehingga kelompok tidak akan bermain dalam sekaligus waktu yang bersamaan.

7. Jika salah satu anggota salah menyebutkan jawabannya maka akan dikeluarkan sementara dari kelompok dan akan kembali ketika permainan putaran kedua berlangsung.
8. Pada putaran kedua, ketua akan digantikan oleh anggota yang lain dan akan kembali mendapatkan kartu dari guru kemudian membawa lagi pada kelompoknya. Anggota yang dikeluarkan sementara dapat kembali bergabung bersama kelompoknya, begitupun permainan berlanjut sampai setiap orang mendapatkan giliran sebagai ketua dan hingga kartu tersebut habis untuk dimainkan.

b. Siswa antar siswa

1. Kartu akan disusun sedemikian rupa dan akan menampilkan gambarnya saja dan setiap siswa akan mengambil masing masing kartu.
2. Kartu *Flash Card* yang telah diambilkan tidak boleh diperlihatkan kepada teman yang lain.
3. Kemudian salah satu orang akan membacakan salah satu judul komponen dan bagi pemegang kartu harus menyebutkan pengertiannya dan tidak boleh melihatnya.
4. Lalu jika siswa tersebut dapat menjawab dengan jawaban yang benar maka tidak akan ikut dalam permainan karena telah mendapatkan point, siswa

yang salah menjawab akan diberikan hukuman yang telah disepakati. Orang yang disebutkan untuk menjawab jawaban akan menyebutkan komponen lainnya untuk dijawab oleh siswa lainnya

5. Kemudian jika siswa tidak mendapatkan kartu *Flash Card*, akan kembali masuk ke permainan sementara yang mendapatkan point tidak ikut dalam permainan.

Permainan antar sesama siswa bebas untuk dimainkan dalam bentuk apapun karena media kartu *Flash Card* bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa sekuat mana untuk mengingat kata ataupun gambar, dan permainan yang tidak perlu membutuhkan banyak *Clue* untuk dimainkan adalah dapat dengan dimainkan oleh dua individu siswa yang akan mengangkat kartu *Flash Card* setinggi kepalanya dan temannya patnernya akan bertanya mengenai gambar atau penjelasan dari gambar tersebut

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian kuantitatif adalah salah jenis penelitian yang salah satunya berspesifikasi terstruktur dengan jelas, terencana dengan baik dan sistematis. Metode kuantitatif yang digunakan adalah metode survei dengan cara pengumpulan data melalui kuesioner atau wawancara. berikut adalah karakteristik dari penelitian kuantitatif yaitu (1) ilmu yang keras (2) sempit, ringkas dan fokus (3) reduksionistik (4) deduktif dan penalaran (5) pengetahuan basic: hubungan antara sebab dan akibat (6) pengujian teori (7) kontrol atas variable (8) instrument (9) element dasar analisis: angka (10) analisis data statistik (11) secara menyeluruh. Setiap penelitian memiliki tujuan dan fungsi tertentu, umumnya tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat pembuktian, penemuan dan pengembangan. Pembuktian bermakna data yang didapatkan untuk membuktikan keragu-raguan terhadap suatu informasi atau pengetahuan tertentu. Penemuan bermakna data yang benar-benar baru dan belum diteliti sebelumnya.

Pengembangan bermakna memperdalam dan memperluas informasi atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya.²¹

B. Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*Research And Development R&D*) berasal dari dua kata penelitian yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*Development*) frasa ini adalah gabungan dua kata kerja yang memiliki tujuan aktivitas. Penelitian (*research*) yaitu suatu kegiatan ilmiah yang mengikuti aturan dan norma penelitian sesuai dengan standar universal yang telah diakui, sementara penelitian (*Development*) aktivitas untuk meningkatkan, menambahkan baik dari segi kualitatif maupun kuantitatif dari yang menjadi objek kegiatan. dalam konteks *R&D* sebagai penelitian yang suatu metode penelitian yang utuh penelitian dan pengembangan ini suatu kesatuan istilah yang secara konteks tidak dapat dipisahkan anatar kata penelitian (*research*) dan pengembangan (*Development*) baik secara makna maupun strukturnya.

Secara kontekstual, Bord dan Gall menjelaskan yakni: *Educational research and Development (E-R&D) is a process used to develop and validate educational product. This step of*

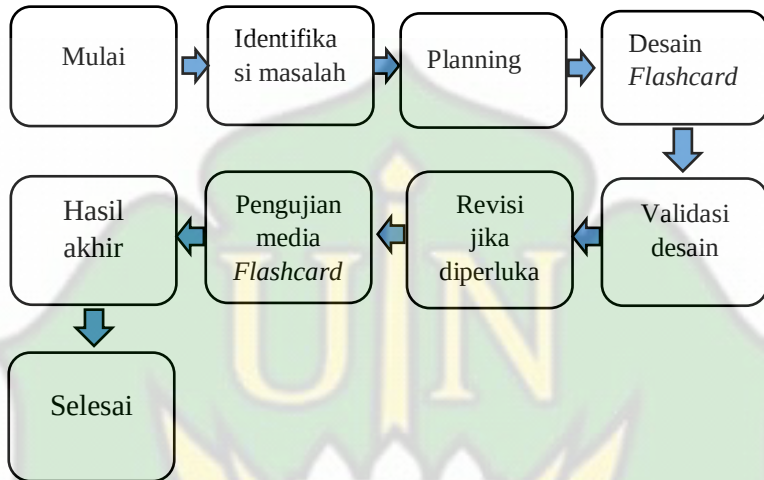
²¹ Andi Fitriani Djollong “Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Istiqra*’, Volume II Nomor 1 September

this process are usually referred to as R&D cycle, which consist of studying research finding pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in settings whrere it will used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage (Borg dan Gall, 2003 : 10-12). Artinya penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk penelitian yang valid.

bersangkutan dengan produk yang akan dikembangkan. ia digunakan pada tahapan terakhir yang selanjutnya produk tersebut akan direvisi apabila ditemukan kekurangan ketika di tahapan pengujian, Siklus akan terus diulang sampai ditemukan hasil yang efektif²². perancangan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan agar peneliti mampu menghasilkan sebuah kompetensi, analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan media *Flashcard* sebagai alat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Canva agar dapat membantu pembelajaran menjadi lebih optimal, maka dari itu penelitian bertujuan untuk melihat keefektifan media *Flashcard* agar dapat digunakan untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal (jangka panjang dan berlanjut)

²² Siti Rabiah, “Penggunaan Metode Research Dan Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi, t.t.diakses pada tanggal 3 juni 2022 dari situs : <https://osf.io>

berikut adalah gambar rancangan diagram alir tahapan penelitian model *Bord & Gall*



Gambar 3.1 Diagram penelitian perancangan *Flash card*

1. Mulai, pada tahapan ini semua dipersiapkan dan penelitian dimulai
2. Identifikasi masalah, tahapan ini peneliti menggali informasi tentang masalah yang sering terjadi dalam pendidikan yang menyebabkan perlu adanya media agar bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien.

3. Planning (perencanaan) proses perencananan dipersiapkan mulai dari persiapan awal hingga proses desain media.
4. Desain *Flash Card*, setelah mengidentifikasi masalah, kemudian dari informasi tersebut peneliti memulai perancangan *Flash Card* menggunakan Canva dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
5. Validasi desain, setelah proses desain *Flash Card* akan dilihat apakah sudah layak untuk diujikan kepada ahli media dan ahli materi.
6. Revisi jika diperlukan, revisi desain akan dilakukan jika desain media harus di desain ulang.
7. Pengujian, tahap ini desain *Flash Card* akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi serta siswa melalui angket untuk diuji kelayakan media.
8. Hasil akhir, Pada langkah ini hasil telah didapatkan dari penilaian ahli media dan ahli materi serta respon dari siswa.
9. Proses selesai dan kemudian akan ke tahap pengolahan data untuk untuk melihat hasil media yang telah diujikan

C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Ahli Media
2. Ahli Materi
3. Siswa

Pada tahapan ini akan diuji cobakan hasil perancangan *Flash Card* pada Ahli Media, Ahli materi dan 8 orang siswa, pemilihan 8 orang sampel siswa didasarkan pada teknik pengambilan sampel acak sederhana (*Simple Random Sampling*). Subjek tersebut guna untuk melihat efesiensi hasil perancangan *Flash Card* menggunakan Canva dan kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan metode.

a. Metode angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner berisikan pernyataan untuk menguji dan memvalidasi kelayakan dan keberhasilan rancangan *Flash Card* menggunakan aplikasi Canva, kuesioner angket ditujukan untuk mediator berikut ini:

1. Ahli media
2. Ahli Materi

3. Siswa

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk mendapatkan, mengolah, dan menyajikan informasi yang diperoleh dari responden yang diolah menggunakan pola ukur yang sama. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah kuesioner/angket.²³

F. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan menggunakan:

1. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk penilaian terhadap kelayakan *Flash Card* (sistem informasi hasil penilaian siswa) dalam pembelajaran, kuesioner bisa bersifat tertulis, telepon atau komputer.

a. Angket Tertutup

Dalam penelitian ini metode angket yang digunakan adalah kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang telah

²³ Nani Agustina, "Mengukur Layanan Sistem Informasi Akademik SMP Uswatun Hasanah Jakarta". *Ejournal paradigma*, Vol. 19, No. 1, Maret 2017

disediakan jawabannya sehingga responden tinggal hanya memilih.

G. Teknik Analisis data

Analisa hasil angket pada responden ahli media, ahli materi dan peserta didik pada penilaian hasil perancangan *Flash Card* adalah didasarkan pada format penilaian skala likert, skor dan kemungkinan jawaban dapat ditentukan melalui tabel 3.1

Tabel 3.1 Skor dan Kemungkinan Jawaban

Skor Nilai	Kemungkinan Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang setuju
4	Setuju
5	Sangat setuju

Berikut adalah rumusnya:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\% \dots\dots\dots \text{Pers 3.1}$$

Keterangan :

P : presentase jawaban

F: Frekuensi jawaban responden

N : Total Frekuensi

Selanjutnya menentukan kriteria skor rata-rata untuk respon penilaian terhadap keefektifan *Flash Card* yaitu berdasarkan tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria dan Persentase

Persentase	Keterangan
0%- 19,99 %	Sangat tidak setuju
20%- 39,99%	Tidak setuju
40%-59,99%	Kurang setuju
60%-79,99%	Setuju
80%-100%	Sangat Setuju

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Rancangan Media Pembelajaran

Digunakan dengan model *bord dan Gall* dengan melalui 9 tahapan yaitu mulai, proses identifikasi masalah, planning, Desain *Flash Card*, pengujian Media *Flash Card*, Revisi jika diperlukan, Hasil akhir, dan selesai tahapan pada pengembangan Media *Flash Card* akan dijelaskan sebagai berikut tahapannya:

1. Mulai
2. Identifikasi Masalah
3. *Planning*
4. Desain *Flash Card*
5. Validasi desain
6. Pengujian media *Flash Card*
7. Revisi
8. Hasil akhir
9. Selesai

1. Mulai

Tahapan pertama adalah memulai penelitian dengan mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan seperti persiapan

awal, sebelum tahapan penelitian dilakukan dengan melihat analisa kebutuhan dalam proses pembelajaran.

2. Identifikasi Masalah

Tahap kedua adalah Identifikasi masalah dimana peneliti melihat adanya masalah yang sering terjadi pada siswa selama menghadapi pembelajaran selama ini, dengan menambahkan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran yaitu dengan perancangan *Flash Card*, yaitu sejenis kartu pengingat untuk menghafal materi pelajaran. Kemudian merumuskan tujuan penelitian dan manfaat penelitian tersebut.

a. Tujuan

Perancangan alat multimedia pembelajaran *Flash Card* menggunakan Canva ditujukan kepada siswa SMK mata pelajaran Dasar listrik Dan Elektronika. Media ini bertujuan untuk membantu pembelajaran agar lebih mudah mengingat komponen listrik dan elektronika.

b. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada media mengenai penjelasan singkat tentang komponen listrik dan elektronika disertai dengan gambar dan pengertian dengan referensi gambar dari buku dasar listrik dan elektronika. Untuk bagian materi komponen listrik dan elektronika dijelaskan dalam bentuk kartu pengingat

(*Flashcard*). Materi yang disajikan disesuaikan dengan latar belakang kebutuhan dalam pembelajaran dan kebutuhan siswa dan guru sebagai alat bantu memahami materi.

c. Isi

Pada media pembelajaran *Flash Card* berisikan tentang gambar komponen listrik dan pengertian tentang gambar tersebut.

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan perencanaan dan penyusunan langkah- langkah yang dibutuhkan untuk merancang media *Flash Card*. Yaitu mempersiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam rancangan *Flash Card*, perencanaan desain media, pemilihan ukuran untuk kartu *Flash Card*, model desain media dan tahapan-tahapan yang perlu dipertimbangkan selama proses desain media, kemudian lamanya waktu yang dibutuhkan untuk perancangan. Setelah segala sesuatu yang diperlukan didapatkan oleh peneliti, tahapan selanjutnya adalah tahap untuk memulai desain.

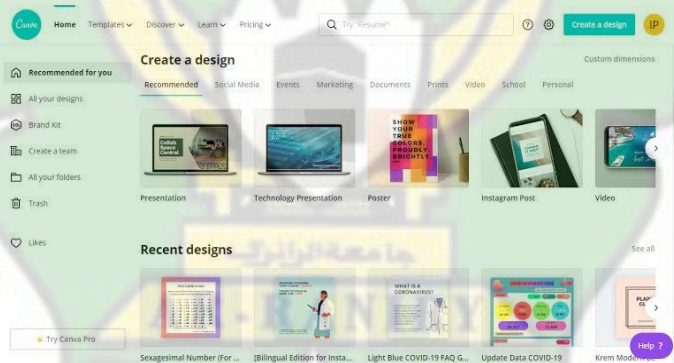
2. *Desain Flashcard*

Tahapan perancangan media pembelajaran (desain *Flash Card*) yaitu:

a. Pengumpulan bahan dan materi

Persiapan materi dan bahan sangat perlu dilakukan, karena ini menjadi penentu awal bagaimana perancangan akan dilakukan, bahan yang dibutuhkan adalah gambar-gambar dan materi yang akan digunakan dalam perancangan media *Flash Card* adalah komponen-komponen listrik dan elektronika dari buku dasar-dasar listrik dan elektronika kelas X. Setelah semua bahan dan materi terkumpulkan maka dilanjutkan pada pembuatan media *Flash Card*.

b. Pembuatan media



4.1 Tampilan Utama Halaman Canva

- 1) Halaman ini akan ditampilkan ketika masuk ke aplikasi desain Canva yang memerlukan akses

menggunakan email, baik di ponsel maupun PC atau dapat langsung masuk dengan akun google. Menu ini akan ditampilkan setelah membuka aplikasi Canva untuk proses mendesain, pada kolom pencarian Canva menyediakan berbagai macam template agar desain lebih mudah, ataupun template dapat dirancang sendiri sesuai kebutuhan pengguna.

- 2) Kemudian template *Flash Card* dirancang sendiri dengan ukuran sebesar 8 x 12 cm, atau disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, hal ini dapat lebih besar ataupun lebih kecil. Pemilihan ukuran tersebut didasarkan pada teori-teori yang dikemukakan oleh tokoh ahli.
- 3) Dan banyaknya kartu *Flash Card* yang dibuat adalah sebanyak 20 lembar komponen listrik dan elektronika yaitu; Resistor, Integrated Circuit (IC), Kapasitor, Induktor, Microcontroller, Transformator, Sekring, Transistor, Dinamo, Dioda, Baterai, Relay, Connector, Buzzer, Circuit breaker, dan led, Wire/Cable.

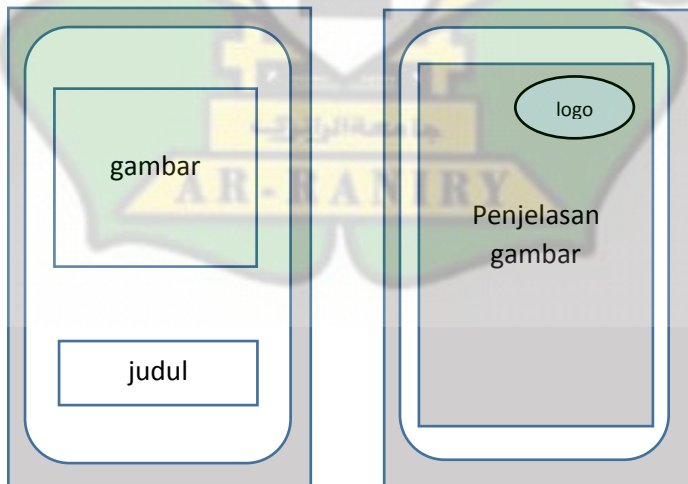
- 4) Kemudian pada template tersebut, langkah yang perlu dilakukan menentukan warna yang digunakan dan disesuaikan dengan gambar dari komponen- komponen listrik dan elektronika, lalu background yang akan ditempatkan gambar dan warna gambar tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan ukuran media *Flash Card*.
- 5) Warna yang diberikan pada template yang dipilih pada bagian sisi depan sama dengan pada sisi belakang kartu yaitu, pada bagian sisi pengertian dan judul gambar.
- 6) Pada sisi dari judul komponen listrik dan elektronika dituliskan penjelasan mengenai pengertian gambar yang berkaitan dengan judul tersebut dengan ukuran *Font* 19 pt dengan huruf Time New Roman.
- 7) Pada sisi bagian belakang kartu *Flash Card* gambar diletakkan logo universitas UIN Ar-Raniry pada bagian kanan atas.
- 8) Warna yang dipilih adalah warna yang cerah dan bervariasi untuk menarik siswa agar menarik minat siswa agar semangat untuk

belajar. Setelah proses perancangan media *Flash Card* selesai pada aplikasi Canva, maka tahapan selanjutnya adalah menentukan kertas yang akan digunakan untuk pencetakan.

- 9) Kertas yang digunakan adalah kertas Art paper/ Art Carton 260 Gsm ukuran F4: 21.5 x 33 cm, dan dilaminating untuk membuat kesan kilat pada setiap kartu *Flash Card*nya.

c. User Interface/ Perancangan Antar Muka *Flashcard*

Berikut ini adalah ilustrasi rancangan media *Flash Card* yang digunakan:



Gambar 4.2 Ilustrasi *Flash Card* Sisi Depan (kiri)

Dan Sisi belakang (kanan)

d. Pembuatan /Hasil dari antar muka

Flash Card yang dibuat dalam penelitian ini berisikan 20 lembar kartu, berikut adalah nama komponen pada media kartu kilas (*Flash Card*) yaitu:

Tabel 4.1 Nama –Nama 20 Komponen Di Dalam *Flash Card*

1	Dioda	11	Resistor
2	Baterai	12	Kapasitor
3	Relay	13	Integrated Circuit (IC)
4	Connector	14	Induktor
5	Buzzer	15	Sensor
6	Circuit Breaker	16	Microkontroler
7	LED	17	Transformator (Trafo)
8	Wire/kabel	18	Sekring
9	Terminator	19	Transistor

10	Sillicon <i>Controled</i> <i>Rectifier</i> (SCR).	20	Dinamo
----	--	----	--------

Didalam penelitian ini hanya 10 contoh *Flash Card* yang ditampilkan dalam laporan Skripsi, 10 gambar diantaranya yaitu:

Halaman *Flash Card* Resistor

Halaman Resistor dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman *Flash Card* Resistor

1) Halaman *Flash Card* Kapasitor

Halaman Kapasitor dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Halaman *Flash Card* Kapasitor

2) Halaman *Flash Card* Integrated Circuit (IC)

Halaman Integrated Circuit (IC) dapat dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Halaman *Falsh Card* Integrated Circuit (IC)

3) Halaman *Flash Card* Induktor

Halaman Induktor dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 halaman *Flash Card* Induktor

4) Halaman *Flash Card* Sensor

Halaman Sensor dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Halaman *Flash Card* Sensor

6) Halaman *Flash Card* Microcontroler

Halaman Microcontroler dapat dilihat pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Halaman *Flash Card* Microcontroller

8) Halaman *Flash Card* Transformator (Trafo)

Halaman Travo dapat dilihat pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Halaman *Flash Card* Transformator

9) Halaman *Flash Card* Transistor

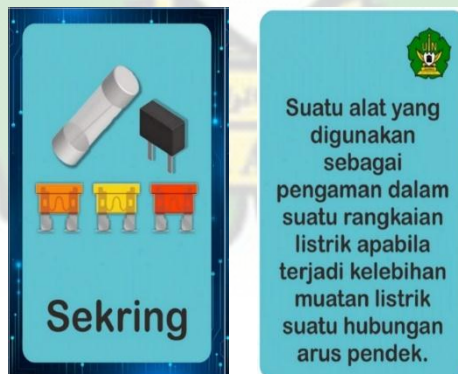
Halaman Transistor pada dilihat pada Gmbr 4.10



Gambar 4.10 Halaman *Flash Card* Transistor

10) Halaman *Flash Card* Sekring

Halaman Sekring pada dilihat pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman *Flash Card* Sekring

11) Halaman *Flash Card* Dinamo

Halaman Dinamo pada dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Halaman *Flash Card* Dinamo

e. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk melihat desain yang sudah memenuhi kriteria dan sudah untuk dinilai oleh ahli media dan ahli materi kemudian akan memasuki pengujian untuk penilaian desain.

f. Pengujian Media *Flash Card*

Pengujian media Dilakukan setelah menyelesaikan pembuatan media, selepas dilakukan beberapa revisi- reivisi

maka rancangan akan dilakukan pengujian pada ahli media dan ahli materi dan pengujian pada siswa melalui angket yang akan di isi.

Tahap pertama adalah pengujian kepada ahli media dan ahli angket untuk dilihat kelayakan *Flash Card* untuk digunakan dalam media belajar.

Pada tahapan selanjutnya adalah Angket akan diserahkan kepada ahli media untuk dinilai keefektifian media *Flash Card* sebagai media untuk belajar, kemudian skor akan dihitung berdasarkan tabel 3.1 dan tabel 3.2. berikut pada tabel 4.2 adalah hasil representasi penilaian angket oleh ahli media.

B. Deskripsi Data

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Angket Oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Ahli media 1	Ahli media 2	jmlh
A.	Desain Media	Skor		
1	Tampilan media pembelajaran <i>Flash Card</i> terlihat menarik	4	5	9
2	Penggunaan Warna	4	5	9

	pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> bervariasi dan sesuai dengan objek materi			
3	Kesesuaian isi keterangan dan gambar pada media <i>Flash Card</i>	5	5	10
4	Ukuran huruf sudah sesuai dan jelas	5	5	10
5	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak	4	4	8
6	Tampilan gambar pada <i>Flash Card</i> mudah dipahami dan diingat	4	5	9
7	Penggunaan bahasa dalam media <i>Flash Card</i> dapat dibaca dengan baik	5	4	9
8	Tampilan pada media <i>Flash Card</i> disajikan sangat jelas	4	5	9
9	Gambar komponen-komponen pada <i>Flash Card</i> sesuai mudah dikenali	4	5	9

10	Media <i>Flash Card</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya	4	4	8
B	Aspek manfaat			
11	Media <i>Flash Card</i> sangat cocok digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah	3	4	7
12	Penggunaan media <i>Flash Card</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru dalam belajar	3	4	7
13	Media ini tidak membosankan dalam belajar karena gambarnya bagus, unik dan menarik	4	5	9
14	Media <i>Flash Card</i> memotivasi siswa untuk belajar	4	5	9
15	Dapat menciptakan suasana kelas interaktif dan menyenangkan	4	4	8
16	Mudah digunakan dan dibawa kemana-mana	5	5	10

17	Menciptakan komunikasi antara guru dengan siswa	4	5	9
18	Menggunakan media pembelajaran <i>Flash Card</i> membuat siswa mudah memahami materi	4	4	8
19	Media <i>Flash Card</i> dapat melatih daya ingat pada siswa karena penyajian media diseratakan gambar dan keterangannya	4	5	10
20	Menggunakan media pembelajaran <i>Flash Card</i> lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan hanya menggunakan metode belajar konvensional	4	5	9
Jumlah		82	93	175
Skor Maks		100	100	
Persentase (%)		82	93	
% Rata-Rata		87,5		

Validator media *Flash Card* dilakukan oleh dosen ahli media prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas UIN Ar – Raniry sebanyak dua orang dosen yaitu bapak Muhammad Rizal Fachri, S.T., M.T sebagai ahli media 1 dan bapak Baihaqi S.T., M.T sebagai ahli media 2 yang akan melihat dan mengoreksi desain dari media *Flash Card*. Setelah dilakukan penilaian maka didapatkan hasil melalui angket tersebut yaitu, jumlah skor yang diberikan oleh ahli media 1 sebanyak 82 dan 93 skor yang diberikan oleh ahli media 2 dengan jumlah total keseluruhan penskoran yaitu 175 didapatkan dari pernyataan angket yang berjumlah 20 pernyataan dengan skor maksimal adalah 100. didapatkan persentase sebesar 82 % oleh ahli media 1 dan 93% oleh ahli media 2, kemudian perhitungan rata rata persentase dari hasil penilaian persentase keduanya, maka perhitungan persentase rata-rata sebesar 87,5 persen.

Setelah mendapatkan validasi dari ahli media, tahapan selanjutnya adalah validasi penilaian angket dan media oleh ahli materi, penskoran akan dihitung berdasarkan tabel 3.1 dan tabel 3.2. berikut adalah hasil representasi oleh ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Angket Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Ahli materi 1	Ahli materi 2	Jumlah
A	Materi	Skor		

1	Kesesuaian gambar dengan isi materi (komponen-komponen) Listrik dan Elektronika	4	4	8
2	Penjelasan pada keterangan gambar mudah untuk dipahami	5	4	9
3	Gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.	4	4	8
4	Tata kalimat yang digunakan pada keterangan gambar mengacu kepada kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	4	4	8
5	Adanya keterkaitan materi dalam media	5	4	9

	<i>Flash Card</i> dengan situasi dunia nyata siswa			
6	Gambar dan pengertian pada <i>Flash Card</i> jelas dan tidak menimbulkan tafsir yang lain	5	4	9
7	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> tidak mengandung nilai-nilai negatif	5	4	9
8	Keterkaitan antara gambar dan penjelasan gambar pada media <i>Flash Card</i>	4	4	8
9	Penggunaan media pembelajaran <i>Flash Card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	8
10	Menambah konsentrasi dan fokus pada peserta didik	4	4	8

11	Kejelasan kalimat pada isi <i>Flash Card</i>	5	4	9
12	Kebenaran konsep materi pembelajaran dalam media <i>Flash Card</i>	4	4	8
Jumlah nilai		53	48	101
Skor maks		60	60	
Persentase		88,3	80	
Persentase rata-rata		84,16		

Validator materi *Flash Card* dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen Prodi Pendidikan Teknik Elektro Uin Ar- Raniry dan guru mata pelajaran Dasar Teknik Mesin yaitu Bapak Rian Satrizan S.T., sebagai ahli materi 1 dan ibu Sadrina, S.T., M.Sc sebagai ahli materi 2 yang memberikan penilaian dan saran terhadap materi. Berdasarkan hasil perhitungan dari tingkat persetujuan oleh para ahli materi pada tabel 4.3, maka didapatkan nilai penskoran dengan jumlah sebagai berikut, jumlah nilai yang didapatkan dari ahli materi 1 berjumlah 53 dan ahli media 2 dengan jumlah nilai 48 dengan jumlah total nilai yaitu 101. Skor maksimal pada angket untuk ahli materi

adalah 60 dari 12 pernyataan angket, dengan persentase ahli media 1 sebesar 88,3 % dan ahli materi 2 dengan nilai persentase sebesar 80 % dengan perhitungan keseluruhan persentase rata-rata sebesar 84,16 %.

Setelah melakukan validasi materi dan media oleh ahli media dan ahli materi, karena tingkat persetujuan yang diperoleh berdasarkan hasil penskoran yang dihitung menggunakan skala likert diperoleh hasil dengan kategori sangat setuju, maka media tidak dilakukan revisian dan langsung divalidasi kepada siswa menggunakan anket respon siswa untuk melihat apakah media *Flash Card* termasuk media yang layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan menilai apakah media tersebut cukup menarik minat dan keaktifan siswa. Berikut adalah tabel respon siswa terhadap media *Flash Card* dan penskoran dihitung berdasarkan tabel 3.1 dan tabel 3.2.

Tabel 4.4 Respon Siswa Terhadap *Flashcard* Bagian 1

siswa	Pernyataan						Jmlh	%
	1	2	3	4	5	6		
Rs 1	5	5	5	4	5	5	29	96,6
Rs 2	5	5	5	5	4	4	28	93,3
Rs 3	5	5	4	5	4	5	28	93,3
Rs 4	4	4	5	5	4	4	26	86,6

Rs 5	5	4	5	5	5	5	29	96,6
Rs 6	5	4	5	5	5	5	29	96,6
Rs 7	5	5	5	5	4	5	29	96,6
Rs 8	4	5	4	5	4	5	27	90
Jlh	38	37	38	39	35	38	225	
Skor maks	40	40	40	40	40	40		
%	95	92,5	95	97,5	87,5	95		
% Rata-rata	93,75							

Berdasarkan data hasil respon siswa pada tabel 4.4 untuk Rs 1 maka didapatkan nilai penskoran sebesar 29 poin dengan jumlah persentase sebesar 96,6%, pada Rs 2 terhitung nilai sebesar 28 poin dengan nilai persentase sebesar 93,3, pada Rs 3 didapatkan jumlah penskoran sebesar 28 poin dengan persentase 93,3 dan Rs 4 terhitung penskoran dengan nilai sebesar 86,6 % kemudian pada Rs 5 didapatkan jumlah

nilai sebesar 29 poin dengan nilai persentase sebesar 96,6 %, pada Rs 6 didapatkan jumlah nilai sebesar 29 poin dengan jumlah persentase sebesar 96,6, lalu pada Rs 7 didapatkan jumlah nilai sebesar 29 poin dengan jumlah nilai persentase sebesar 96,6 % dan pada Rs 8 didapatkan nilai sebesar 27 poin dengan persentase sebesar 90 %. Total keseluruhan jumlah nilai penskoran respon siswa adalah 225.

kolom satu dari butir pernyataan 1 maka didapatkan nilai dengan jumlah 38 poin dengan skor maksimal sebesar 40 dan persentase sebesar 95%, kolom dua dari butir pernyataan 2 maka didapatkan nilai dengan jumlah sebesar 37 poin dan skor maksimal yaitu 40 dengan persentase sebesar 92,5 %, kolom tiga dari butir pernyataan 3 didapatkan nilai dengan jumlah 38 poin dengan skor maksimal ialah 40 dan persentasenya sebesar 95 %, kolom empat dari butir pernyataan 4 maka didapatkan nilai dengan jumlah 39 poin dan skor maksimal ialah 40 dengan nilai persentasenya sebesar 97,5 %, kolom lima pada butir pernyataan 5 diperoleh nilai dengan jumlah sebesar 35 dengan jumlah skor maksimal sebesar 40 dan nilai persentasenya sebesar 87,5 %, kemudian pada kolom enam pada butir pernyataan angket 6 maka diperoleh nilai dengan jumlah 38 poin dengan skor maksimal sebesar 40 dan persentasenya sebesar 95 % dengan perhitungan persentase

siswa	pernyataan						Jlh	%
	7	8	9	10	11	12		
Rs1	5	4	5	4	5	4	27	90
Rs 2	5	5	5	5	5	5	30	100
Rs 3	5	5	5	5	4	5	29	96,6
Rs4	4	5	5	4	5	5	28	93,3
Rs5	5	5	4	5	5	5	29	96,6
Rs 6	5	5	4	5	4	5	28	93,3
Rs7	4	5	5	4	5	5	28	93,3
Rs8	5	4	5	4	5	4	27	90
Jmlh	38	38	38	38	38	38	226	
Skor maks	40	40	40	40	40	40		
%	95	95	95	90	95	95		
% rata-rata			94,16666667					

Berdasarkan data hasil respon siswa pada tabel 4.5 untuk Rs 1 maka didapatkan nilai penskoran sebesar 27 poin dengan jumlah persentase sebesar 90 %, pada Rs 2 didapatkan nilai sebesar 30 poin dengan persentase 100 %, pada Rs 3 diperoleh nilai dengan jumlah sebesar 29 poin dengan persentase sebesar 96,6 %, pada Rs 4 didapatkan nilai penskoran dengan jumlah sebesar 28 poin dengan nilai persentase sebesar 93,3 %, pada Rs 5 diperoleh nilai dengan jumlah sebesar 29 poin dengan nilai persentase sebesar 96,6, pada Rs 6 diperoleh nilai penskoran dengan jumlah sebesar 93,3, pada Rs 7 diperoleh nilai penskoran dengan jumlah sebesar 28 dan dengan nilai persentase 93,3 kemudian pada Rs 8 diperoleh nilai dengan jumlah penskoran sebesar 27 poin dengan nilai persentase sebesar 90 %. Jumlah keseluruhan nilai penskoran keseluruhan adalah 226.

kolom satu dari butir pernyataan 1 maka didapatkan nilai dengan jumlah 38 poin dengan skor maksimal sebesar 40 dan persentase sebesar 95 %, kolom dua dari butir pernyataan 2 maka didapatkan nilai dengan jumlah sebesar 38 poin dan skor maksimal yaitu 40 lalu persentase sebesar 95 % %, kolom tiga dari butir pernyataan 3 didapatkan nilai dengan jumlah 38 poin dengan skor maksimal ialah 40 dan persentasenya sebesar 95 %, kolom empat dari butir pernyataan 4 maka didapatkan

nilai dengan jumlah 398 poin dan skor maksimal ialah 40 dengan nilai persentasenya sebesar 90 %, kolom lima pada butir pernyataan 5 diperoleh nilai dengan jumlah sebesar 38 dengan jumlah skor maksimal sebesar 40 dan nilai persentasenya sebesar 95%, kemudian pada kolom enam pada butir pernyataan angket 6 maka diperoleh nilai dengan jumlah 38 poin dengan skor maksimal sebesar 40 dan persentasenya sebesar 95 % dengan perhitungan persentasenya rata-rata dari soal 1 sampai dengan soal 6 maka diperoleh hasil persentasesebesar 94,16666667 %.

Nilai respon siswa tersebut akan dibahas secara keseluruhan berdasarkan tabel 4.6 yang mana nilai respon tersebut adalah nilai hitungan rata-rata persentase dari 12 pernyataan, nilai ini didapatkan dari hasil persetujuan 8 orang siswa.

Tabel 4.6 Keseluruhan Nilai Respon Siswa terhadap media

Flash Card

NO	Pernyataan												jml h	Sk or ma ks	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rs 1	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	56	60	93,3

Rs 2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	58	60	96,6
Rs3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	57	60	95
Rs 4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	54	60	90
Rs 5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	58	60	96,6
Rs 6	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	57	60	95
Rs 7	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	57	60	95
Rs8	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	54	60	90
jmlh	38	37	38	39	35	38	38	38	38	36	38	38	451		
Skor maks	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40			
%	95	92,5	95	97,5	90	95	95	95	95	90	95	95			
% rata-rata	93,95833333														

Nilai yang diperoleh dari keseluruhan hasil data respon siswa maka diperoleh jumlah penskoran sebesar 451 dari 12 butir pernyataan angket dengan siswa berjumlah 8 orang, skor maksimal dari perhitungan banyak siswa maka diperoleh sebesar 60 untuk per individu nya, dan skor maksimal sebesar 40 per item pernyataannya. Pada item pernyataan 1 diperoleh nilai persentase sebesar 95 %, pada item pernyataan 2 diperoleh persentase sebesar 92,5 %, pada item pernyataan 3 diperoleh persentase sebesar 95 %, pada item pernyataan 4

diperoleh persentase 97,5 %, pada item pernyataan 5 diperoleh persentase sebesar 87,5 %, pada item pernyataan 6 diperoleh persentase sebesar 95 %, pada item pernyataan 7 diperoleh persentase sebesar 95 %, pada item pernyataan 8 di peroleh persentase sebesar 95 %, pada item pernyataan 8 diperoleh nilai persentase sebesar 95 %, padaitem pernyataan 10 diperoleh persentase sebesar 90%, pada item pernyataan 11 diperoleh persentase sebesar 95 %, dan pada item pernyataan 12 nilai sebesar sebesar 95 % perhitungan persentase didapatkan dari 8 orang siswa dengan persentase rata-rata 93,95833333 %. Berdasarkan hasil dari tabel 4.5 diketahui bahwa media *Flash Card* sebagai alat multimedia pembelajaran interaktif diminati siswa dan dianggap menarik untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai persentase angket respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran yaitu diperoleh persentase sebesar 93,95. Nilai ini dianggap besar jika dilihat dari kategori skala likert, nilai ini masuk kedalam kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil dari persentase melalui respon siswa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat ketertarikan siswa untuk belajar dan membuat siswa menjadi semangat.

C. Pembahasan

Media pembelajaran kartu pengingat *Flash Card* dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, media akan membantu peserta didik untuk mudah mengingat gambar dan memudahkan pembelajaran, tahapan pengembangan berdasarkan model *Bord & Gall* yang dimulai dengan tahapan Start (mulai), identifikasi masalah, Planning (perencanaan), Desain *Flash Card*, Validasi desain, Revisi jika diperlukan, Pengujian media *Flash Card*, Hasil akhir, selesai. Evaluasi produk media dilakukan dengan memberikan angket/kuesioner kepada Ahli media, Ahli materi untuk di validasi dan angket kepada siswa untuk dilihat responnya terhadap media kartu pembelajaran *Flash Card*.

a. Evaluasi media oleh ahli media

Setelah diberikan angket dan diberikan penilaian untuk melakukan validasi media yang diberikan oleh dua orang dosen ahli media yaitu bapak Muhammad Rizal Fachri, S.T., M.T dan bapak Baihaqi S.T., M.T. Media *Flashcard* ini masih perlu revisi menurut bapak Rizal Fachri yaitu dengan sebaiknya digabungkan game pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif serta dibuat langkah-langkah pembelajaran agar mudah menuntun penggunaan *Flash Card* juga perbaikan Font agar tampilan lebih menarik lagi. Adapun saran dari bapak Baihaqi adalah bahan

pembuatan *Flash Card* yang buat agar tahan lama dan tidak mudah rusak contohnya harus anti air.

b. Evaluasi media oleh ahli materi

Setelah diberikan dan dilakukan penilaian oleh ahli materi yaitu Bapak Rian Satrizan S.T., dan ibu Sadrina, S.T., M.Sc. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai dengan saran ibu Sadrina yaitu lebih baik gunakan warna yang lebih menarik seperti warna-warna yang cerah serta gunakan kualitas kertas harus yang menyerap warna (kertas Foto), dan saran Bapak Rian adalah pada kartu *Flash Card* agar dikembangkan secara berlanjutan agar dapat dimainkan secara online dengan game interaktif pada materi tersebut.

Kemudian setelah saran dan validasi dari ahli media dan ahli materi selanjutnya, media *Flash Card* diujikan pada siswa untuk dilihat responnya, angket diberikan setelah siswa melihat kartu dan dengan game pembelajaran *Flash Card* dan 8 orang akan mengisi angket tersebut berdasarkan penilaian masing-masing. Berdasarkan respon siswa maka didapatkan hasil yang dikategorikan besar untuk respon siswa terhadap *Flash Card* yaitu dengan persentase rata-rata sebesar 93,95 %. Angka tersebut **Sangat Setuju** berdasarkan acuan tabel skala likert dan setelah evaluasi angket dilakukan di

temukan ketertarikan dan memotivasi siswat untuk belajar dengan bantuan media kartu *Flash Card* sebagai pembelajaran interaktif.

Sebagai produk pengembangan, produk memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan adalah :

- 1.) Merupakan media pembelajaran interaktif dan bisa digunakan secara mandiri dengan disertakan game pembelajaran.
- 2.) Melatih daya ingat siswa untuk mengingat gambar agar lebih mudah dihafal/ dikenal
- 3.) Memotivasi dan memberikan semangat untuk terus aktif dalam belajar karena media dapat memicu untuk berinteraksi antara siswa dan guru dan siswa dan siswa karena adanya game pembelajaran
- 4.) Siswa menjadi tertarik dalam belajar dan tidak mudah bosan.

Selain kelebihan diatas, terdapat juga kelemahan media pembelajaran ini yaitu:

- 1.) Masih berbentuk kartu sederhana yang hanya dapat dimainkan secara offline
- 2.) Keterbatasan materi karena hanya disajikan satu kompetensi saja.

Berdasarkan pengujian angket oleh ahli media ,ahli materi dan siswa demikian *Flash Card* mendapatkan positifisme untuk dijadikan media untuk pembelajaran dengan nilai yang besar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *Flash Card* dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memberikan kemudahan siswa dalam mengingat gambar. Pembelajaran menggunakan media *Flash Card* akan membuat suasana belajar lebih interaktif karena siswa akan semangat siswa karena disertai dengan game didalamnya.
2. Berdasarkan dari variabel media diperoleh total persentase 87,5 % yang masuk ke dalam kategori sangat setuju. variabel materi diperoleh persentase keseluruhan 84,16 % yang masuk ke dalam kategori sangat setuju, dan diperoleh respon siswa terhadap media dengan persentase 93,95 % yang masuk kategori sangat setuju. sehingga diperoleh data bahwa media *Flash Card* layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media interaktif untuk meningkatkan keaktifan dan minat siswa untuk belajar

mengingat gambar untuk materi komponen-komponen listrik dan elektronika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan di harapkan dapat dilanjutkan kembali dengan inovasi seperti media pembelajaran *Flash Card* yang dapat diakses secara online.
2. Perlu dilakukan pengembangan media pada materi yang lain
3. Uji coba hanya dilakukan pada 8 siswa, alangkah lebih bagus diujikan kepada lebih banyak lagi responden agar tanggapan dari responden lebih baik.
4. Agar mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif media perlu dibungkus ke dalam video, audio dan animasi pada media pembelajaran *Flash Card*

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Andi Fitriani Djollong. (2014) Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Istiqra'*, Volume II Nomor 1 Sepetember
- Azhar Arsyad. (2011), *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Deni Darmawan, Pipih Setiawati Dkk. "Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis *English simple sentances* pada mata kuliah *basic writing* di STKIP Garut", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2017
- Dessy Damayanti. "Shape (Sistem Informasi Hasil Penilaian Siswa) Bagi Sekolah Menengah Pertama Di SMP NEGERI 7 SEMARANG", *edu komputika journal*, Vol 1 No 2 (2014)
- Ika Dyah Kurniawati. (2007) *Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Ipa Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V Sd Negeri Gundi Grobogan*, Skripsi. Semarang; Universitas Negeri Semarang,
- Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intan Sari Meilani, (2018) "Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa" *Jurnal Pendidikan manajemen perkantoran*, Vol.2, No.1 juli 2018
- Ina Magdalena Dkk. "Pentingnya media pembelajaran untuk meingkatkan minat siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi". *Jurnal Edukasi dan Sains*, Volume 3, Nomor 2 agustus 2021; 312-325
- Mitrawalida. "Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA 1 Sendala", *Skripsi*,

(Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), h. 8.

- Muhammad Istiqlal “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, volume 2 nomor 1 2017
- Nopriyanti. “Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol 5, nomor 2, juni 2015
- Nirwana Dkk. “Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android”. *Jurnal Sitem Informasi*, Vol. 4 No.1, Maret 2022
- Nani Agustina. “Mengukur Layanan Sistem Informasi Akademik SMP Uswatun Hasanah Jakarta”. *Ejournal paradigma*, Vol. 19, No. 1, Maret 2017
- Purbatua Manurung. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Covid - 19 *Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No 1 (2020)
- Rahma Elvira Tanjung Dkk. (2019). ”Canva Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika”. *Jurnal Vokasi Teknik Elektronika Dan Informatika*, Vol. 7, No. 2, juni 2019
- Rosananda Arnas Pradana, Agus Budi Santosa. (2020) “Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perakayasaam Sistem Radio Dan Televisi”. *Jurnal pendidikan Teknik Elektro*, Volume 09 Nomor 03 tahun 2020, 575-583
- Susilana Dkk. 2019, Media Pembelajaran, Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian. Bandung : CV Wacana Prima

- Sri Koriaty, Muhammad Dwi Agustani, Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, Vol 14, No. 2, Desember 2016
- Supradaka. “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis”. *Jurnal Ikraith- Teknologi* vol 6 No 1 maret 2022
- Sinarianti Putri Yani Pasaribu Dkk, “Enhancing Student’s Vocabulary by Using *Flashcard* Media Via google Classroom During Covid -19”. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 4 No 1 tahun 2022
- Sony Junaedi. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pemelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology”. *Jurnal bangun rekaprima*, Vol. 07/2/oktober/2021
- Sriwahyuni. “Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol 4 No 1 2020
- Tri Wulandari, Adam Madinillah. “Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA Sebagai media pembelajaran IPA MI/SD”, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol 2, No. 1
- Yusnita Adelina Purba, Dkk. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX Aek”, *jurnal pendidikan matematika*, volume 06, No,02, juli 2022, hal 1325-1334

Lampiran 1: Surat Keputusan Bimbingan Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY Nomor: B-12437/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2022

TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Elektro (PTE) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 15 Juli 2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Mursyidin, MT | Sebagai pembimbing Pertama |
| 2. Fathiah, M. Eng | Sebagai pembimbing Kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Wardatul Masna |
| NIM | : 170211008 |
| Program Studi | : Pendidikan Teknik Elektro |
| Judul Skripsi | : Perancangan Flash Card Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva. |
- KEDUA : Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2..423925/2020 Tahun Anggaran 2020
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 21 September 2022
An. Rektor
Dekan,


Saiful Muklis

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PTE FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Angket Penilaian Oleh Ahli Media

KUESIONER/ ANGKET PENILAIAN *FLASHCARD* MENGUNAKAN CANVA OLEH AHLI MEDIA

Nama Media : Kartu pembelajaran *Flashcard*

Nama Validator :

Petunjuk

1. Mohon kesediaan bapak/ Ibu untuk menilai media pembelajaran *Flashcard* terlampir meliputi aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrumen ini.
2. Berikan tanda *Cheklis* pada skala penilaian yang sesuai yang tersedia di kolom jawaban.
3. Disamping itu, bapak / Ibu mohon untuk memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Keterangan skala penilaian
(SS) :Sangat Setuju =5
(S) :Setuju =4
(KS) :Kurang Setuju =3
(TS) :Tidak Setuju =2
(STS) :Sangat Tidak Setuju =1

NO	Aspek yang dinilai	Jawaban				
		1	2	3	4	5
A.	Desain Media					
1	Tampilan media pembelajaran <i>Flashcard</i> terlihat					

	menarik					
2	Warna pada media pembelajaran <i>Flashcard</i> bervariasi					
3	Kesesuaian isi dan gambar pada media <i>Flashcard</i>					
4	Tulisan jelas dan mudah untuk dibaca					
5	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak					
6	Penjelasan pada keterangan gambar mudah untuk dipahami					
7	Penggunaan bahasa dalam media <i>Flashcard</i> dapat dibaca dengan baik					
8	Tampilan pada media <i>Flashcard</i> disajikan sangat jelas					
9	Media <i>Flashcard</i> ini tidak mengandaung nilai-nilai negatif					
10	Media <i>Flashcard</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya					
11	Gambar pada tampilan <i>Flashcard</i> menarik perhatian siswa untuk belajar					

B	Aspek Intruksional					
12	Media <i>Flashcard</i> sangat cocok digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah					
13	Penggunaan media <i>Flashcard</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru dalam belajar					
14	Media ini tidak membosankan dalam belajar karena gambarnya bagus, unik dan menarik					
16	Media <i>Flashcard</i> memotivasi siswa untuk belajar					
17	Dapat menciptakan suasana kelas interaktif dan menyenangkan					
18	Mudah digunakan dan dibawa kemana-mana					
19	Menciptakan komunikasi antara guru dengan siswa					
20	Menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> membuat siswa mudah					

	memahami materi					
21	Media <i>Flashcard</i> dapat melatih daya ingat pada siswa karena penyajian media diseratakan gambar dan keterangannya					
22	Menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan hanya menggunakan metode belajar konvensional					

Saran:

Banda Aceh,2022
Validator Materi

NIP.

Lampiran 3 : Angket Penilaian Oleh Ahli Materi

KUESIONER/ ANGKET PENILAIAN *FLASHCARD* MENGUNAKAN CANVA OLEH AHLI MATERI

Nama Media : Kartu pembelajaran *Flashcard*

Nama Validator :

Petunjuk

1. Mohon kesediaan bapak/ Ibu untuk menilai media pembelajaran *Flashcard* terlampir meliputi aspek atau kriteria yang tercantum dalam instrumen ini.
2. Berikan tanda *Cheklis* pada skala penilaian yang sesuai yang tersedia di kolom jawaban.
3. Disamping itu, bapak / Ibu mohon untuk memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Keterangan skala penilaian
(SS) :Sangat Setuju =5
(S) :Setuju =4
(KS) :Kurang Setuju =3
(TS) :Tidak Setuju =2
(STS) :Sangat Tidak Setuju =1

N O	Aspek yang dinilai	Jawaban				
		1	2	3	4	5
A.	Materi					
1	Kesesuaian gambar dengan isi materi					

	(komponen-komponen) Listrik dan Elektronika					
2	Penjelasan pada keterangan gambar mudah untuk dipahami					
3	Gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
4	Tata kalimat yang digunakan pada keterangan gambar mengacu kepada kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					
5	Adanya keterkaitan materi dalam media <i>Flash Card</i> dengan situasi dunia nyata siswa					
6	Gambar dan pengertian pada <i>Flash Card</i> jelas dan tidak menimbulkan tafsir yang lain					
7	Media					

	pembelajaran <i>Flash Card</i> tidak mengandung nilai-nilai negatif					
8	Keterkaitan antara gambar dan penjelasan gambar pada media <i>Flash Card</i>					
9	Penggunaan media pembelajaran <i>Flash Card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					
10	Menambah konsentrasi dan fokus pada peserta didik					
11	Kejelasan kalimat pada isi <i>Flash Card</i>					
12	Kebenaran konsep materi pembelajaran dalam media <i>Flash Card</i>					

Saran:

Banda Aceh,.....2022
Validator Materi,

NIP.

Lampiran 4 : Angket Respon siswa

Kuesioner/Angket Respon Siswa Terhadap *Flash Card*

Tgl :

Nama :

Kelas :

Alamat :

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini, anda harus mengisi identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban (SS, S, KS, TS dan STS) yang anda anggap benar sesuai dengan opini anda.
4. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak akan mempengaruhi nilai akademik sama sekali.

Keterangan

SS : Sangat Setuju =5

S : Setuju =4

KS : Kurang setuju =3

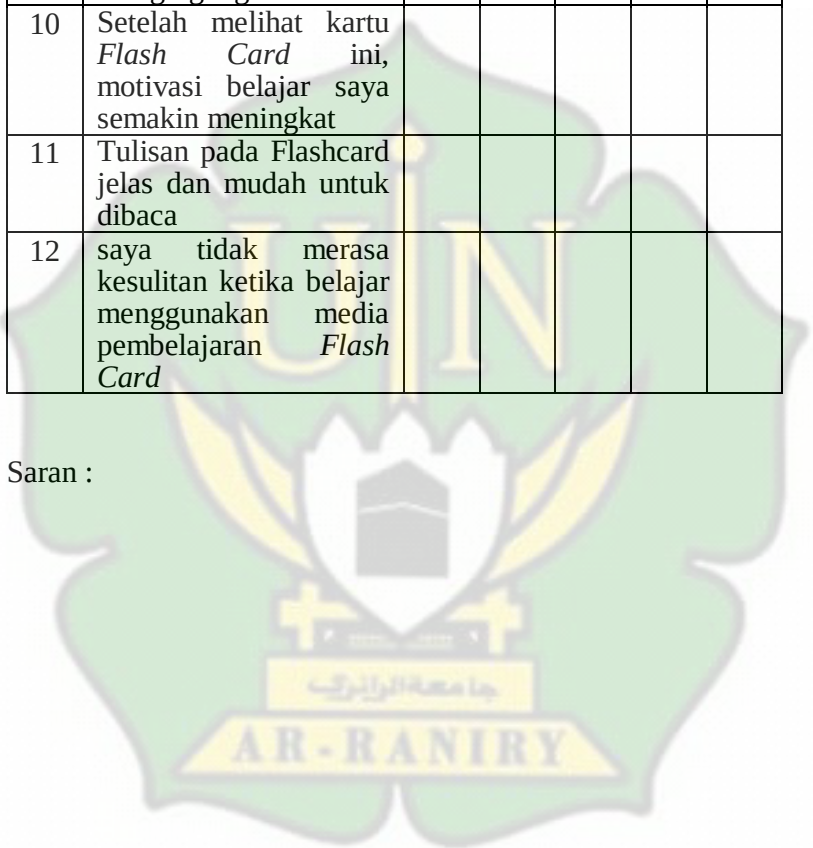
TS : Tidak Setuju =2

STS : Sangat Tidak Setuju =1

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa tertarik dengan media <i>Flashcard</i> ini					
2	Media <i>Flashcard</i> sangat efektif digunakan untuk membantu proses belajar mengajar					
3	Saya merasa senang belajar menggunakan media <i>Flashcard</i>					
4	Saya suka terhadap warna yang disajikan pada <i>Flashcard</i> karena bervariasi dan menarik perhatian					
5	Saya merasa lebih bersemangat apabila belajar menggunakan media seperti <i>Flash Card</i>					
6	Tampilan pada gambar media <i>Flash Card</i> mudah untuk dikenali dan mudah untuk diingat					
7	Saya lebih menyukai belajar menggunakan media dibandingkan dengan hanya belajar secara konvensional					
8	Media Sangat mudah digunakan dan praktis untuk dibawa kemana-					

	mana					
9	Kartu <i>Flash Card</i> Memudahkan untuk mengenal dan mengingat gambar					
10	Setelah melihat kartu <i>Flash Card</i> ini, motivasi belajar saya semakin meningkat					
11	Tulisan pada Flashcard jelas dan mudah untuk dibaca					
12	saya tidak merasa kesulitan ketika belajar menggunakan media pembelajaran <i>Flash Card</i>					

Saran :



Lampiran 5 : Foto Dokumentasi



Foto Pengujian Media *Flash Card* Melalui Respon
Siswa