

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM
PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V MIN 5
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**HENNY LAILUSMI
NIM. 180209033**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM
PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V MIN 5
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

HENNY LAILUSMI
NIM. 180209033

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing I R - R A N I R Y Pembimbing II


Mawardi, S.Ag. M.Pd
NIP. 196905141994021001


Putri Rahmi, M. Pd
NIDN. 2006039002

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM
PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V MIN 5
KOTA BANDA ACEH

SKRIPSI

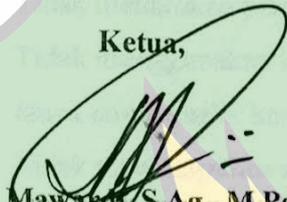
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Di terima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

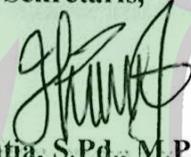
Jumat, 26 Juli 2022
27 Dzulhijjah 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

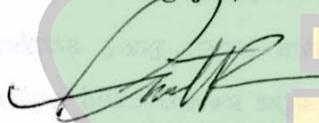
Ketua,


Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001

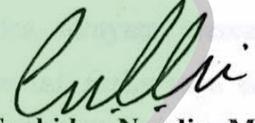
Sekretaris,


Sri Mutia, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1309088601

Penguji I,


Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002

Penguji II,


Syahidan Nurdin, M.Pd.
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Henny Lailusmi
NIM : 1802090033
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran
IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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.

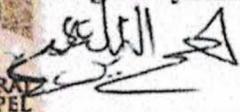
Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat mempertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan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

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

Banda Aceh, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,




Henny Lailusmi
NIM.180209033

ABSTRAK

Nama : Henny Lailusmi
NIM : 180209033
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh
Pembimbing I : Mawardi, S.Ag., M.Pd
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Flashcard*

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan di MIN 5 Kota Banda Aceh dalam proses pembelajaran sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket tema tanpa adanya variasi media yang mendukung, hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk menyimak penjelasan pendidik. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran *flashcard* agar peserta didik tidak jenuh dan tertarik untuk menyimak penjelasan materi pembelajaran dari pendidik. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flashcard* dalam IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh; (2) untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan penilaian validasi ahli media dengan presentase 89,45%. Hasil penilaian validasi materi mencapai presentase 95% berada dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh sangat layak untuk dikembangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu Ayahnda Suhairi A Rahman dan Ibunda Cut Atun yang telah memberikan doa dan kasih sayang tak pernah henti-hentinya serta sudah menjadi investor setia. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis, yaitu:

1. Adik-adik tercinta, Alwi dan Miftahulfajr yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
2. Sahabat terbaik, Titha Vira yang telah memberikan banyak bantuan dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman tercinta, Talitha Samanta Harahap, Najla Desna Fhasya, dan Sausan Hanania yang telah memberi semangat, bantuan, serta doa kepada penulis.
4. Seluruh teman-teman program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2018 yang telah banyak memberikan saran, motivasi, doa, dan dukungan kepada penulis.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu yang turut memberikan bantuan, pengertian, doa, dan saran secara tulus.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, serta kelapangan berpikir sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh”**. Tidak lupa pula shalawat dan salam, peneliti sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabat beliau, karena beliauah peneliti dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada: **A N I R Y**

1. Bapak Dekan Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag., dan Wakil Dekan I, II dan III, di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan untuk belajar di prodi PGMI selama perkuliahan dan ilmu pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang.

2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai dosen pembimbing sekaligus ketua prodi PGMI dan para dosen beserta staff di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
3. Ibu Putri Rahmi, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan motivasi kepada peneliti dari awal hingga selesai skripsi ini.
4. Kepala Sekolah MIN 5 Kota Banda Aceh, Bapak Bakhtiar, M.Ag, dan dewan guru yang telah memberikan peluang dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada MIN 5 Kota Banda Aceh dan kepada ibu Raikhannah, S.Pd.I selaku wali kelas V-D yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga Allah Subhannahuwata'ala. membalas kebaikan tersebut. Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kekhilafan dari berbagai segi. Namun, peneliti sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada dalam pembuatan skripsi ini. Atas perhatian dari semua pihak, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya kepada pembaca.

Banda Aceh, Juni 2022

Peneliti,

Henny Lailusmi
NIM. 180209033

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	8
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	8
2. Karakteristik Media <i>Flashcard</i>	9
3. Komponen Media <i>Flashcard</i>	11
4. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> yang Dikembangkan	12
5. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	14
B. Pembelajaran IPA.....	16
C. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	21
D. Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Flashcard</i>	23
E. Penelitian Relevan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian Pengembangan	26
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	27
C. Lokasi penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Instrumen Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian Pengembangan	39

1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	40
2. <i>Design</i> (desain).....	41
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	47
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	60
B. Pembahasan.....	63
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	63
2. Kelayakan Media Pembelajaran	65

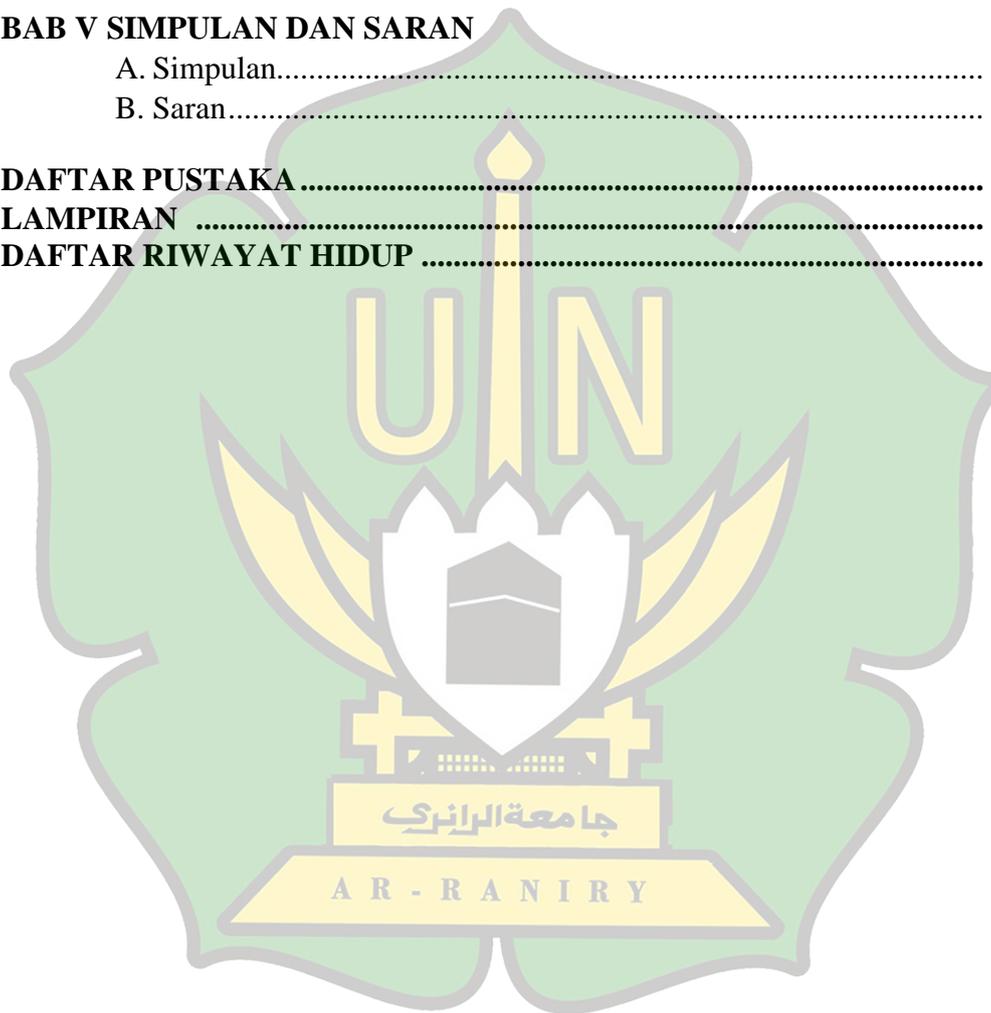
BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	73
-----------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	96
-----------------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk oleh Ahli Materi	34
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk oleh Ahli Media.....	35
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	36
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Media	38
Tabel 4.1	Desain Pengembangan Media <i>Flashcard</i>	42
Tabel 4.2	Hasil Desain Pengembangan Media <i>Flashcard</i>	45
Tabel 4.3	Data Hasil Penilaian Media <i>Flashcard</i> oleh Ahli Media I.....	48
Tabel 4.4	Data Hasil Penilaian Media <i>Flashcard</i> oleh Ahli Media II	49
Tabel 4.5	Komentar dan Saran oleh Validator Media.....	52
Tabel 4.6	Data Hasil Penilaian Materi pada <i>Flashcard</i> oleh Ahli Materi I ..	53
Tabel 4.7	Data Hasil Penilaian Materi pada <i>Flashcard</i> oleh Ahli Materi II.	54
Tabel 4.8	Komentar dan Saran oleh Validator Materi	57
Tabel 4.9	Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Media	58
Tabel 4.10	Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Materi.....	60
Tabel 4.11	Data Hasil Penilaian Respon Guru.....	61
Tabel 4.12	Komentar dan Saran oleh Guru.....	62
Tabel 4.13	Data Presentase Kelayakan Media <i>Flashcard</i>	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sisi Depan <i>Flashcard</i>	13
Gambar 2.2 Sisi Belakang <i>Flashcard</i>	14
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model Addie.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Skripsi	73
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	74
Lampiran 3 Surat Telah Penelitian.....	75
Lampiran 4 Surat Pengantar Validasi	76
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Pendidik.....	92
Lampiran 8 Dokumentasi.....	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci utama dalam kemajuan dan perkembangan untuk mewujudkan semua potensi yang ada dalam setiap individu. Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam pembangunan suatu negara. Proses pendidikan tentu saja sangat berkaitan erat dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang antara lain dapat dilihat dari segi pendidikan. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya untuk bisa menjadi sumber daya manusia berkualitas yang berlangsung sepanjang hayat.¹ Dengan adanya pendidikan, dapat mengembangkan potensi seseorang dan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pada era saat ini pendidikan masih mempunyai masalah, yaitu lemahnya proses pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik. Pembelajaran yang menarik tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Guru harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, variatif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat

¹ Ni Putu Ayu Laksmi, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Arias Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V*, (Vol. 4 No. 1, 2016), h. 2.

membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik pula, salah satunya ialah media pembelajaran *flashcard*.

Menurut Suryana *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata.² Berbeda dengan pendapat Izzan, ia mengemukakan bahwa *flashcard* merupakan alat peraga dari koran berukuran 18 × 16 inchi yang dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat.³

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media sederhana yang dapat dipergunakan oleh guru dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran IPA. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flashcard* tersebut. Media *flashcard* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.⁴ Maka penggunaan media juga menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat permasalahan pada pembelajaran IPA yaitu rendahnya tingkat kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran IPA. Faktor permasalahannya disebabkan oleh

² D. Permadi dan N. Suryana, *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*, (Bandung: Sarana Pancakarya, 2000), h. 24.

³ A. Izzan, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2009), h. 176.

⁴ Femmy Angreany dan Syukur Saud, *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar*, (Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Vol. 1 No. 2, Agustus 2017), h. 140.

keterbatasannya media yang diterapkan, khususnya kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Adapun media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan buku paket sehingga juga mengakibatkan peserta didik tidak tertarik untuk menyimak penjelasan dari pendidik. Pendidik juga dapat dikatakan kurang kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pada uraian diatas, perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran IPA yang dibuat dengan menarik dan sekreatif mungkin agar proses pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti pada kelas V ialah media *flashcard* karena media *flashcard* berbasis gambar dan adanya penjelasan berupa keterangan dari gambar. Sehingga jika media tersebut digunakan akan membuat peserta didik tertarik serta aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Irma Nindiana yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah”. Kelayakan media yang diperoleh berkriteria sangat baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Irma Nindia yaitu ukuran kartu. Penelitian Irma Nindia menggunakan bentuk kartu bergambar yang berukuran $25 \times 30 \text{ cm}$. Sedangkan pada penelitian ini ukuran media yang digunakan adalah $13 \times 8 \text{ cm}$ yang memudahkan peserta didik dalam mengamati gambar serta menuntut peserta didik untuk memilih jawaban yang tepat pada opsi jawaban media yang dikembangkan oleh peneliti. Perbedaan selanjutnya pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Irma Nindia terletak pada mata pelajaran. Media *flashcard* pada penelitian ini diterapkan dalam pembelajaran IPA

sedangkan pada penelitian Irma Nindia menggunakan pada mata pelajaran AL-Qur'an Hadits. Subjek penelitian ini kelas V dan subjek penelitian Irma Nindia kelas IV madrasah ibtidaiyah.⁵

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh oleh Fitriyani dan Nulanda dengan judul “Efektivitas Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *flashcard* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan kemampuan kosakata-kosakata bahasa inggris peserta didik di sekolah dasar dan media tersebut dikategorikan layak. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Eka dan Nulanda terletak pada penggunaan media *flashcard*. Media *flashcard* pada penelitian Eka dan Nulanda digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata bahasa inggris. Sedangkan pada penelitian ini media *flashcard* digunakan untuk melatih daya pikir peserta didik dalam mengidentifikasi contoh-contoh perpindahan kalor. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran. Pembelajaran yang digunakan peneliti adalah pembelajaran IPA sedangkan penelitian Eka dan Nulanda ialah pembelajaran bahasa inggris.⁶

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁵ Irma Nindiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h. 115-116.

⁶ Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda, *Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*, *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Desember 2017, Vo. 4, No. 2, h. 179.

1. Bagaimana desain pengembangan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flashcard* dalam IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bagian literatur sebagai penambahan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar khususnya, dan pengembangan konsep pembelajaran secara umum.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan adanya media *flashcard* peserta didik lebih aktif dalam belajar dan menyenangkan serta memberi penguatan terhadap materi IPA.

- b. Bagi guru, dengan adanya media *flashcard* pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mutu pendidikan di MIN 5 Kota Banda Aceh yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan menambah pengetahuan tentang media *flashcard* pada peserta didik kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh, sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi seorang guru yang baik.

E. Definisi operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman yang terkandung dalam judul skripsi ini, maka kiranya penulis akan menjelaskan istilah-istilah pokok dalam penelitian ini.

1. Media *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 20 × 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.⁷

⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 94.

Jadi, yang membedakan media *flashcard* yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan media *flashcard* lainnya terletak pada ukuran kartu yaitu berukuran 13 × 8 cm dan adanya opsi jawaban pada bagian bawah gambar kartu yang menuntut siswa berpikir untuk memilih jawaban yang dianggap benar dan terdapatnya jawaban pada sisi belakang bawah kartu. Dengan adanya pengembangan media *flashcard* tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, tercapainya kerjasama antara peserta didik dan pendidik, serta situasi belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

2. Pembelajaran IPA

IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan-bagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.⁸ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi perpindahan kalor pada Tema 6 (Panas dan Perpindahan) Subtema 2 (Perpindahan kalor di sekitar kita) pembelajaran 1.

⁸ Depdiknas, *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 57.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Flashcard*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Blacks dan Horalsen, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikasikan.⁹ Sedangkan Menurut Arsyad, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹⁰ Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat peraga sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flashcard* tersebut. Media *flashcard* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu

⁹ M. Miftah, *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan Vol. 1 No. 2, Desember 2013, h.97.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 10.

yang berhubungan dengan gambar.¹¹ Sejalan dengan itu, Buttner mengemukakan, *flashcard* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar.¹² *Flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan berbagai kartu sebagai alat bantu belajar.

Adapun menurut Rudi Susilana, *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 20 × 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.¹³

Jadi, media *flashcard* merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kartu yang dilengkapi dengan gambar pada sisi depan dan keterangan gambar pada sisi belakang kartu.

2. Karakteristik Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu

¹¹ Femmy Angreany dan Syukur Saud, *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard*_____, h. 140.

¹² Amy Buttner, *Aktivitas Permainan Dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 1.

¹³ Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*_____, h. 94.

mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang, dan lain-lain.¹⁴

Adapun karakteristik media *flashcard* yang efektif menurut Indriana dalam Rahel yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf.¹⁵

Flashcard memuat gambar dengan adanya keterangan yang tampilan teksnya

¹⁴ Rudi Susilana dan CepiRiyana, *Media Pembelajaran* _____, h. 95.

¹⁵ Rahel Ika Primadini Maryanto dan Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado*, PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 16 No 3, 2018, h. 307.

berwarna pada latar belakang kartu untuk memudahkan siswa dalam mengingat sesuatu dan dalam pembuatan medianya sangat mudah dan sederhana.

3. Komponen Media *Flashcard*

Adapun komponen-komponen media *flashcard* adalah sebagai berikut.

a. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Bentuk media harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsep tergambar dengan jelas serta mudah dipahami dan menggunakan tulisan yang jelas, sederhana serta mudah dibaca.

b. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang, atau dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam suatu halaman.

c. Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip penekanan mengacu pada penekanan terhadap salah satu unsur-unsur yang akan memusatkan minat dan perhatian peserta didik. Prinsip penekanan dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.

d. Keseimbangan (*Balance*)

Jenis keseimbangan ada dua yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan yang bentuknya simetris. Sedangkan keseimbangan informal bentuknya tidak simetris. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

e. Alat-alat Visual

Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan prinsip-prinsip pembuatan media visual di atas antara lain, bentuk, warna, tekstur, dan ruang.¹⁶

4. Media Pembelajaran *Flashcard* yang Dikembangkan

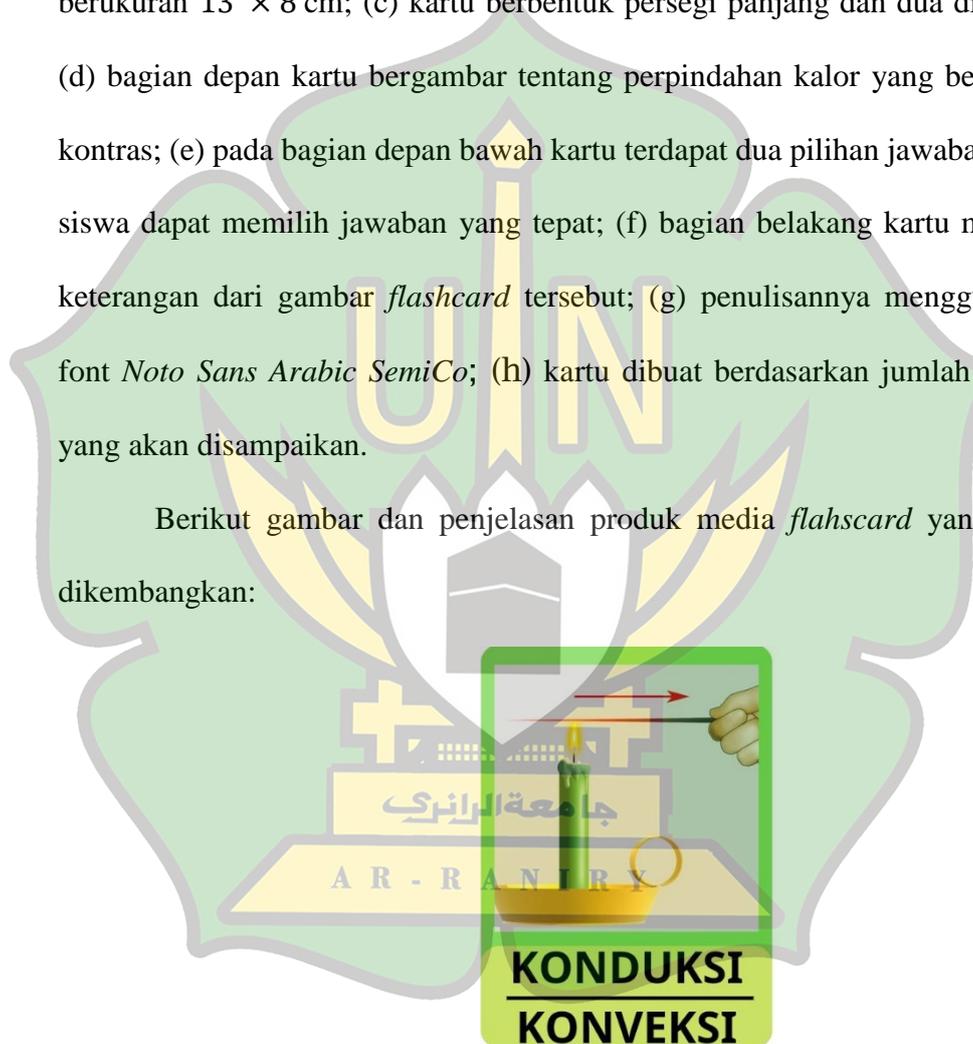
Pada penelitian pengembangan media *flashcard* ini peneliti menggunakan tema 6 (Panas dan Perpindahan) subtema 2 (Perpindahan kalor di sekitar kita) pembelajaran 1 materi perpindahan kalor. Media *flashcard* ini akan di buat menggunakan warna kontras agar menarik perhatian dan minat peserta didik. Ukuran media ini $13 \times 8 \text{ cm}$. Font pada media ini ialah *Noto Sans Arabic SemiCo*. Peneliti akan membuat 15 kartu contoh gambar perpindahan kalor, diantaranya yaitu 6 gambar peristiwa konduksi, 4 gambar peristiwa konveksi, dan 5 gambar peristiwa radiasi. Media *flashcard* yang

¹⁶ Anita Sri W, dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 26-27.

dikembangkan akan dicetak dengan *art carton* 400 Gsm yang memiliki ketebalan dan ketahanan cukup bagus untuk media *flashcard*.

Jadi, ciri khas karakteristik dari media *flashcard* peneliti, yaitu: (a) gambar di cetak pada kertas *art carton* 400 Gsm; (b) kartu yang digunakan berukuran 13 × 8 cm; (c) kartu berbentuk persegi panjang dan dua dimensi; (d) bagian depan kartu bergambar tentang perpindahan kalor yang berwarna kontras; (e) pada bagian depan bawah kartu terdapat dua pilihan jawaban, agar siswa dapat memilih jawaban yang tepat; (f) bagian belakang kartu memuat keterangan dari gambar *flashcard* tersebut; (g) penulisannya menggunakan font *Noto Sans Arabic SemiCo*; (h) kartu dibuat berdasarkan jumlah materi yang akan disampaikan.

Berikut gambar dan penjelasan produk media *flashcard* yang akan dikembangkan:



Gambar 2.1 Sisi depan *flashcard*

Pada sisi depan media *flashcard* akan ditampilkan salah satu gambar proses terjadinya peristiwa konduksi. Konduksi ialah perpindahan kalor pada suatu zat secara hantaran tanpa memindahkan zat. Pada bagian bawah gambar

terdapat dua opsi jawaban yang menuntut peserta didik untuk berpikir dalam memilih jawaban yang tepat.



Gambar 2.2 Sisi belakang *flashcard*

Pada sisi belakang media *flashcard* memuat keterangan dari gambar sisi depan dengan penjelasan yang sederhana namun jelas saat dibaca yang dituliskan dengan font *Noto Sans Arabic SemiCo* ukuran 30 pt. Pada sisi bawah kartu adanya jawaban dari opsi jawaban sisi depan kartu dengan font *Noto Sans Arabic SemiCo* ukuran 55 pt.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Adapun kelebihan media pembelajaran *flashcard* yaitu: (1) mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan ditas bahkan disaku, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas; (2) praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer; (3) mudah diingat, karakteristik media

flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut; (4) menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya peserta didik secara berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).¹⁷

Berdasarkan keunggulan media *flashcard* tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dibutuhkan salah satu media seperti media *flashcard* agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran tanpa rasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat berimajinasi dan mampu berpikir abstrak.

Media *flashcard* juga memiliki kekurangan antara lain: (1) gambar hanya menekankan persepsi indra mata, (2) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.¹⁸

Dalam mengatasi kelemahan media pembelajaran *flashcard*, guru hanya dapat mengarahkan peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu: (1) dengan

¹⁷ Rudi Susilana dan CepiRiyana, *Media Pembelajaran*_____, h. 95.

¹⁸ Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006), h. 31.

ukuran 13 × 8 cm media pembelajaran mudah dibawa kemana saja dan dapat disimpan dalam saku atau kotak khusus; (2) media ini tidak menggunakan keahlian yang khusus dalam menerapkan media pada proses pembelajaran. Media ini dapat diletakkan di atas meja atau dipegang, jika sudah dipakai media tersebut dapat disimpan kembali di saku atau di kotak khusus agar tidak tercecer; (3) media *flashcard* ini menyajikan keterangan yang singkat pada setiap kartu sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi perpindahan kalor; (4) Media *flashcard* ini bersifat menyenangkan jika melalui permainan yang dapat melatih keasahan peserta didik yang dituntut untuk berpikir dalam memilih opsi jawaban pada media tersebut.

Media *flashcard* pada penelitian ini juga memiliki sisi kekurangan. Adapun kekurangannya, yaitu: (1) kurang efektif jika gambar terlalu kompleks yang mengakibatkan munculnya makna lain; (2) media ini hanya menampilkan gambar secara visual; (3) sulit digunakan untuk kelompok yang sangat besar; (4) memerlukan ketersediaan keterampilan dalam mengedit desain pada media ini; (5) membutuhkan dana yang cukup banyak.

B. Pembelajaran IPA

Menurut Susanto IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk dalam jenjang dasar. IPA perlu diajarkan kepada generasi-generasi penerus bangsa.¹⁹ Melalui belajar IPA

¹⁹ Maria Petronela Eka Lengari dan Gusti Nugrah Sastra Agustika, *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flash Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*, Jurnal Penelitian dan Penegmbangan, V. VI, No. 01, Desember 2003, h. 66.

diharapkan peserta didik mampu memahami alam dan mampu memecahkan masalah yang mereka temui di alam sekitar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik.²⁰

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi perpindahan kalor pada Tema 6 (Panas dan Perpindahan) Subtema 2 (Perpindahan kalor di sekitar kita) pembelajaran 1.

Kalor merupakan bentuk energi yang mengalir karena perbedaan suhu. Macam-macam cara perpindahan kalor terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

1. Perpindahan Kalor secara Konduksi

Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran, yaitu perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya.

Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energi kalornya saja. Umumnya, perpindahan kalor secara konduksi terjadi pada zat padat.

Pada perpindahan kalor secara konduksi, kalor akan berpindah dari benda bersuhu tinggi menuju benda yang suhunya lebih rendah.

Contoh perpindahan panas secara konduksi yang kamu temui dalam kehidupan sehari-hari:

²⁰ Fajar Ayu, dkk, *Efektivitas Penggunaan Model Discoveri Learning dan Model Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*, Jurnal Basicedu, V. II, No. 1, 2018, h. 4.

- a. Memegang wajan panas dan tangan melepuh.
- b. Pada saat kita memasak, ujung spatula yang kita pegang akan terasa panas walaupun ujungnya tidak bersentuhan dengan api kompor.
- c. Saat kita membuat teh dan memegang salah satu ujung sendok yang dimasukkan ke dalam air panas, lama-kelamaan ujung sendok yang kita pegang juga akan terasa panas.
- d. Tangan merasa panas saat memegang kawat logam kembang api yang sedang menyala.
- e. Knalpot akan panas ketika mesin motor dihidupkan.
- f. Mentega akan meleleh ketika diletakkan di wajan yang tengah dipanaskan.
- g. Tutup panci terasa panas saat panci digunakan untuk memasak.
- h. Ketika setrika dihubungkan dengan arus listrik maka arus listrik akan mengalir melalui elemen pemanas. Panas dari elemen akan berpindah ke bagian alas besi setrika yang tebal.

Peristiwa konduksi yang berpindah hanya energi kalornya saja sedangkan zat perantaranya tidak ikut berpindah.

2. Perpindahan Kalor secara Konveksi

Perpindahan kalor secara konveksi adalah perpindahan kalor yang disertai dengan perpindahan zat perantaranya. Umumnya peristiwa perpindahan kalor secara konveksi terjadi pada zat cair dan gas. Zat yang menerima kalor akan memuai dan menjadi lebih ringan sehingga akan

bergerak ke atas. Saat zat yang lebih ringan pindah ke atas, molekul zat yang ada di atasnya akan menggantikannya.

Beberapa contoh peristiwa konveksi antara lain pada saat merebus air, terjadinya angin darat dan angin laut, dan penggunaan cerobong asap pada pabrik, dan jendela ventilasi, Contoh peristiwa konveksi, yaitu:

- a. Pada saat merebus air. Air yang letaknya dekat dengan api akan mendapat panas sehingga air menjadi lebih ringan. Air akan bergerak ke atas dan digantikan oleh air yang ada di atasnya. Demikian seterusnya.
- b. Terjadinya angin darat dan angin laut. Angin darat terjadi karena udara di darat pada malam hari lebih cepat dingin daripada udara di laut, sehingga udara yang berada di atas laut akan naik dan udara dari darat akan menggantikan posisi udara yang naik tadi. Angin laut terjadi karena pada siang hari daratan lebih cepat panas dibandingkan di laut sehingga udara di darat akan naik dan udara dari laut akan mengalir ke darat menggantikan tempat udara yang naik tadi. Keadaan ini digunakan para nelayan untuk pergi melaut pada malam hari dan kembali ke darat pada pagi atau siang hari.

3. Perpindahan Kalor secara Radiasi

Perpindahan kalor secara radiasi adalah proses perpindahan kalor yang terjadi tanpa memerlukan adanya perantara. Kalor dari panas matahari tidak dapat berpindah secara konduksi, karena udara yang terdapat dalam atmosfer termasuk konduktor yang paling buruk. Kalor dari matahari

tidak dapat menghantar secara konveksi karena antara matahari dan bumi terdapat ruang hampa yang tidak menghantarkan kalor. Jadi, kalor dari matahari merambat ke bumi tanpa melalui zat perantara. Proses perpindahan kalor yang tidak memerlukan zat perantara dinamakan radiasi.

Contoh lainnya perambatan kalor secara radiasi, yaitu:

- a. Ketika kita pergi berkemah ke pegunungan, udara di pegunungan sangat dingin. Untuk menghangatkan badan, kita perlu membuat api unggun. Panas dari api unggun dapat sampai ke tubuh kita tanpa melalui zat perantara. Perpindahan panas seperti itu dikatakan secara radiasi.
- b. Ketika kita keluar rumah pada siang hari yang terik dengan menggunakan baju hitam, badan kita akan terasa panas. Hal itu disebabkan warna hitam merupakan penyerap kalor radiasi yang paling baik. Benda-benda berwarna hitam lebih banyak menyerap kalor dan memantulkan sebagian kalor jika dibandingkan dengan benda-benda yang berwarna putih dan berkilap. Sebaliknya, pada malam hari orang yang memakai baju hitam merasa lebih dingin daripada orang yang mengenakan baju putih. Hal itu terjadi karena pakaian yang berwarna hitam menyerap kalor yang dikeluarkan tubuh.²¹

²¹ Tim Arif, *Arif Teaman Berlatih dan Belajar Cerdas*, (Jakarta: Grasindo, 2018), h. 223.

C. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flashcard*

IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk dalam jenjang sekolah dasar, melalui belajar IPA diharapkan peserta didik mampu memahami alam dan mampu memecahkan masalah yang mereka jumpai di alam sekitar.²² Salah satu media pembelajaran yang dapat mempercepat pemahaman siswa ialah dengan penggunaan media *flashcard*.

Media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.²³ Jadi, dengan adanya media pembelajaran *flashcard*, diharapkan peserta didik mampu memahami dan memecahkan masalah pada pembelajaran IPA.

Dalam menggunakan sebuah media pembelajaran diperlukan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Maka langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut.

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia GNP, 2010), h. 167.

²³ Ringga Dwi Anggraini, dkk, *Keefektifan Model Picture and Picture Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan*, *International Journal Of Elementary Education* Vol. 3 No. 1, 2019, h.37.

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
2. Cabut kartu satu per satu setelah pendidik selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.
4. Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik; (b) siapkan peserta didik yang akan berlomba; (c) pendidik memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah; (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula; (e) peserta didik menjelaskan isi kartu tersebut.²⁴

Jadi, langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran IPA pada Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 1 ialah sebagai berikut:

1. Siapkan media *flashcard* yang akan digunakan.
2. Letakkan media *flashcard* secara acak dalam sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik.

²⁴ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 138.

3. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk mengambil salah satu media *flashcard*.
4. Setelah mendapatkan salah satu media *flashcard*, peserta didik kembali ke tempat semula.
5. Peserta didik mengamati gambar media *flashcard*.
6. Peserta didik menjelaskan isi dari media *flashcard* tersebut.

D. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Flashcard*

Dalam pembuatan media tentunya ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Jadi, langkah-langkah pembuatan media *flashcard* yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan-bahan pembuatan media *flashcard*
 - a. Kertas *art carton* 400 Gsm
2. Menyiapkan alat-alat pembuatan media *flashcard*
 - a. Laptop
 - b. Printer
3. Mencari gambar sesuai materi.
4. Mendesain media *flashcard*.
5. Proses pencetakan media *flashcard*.

E. Penelitian Relevan

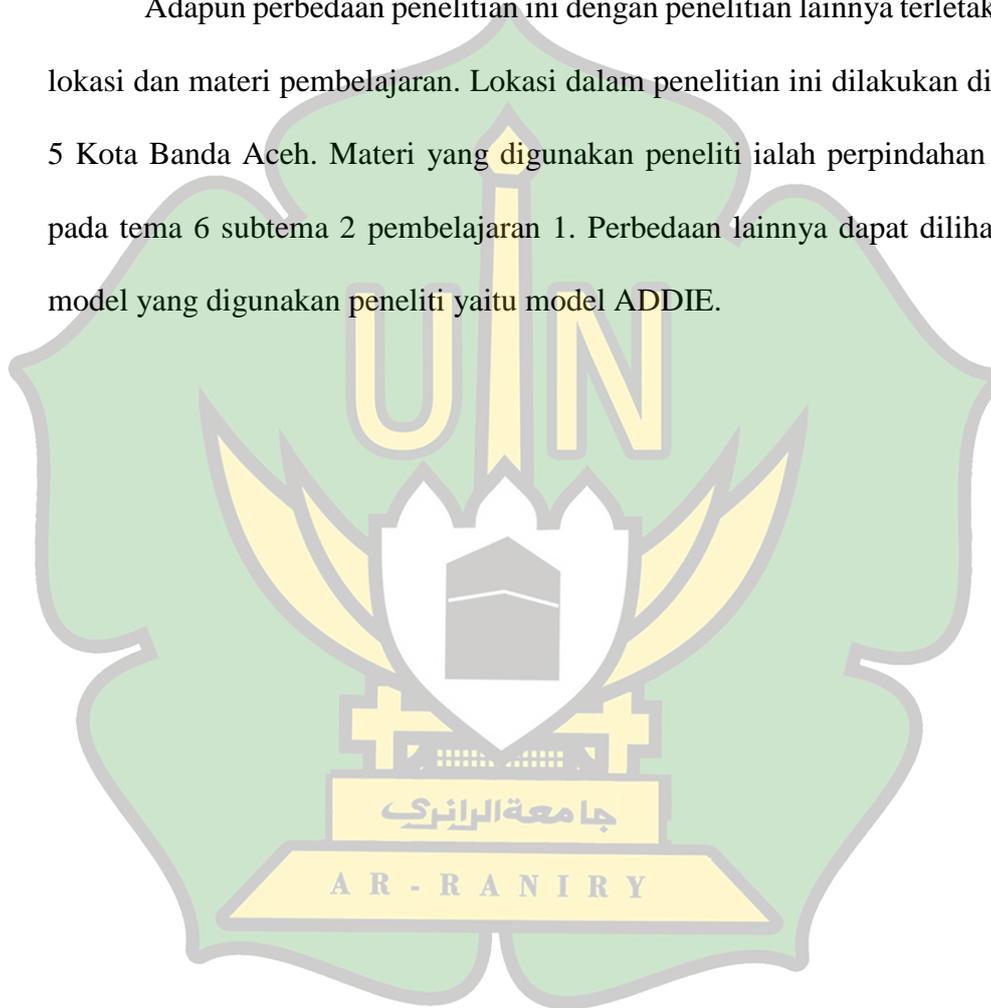
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya melihat penelitian-penelitian yang relevan sebelumnya. Peneliti cukup banyak menemukan jenis

penelitian yang sama terkait dengan pengembangan media *flashcard*. Adapun beberapa penelitian yang relevan, yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Nida Padhila (2021) yang berjudul Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan langkah model pengembangannya yaitu Borg and Gall. Media ini memperoleh kelayakan yang dikategorikan sangat baik.
2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Amelia Dewanti (2020) yang berjudul Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan langkah model pengembangannya yaitu Borg and Gall. Media ini memperoleh kriteria sangat layak.
3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Irma Nindiana (2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan langkah model pengembangannya yaitu Borg and Gall. Kelayakan media yang diperoleh berkategori sangat baik.

Jadi, persamaan penelitian-penelitian relevan diatas adalah menggunakan pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah serta subjek dan objek penelitian. Metode yang digunakan juga sama yaitu metode *Research and Development* (R&D).

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada lokasi dan materi pembelajaran. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MIN 5 Kota Banda Aceh. Materi yang digunakan peneliti ialah perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1. Perbedaan lainnya dapat dilihat dari model yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu. Pembelajaran di kelas atau laboratorium, dapat juga menggunakan perangkat lunak (*software*) diantaranya program komputer untuk pengolahan data dalam pembelajaran di kelas, di perpustakaan atau laboratorium atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, sistem manajemen dan lain-lain.²⁵

Model yang digunakan peneliti pada pengembangan ini adalah model ADDIE. Menurut Young dkk model ADDIE merupakan yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dan tampilan. Sedangkan Sezer dkk menyatakan bahwa ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap

²⁵ Salim dan Haidir, *Penelitian pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 58.

komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.²⁶

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan, yang berarti orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.²⁷ Sedangkan Sugioyono menyatakan bahwa subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.²⁸

Adapun subjek yang ditentukan oleh penulis pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

- a. Pendidik kelas V-D MIN 5 Kota Banda Aceh
- b. Dosen ahli media dan dosen ahli materi. Dari dosen-dosen ahli tersebut untuk memperoleh komentar dan saran yang kemudian digunakan dalam perbaikan pengembangan suatu produk.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

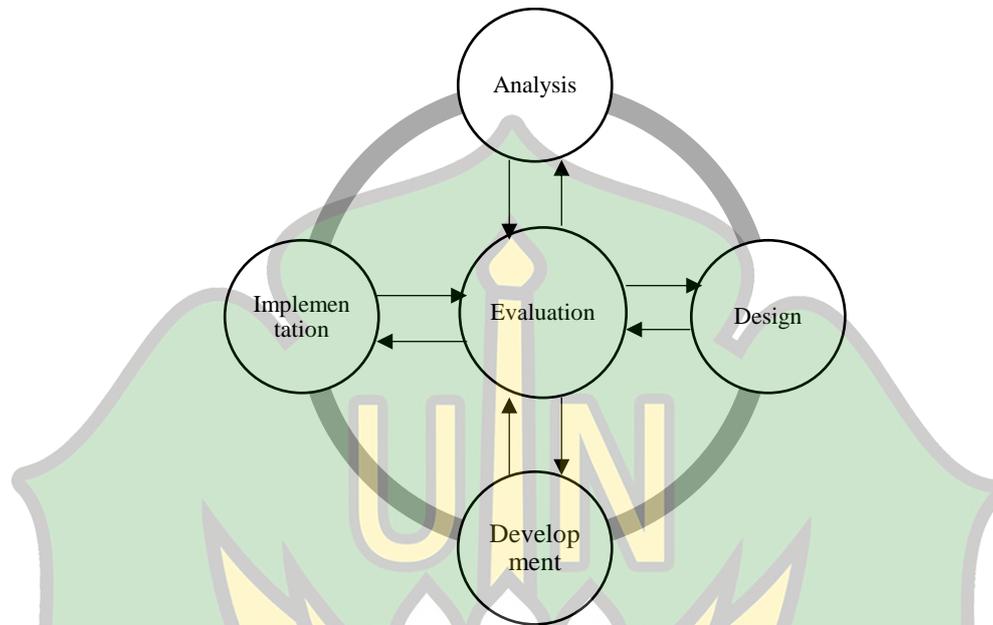
Prosedur pengembangan media pembelajaran penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan),

²⁶ Yudi Hari Rayanto dan Sugiati, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Jawa Timur: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020), h. 28-29.

²⁷ Moloeng dan J. Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2010), h. 132.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 32.

Implementation (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).²⁹ Model desain pembelajaran ADDIE dapat dilihat dari gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model ADDIE³⁰

Adapun penjelasan yang lebih rinci dari tahap-tahap tersebut ialah sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Masalah

Pada tahap ini melakukan identifikasi masalah mengenai pembelajaran IPA di MIN 5 Kota Banda Aceh tepatnya kelas V-D. Adapun kompetensi dasar yang digunakan oleh pendidik dalam proses

²⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugiati, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Jawa Timur: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020), h. 28-29.

³⁰ Yudi Hari Rayanto dan Sugiati, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE*_____, h. 29.

pembelajaran ialah 3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dan 4.6 melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor dengan indikator 3.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas, 3.6.2 mendemonstrasikan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor, 3.6.3 mendiskusikan perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda, dan 4.6.1 memahami perbedaan suhu dan kalor. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP yaitu dengan melalui gambar, peserta didik mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat. Sedangkan pada kegiatan inti pembelajaran yang diobservasi langsung oleh peneliti, pendidik tidak mencantumkan gambar dan tidak ada media lainnya yang mendukung pembelajaran tersebut, *kecuali* buku paket. Hal inilah yang menyebabkan cara mengajar pendidik yang kurang kreatif dalam pemanfaatan media saat penyampaian materi pembelajaran IPA. Kesulitan materi perpindahan kalor ini banyak contoh yang harus peserta didik pahami. Pendidik menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang membuat peserta didik belum sepenuhnya minat saat mempelajarinya. Sehingga hal ini menyebabkan peserta didik tidak tertarik menyimak penjelasan dari pendidik.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu memerlukan pengembangan media pembelajaran *flashcard* materi perpindahan kalor agar peserta didik mudah mengenali dan memahami contoh gambar dari materi tersebut.

2. *Design* (perancangan)

Tahap ini akan disusun rancangan media pembelajaran *flashcard*. Pada tahap ini juga perlu diperhatikan pada penyajian gambar dan materi yang terdapat pada media pembelajaran.

Pada pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini terdapat gambar yang berkaitan dengan materi perpindahan kalor pada sisi depan kartu, pada bagian bawah gambar terdapat dua pilihan jawaban yang harus dipilih, pada bagian belakang kartu terdapat keterangan dari gambar, dan adanya jawaban yang terdapat pada bagian belakang bawah kartu. Selanjutnya perwarnaan pada media berwarna kontras yang memunculkan panca indera tertarik untuk melihat. Dalam proses pendesaian media pembelajaran *flashcard* ini melibatkan aplikasi *canva*. Media ini dibuat dalam bentuk media elektronik yang dapat disimpan dalam bentuk file JPG, PNG, PDF standar, maupun cetak PDF. Selanjutnya, pendesaian media ini dibuat dalam bentuk cetak, penyampaian materi sederhana namun jelas, kemudian dari segi bahasa yang digunakan mudah diingat dan dipahami.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap media *flashcard* dibuat berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Media *flashcard* yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran menggunakan instrumen validasi media dan validasi materi yang telah dibuat oleh peneliti. Jika media *flashcard* belum mencapai kriteria yang sangat layak atau layak, maka peneliti akan merevisi media tersebut sesuai saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Setelah media pembelajaran *flashcard* mendapat kriteria sangat layak atau layak dari para ahli, peneliti akan mengujicobakan media tersebut pada wali kelas V-D sebagai pendidik dengan menggunakan instrumen respon pendidik berisi pernyataan serta saran dan komentar dari pendidik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ialah tahap yang melakukan uji coba terhadap media *flashcard* yang telah didesain dan dikembangkan sebelumnya. Uji coba dilakukan terhadap pendidik kelas V-D di MIN 5 Kota Banda Aceh.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah dilakukan implementasi, langkah terakhir ialah mengevaluasi hasil uji coba dengan menyempurnakan produk berdasarkan data hasil uji coba. Hasil dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan kriteria yang sangat layak atau layak, sehingga media pembelajaran tersebut layak digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MIN 5 Kota Banda Aceh. Alamat Jalan Masjid Tuha No. 02, Desa Ie Masen, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. Alasan memilih lokasi untuk penelitian ini karena permasalahan yang telah ditemukan peneliti pada magang II. Saat peneliti melakukan observasi, sekolah tersebut belum menggunakan media secara keseluruhan dalam proses pembelajaran, dan sudah mendapat izin dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan media.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis baik secara langsung maupun secara tidak langsung.³¹ Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran, yang artinya observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrumen pengamatan. Pengamatan dilakukan di kelas V-D MIN 5 Kota Banda Aceh.

³¹ Kiki Joeyiana, "Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (*Outdoor Study*) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (*Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda*)", (*Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, Vol 6 No 2, 2018), h. 94.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa berupa tulisan ataupun gambar-gambar selama melakukan penelitian, dibanding dengan metode lain, metode ini tidak begitu sulit untuk dilakukan.

3. Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media yang berisi pernyataan-pernyataan tentang kelayakan produk media pembelajaran yang dinilai dari aspek fisik media, penggunaan media pembelajaran, bahasa, komponen pembelajaran, dan komponen materi.

4. Angket

Angket pada penelitian pengembangan ini diberikan kepada pendidik untuk mengetahui respon dan kelayakan penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada materi perpindahan kalor.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam menyaksikan peristiwa-peristiwa dengan melihat dan mendengarkan yang kemudian dicatat seobjektif mungkin. Lembar observasi yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Validasi

Instumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini juga dilakukan menggunakan lembar validasi materi dan validasi media. Lembar validasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur media yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi berisikan pernyataan yang ditujukan kepada tim ahli yang bertujuan untuk memperoleh saran terhadap media yang dirancang oleh peneliti. Daftar pernyataan dalam instrumen validasi digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak diimplementasikan. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *chek list* menggunakan skala likert. Adapun instrumen lembar validasinya sebagai berikut.

a. Instrumen Penilaian Materi

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk oleh Ahli Materi

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Inti (KI).				
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).				
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.				
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
		Materi yang dimuat dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tema pembelajaran				

		materi perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.				
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.				
		Materi pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh kelas siswa kelas V.				
		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flashcard</i> .				
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.				
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				

b. Instrumen Penilaian Media

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk oleh Ahli Media

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Fisik	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.				
		Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas.				
		Warna yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> menarik.				
		Gambar yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> jelas.				
2.	Penggunaan media <i>flashcard</i>	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.				
		Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.				
		Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.				
		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.				

3.	Bahasa	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				
		Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.				
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.				

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.³² Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media *flashcard* yang terdiri 12 butir pernyataan pada angket respon pendidik.

Adapun angket respon pendidik ialah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran IPA pada materi perpindahan kalor sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i>				
2.	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar IPA pada materi perpindahan kalor				
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				

³² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h.33.

4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
5.	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				
9.	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar				

F. Teknik Analisis Data

Data mempunyai kedudukan yang paling penting dalam penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu benar tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Dan benar tidaknya, tergantung pula dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data.³³ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan data validasi ahli materi, ahli media, dan respon pendidik.

Data hasil validasi oleh validator dan data hasil respon guru yang didapatkan selanjutnya di analisis. Dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang disusun

³³ Tukuran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 41.

dalam bentuk pernyataan. Indikator pernyataan yang diukur diberikan skor 1-5 yaitu: (5) sangat layak, (4) layak, (3) cukup layak, (2) tidak layak, dan (1) sangat tidak layak.³⁴

Persentase hasil validasi tim ahli dan respon guru dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase yang dicari
 $\sum x$: Total skor yang diberikan validator
 $\sum X$: Jumlah keseluruhan skor

Untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kriteria penilaian validasi oleh pakar ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media

No.	Presentase (%)	Kriteria
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto dan Jabar³⁵

³⁴ Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Elinvo*, Vol. 2, No. 2, 2017, h. 207.

³⁵ Arikunto dan Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 35.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran *flashcard* dengan materi perpindahan kalor yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Media ini telah divalidasi oleh 4 ahli validator dan seorang pendidik yang diantaranya ialah dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Ibu Yuni Setia Ningsih, M.Ag dan Bapak Mulia S.Pd.I selaku validator media. Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd dan Ibu Wati Oviana, M.Pd selaku validator materi, serta Ibu Raikhannah, S.Pd.I selaku wali kelas dan pendidik kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh.

Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Sebagaimana pada penelitian yang dilaksanakan oleh Eka Wulandari bahwa pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam penelitian ini mempunyai lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan ialah menganalisis. Hasil analisis dari pra penelitian di MIN 5 Kota Banda Aceh dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran IPA. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran ialah buku paket peserta didik dan buku paket pendidik. Dengan hanya mengandalkan buku paket, peserta didik tidak tertarik untuk menyimak penjelasan dari pendidik serta membuat peserta didik merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Media buku hanya memberikan materi cukup sedikit, tidak memuat gambar dan hanya memberikan contoh teks bacaan yang berkaitan dengan materi, serta peserta didik dituntut untuk berpikir sendiri dalam memahami suatu contoh.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik terutama peserta didik kelas V untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi peserta didik. Maka dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *flashcard* yang diharapkan nantinya akan menumbuhkan rasa semangat serta menghilangkan kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran IPA sedang berlangsung.

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media kartu bergambar dan adanya keterangan sederhana yang dimuat sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh peserta didik dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja.

2. *Design* (desain)

Tahap desain ini adalah lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan.

a. Pemilihan Media

Pemilihan media adalah hal yang penting untuk dilakukan dalam mengoptimalkan proses pengembangan bahan ajar di kelas. Media yang dipilih oleh peneliti ialah media *flashcard*. Media yang dikembangkan menggunakan kertas *art Cartoon* 400 Gsm, jumlah media yang dibuat yaitu 15 kartu, merancang materi dan gambar yang ditampilkan pada *art cartoon* 400 Gsm menggunakan aplikasi *canva*.

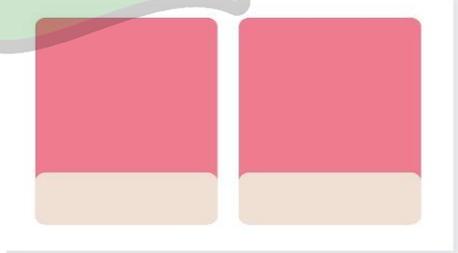
b. Pemilihan Format

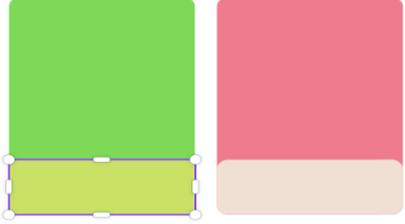
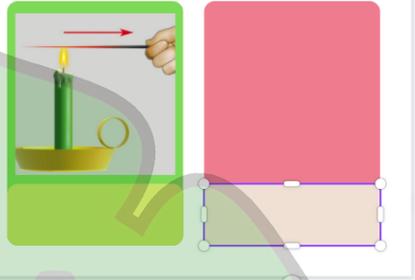
Peneliti mengumpulkan materi cara perpindahan kalor yaitu terdapat pada tema 6 (panas dan perindahannya) subtema 2 (perpindahan kalor di sekitar kita) pembelajaran 1. Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dari buku, internet, dan sumber lainnya.

c. Rancangan Awal

Dalam merancang media ini mempunyai beberapa komponen diantaranya yaitu, komponen gambar dan opsi jawaban ditampilkan pada sisi depan kartu, komponen materi dan jawaban ditampilkan pada sisi belakang kartu. Hasil rancangan media *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* sebagai berikut:

Tabel 4.1 Desain pembuatan media *flashcard*

No	Keterangan	Gambar
1.	Buka aplikasi <i>canva</i>	
2.	Ketik kata <i>flashcard</i> di telusuri konten Anda atau Canva dan pilihlah template yang sesuai	
3.	Template yang akan digunakan	

4.	Klik warna untuk pemilihan warna templete pertama	
5.	Klik unggahan untuk memuat gambar	
6.	Klik teks untuk penulisan opsi jawaban menggunakan font <i>Noto Sans Arabic SemiCo</i> ukuran 50 pt	
7.	Klik warna untuk pemilihan warna template kedua	
8.	Klik teks untuk penulisan materi menggunakan font <i>Noto Sans Arabic</i> ukuran 30 pt	

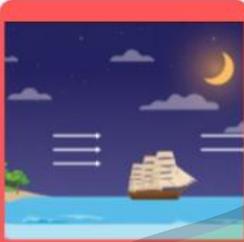
9.	Klik teks untuk penulisan jawaban menggunakan <i>Noto Sans Arabic</i> ukuran 55 pt	 <div data-bbox="1086 331 1262 577" style="background-color: #90EE90; padding: 5px;"> <p>Tangan akan merasa panas saat memegang besi logam yang sedang menyala api.</p> <p>KONDUKSI</p> </div>
----	--	---

d. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Setelah spesifikasi media dibuat, selanjutnya peneliti membuat instrument penilain terhadap media *flashcard*. Pada instrumen ahli media terdiri dari 11 indikator dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek fisik, aspek penggunaan media *flashcard*, dan aspek bahasa. Instrumen ahli materi terdiri dari 10 indikator dengan 2 aspek penilaian yaitu aspek komponen pembelajaran dan aspek komponen materi. Skor penilaian terhadap media ini menggunakan skala *Likert* dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.

Hasil perancangan beberapa kartu *flashcard* berdasarkan materi peprindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 4.2 Hasil Desain Pengembangan Media *Flashcard*

Sisi Depan Media	Sisi Belakang Media
 <p>RADIASI KONVEKSI</p>	<p>Angin darat terjadi karena udara di darat pada malam hari lebih cepat dingin daripada udara di laut, sehingga udara yang berada di atas laut akan naik dan udara dari darat akan menggantikan posisi udara yang naik tadi.</p> <p>KONVEKSI</p>
 <p>KONVEKSI KONDUKSI</p>	<p>Tangan akan merasa panas saat memegang besi logam yang sedang menyala api.</p> <p>KONDUKSI</p>
 <p>KONDUKSI KONVEKSI</p>	<p>saat kita memasak, gagang panci yang kita pegang akan terasa panas walaupun ujungnya tidak bersentuhan dengan api kompor.</p> <p>KONDUKSI</p>
 <p>RADIASI KONVEKSI</p>	<p>Untuk menghangatkan badan, kita perlu membuat api unggun. panas dari api unggun dapat sampai ke tubuh kita tanpa melalui zat perantara.</p> <p>RADIASI</p>

 <p>RADIASI KONDUKSI</p>	<p>Tubuh akan merasakan panas karena terkena paparan sinar matahari langsung.</p> <p>RADIASI</p>
 <p>KONDUKSI KONVEKSI</p>	<p>Air yang letaknya dekat dengan api akan mendapat panas sehingga air menjadi lebih ringan. Air akan bergerak ke atas dan digantikan oleh air yang ada di atasnya.</p> <p>KONVEKSI</p>
 <p>RADIASI KONDUKSI</p>	<p>Tangan akan merasakan suhu panas karena adanya energi kalor yang berasal dari api kayu bakar.</p> <p>RADIASI</p>
 <p>KONVEKSI KONDUKSI</p>	<p>Sendok besi yang berada dalam tabung reaksi akan menjadi panas karena menerima kalor dari api kayu bakar.</p> <p>KONVEKSI</p>
 <p>KONVEKSI RADIASI</p>	<p>Pakaian yang awalnya basah akan mengering beberapa saat karena dipengaruhi oleh panasnya terik matahari.</p> <p>RADIASI</p>



3. *Development* (pengembangan)

Setelah peneliti merancang media *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* tahap selanjutnya, melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi untuk dilakukan penilaian dan pemberian saran terhadap media *flashcard* dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media *flashcard* serta saran dan komentar untuk perbaikan media *flashcard*.

a. Uji kelayakan produk

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media *flashcard* adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator. Validasi ialah tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sehingga media pembelajaran dikembangkan dengan kelayakan yang baik. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan *Skala Likert*.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flashcard* yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek fisik, penggunaan *flashcard*, dan bahasa. Penilaian validasi media

produk bahan ajar ini dilakukan oleh dosen PGMI UIN Ar-Raniry yaitu Ibu Yuni Setia Ningsih, M.Ag sebagai validator I dan Bapak Mulia, S.Pd.I, M.Ed sebagai validator II. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Media *Flashcard* oleh Ahli Media I

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
Fisik	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.	4	15	93%	Sangat Layak
	Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas.	4			
	Warna yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> menarik.	3			
	Gambar yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> jelas.	4			
Pengguna Media <i>flashcard</i>	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.	3	14	87,5%	Sangat Layak
	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.	3			
	Media pembelajaran	4			

	sederhana dan mudah saat pengoperasian.				
	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.	4			
Bahasa	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	2	9	75%	Layak
	Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.	3			
	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.	4			
Jumlah Skor			38	255,5%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase				85,16%	Sangat Layak

Sumber: Hasil validasi media flashcard dengan ahli media I

Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Media *Flashcard* oleh Ahli Media II

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
Fisik	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.	4	14	87,5%	Sangat Layak
	Ukuran huruf pada kartu dapat	3			

	terbaca dengan jelas.				
	Warna yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> menarik.	3			
	Gambar yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> jelas.	4			
Pengguna Media <i>flashcard</i>	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.	4	15	93,75%	Sangat Layak
	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.	3			
	Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.	4			
	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.	4			
	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	4			
Bahasa	Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.	4	12	100%	Sangat Layak

Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.	4			
Jumlah Skor	41	281,25%	Sangat Layak	
Rata-rata Presentase		93,75%	Sangat Layak	

Sumber: Hasil validasi media flashcard dengan ahli media II

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh dari validator I adalah 38 dari 11 butir pernyataan. Pada aspek fisik dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 93%, penggunaan media *flashcard* dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 87,5% dan bahasa dinyatakan layak dengan hasil persentase 75%. Dapat disimpulkan bahwa penilaian validator I secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase mencapai 85,16%.

Jumlah skor yang diperoleh dari validator II adalah 44 dari 11 butir pernyataan. Pada aspek fisik dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 87,5%, penggunaan media *flashcard* dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 93,75% dan bahasa dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa penilaian validator II secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase mencapai 93,75%.

Setelah divalidasi berdasarkan skala *likert*, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak, dan mendapatkan komentar baik dari validator. Berikut ini komentar dan saran dari ahli media:

Tabel 4.5 Komentar dan Saran oleh Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
Yuni Setia Ningsih, M.Ag	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat, penggunaan kata “dari” yang masih belum tepat, dan rubrik yang digunakan seharusnya tentang media <i>flashcard</i> , bukan media <i>bigbook</i> .
Mulia, S.Pd, M.Ed	Media sudah sesuai standar pembelajaran.

Sumber: Hasil komentar dan saran media flashcard dengan para ahli media

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas data kualitatif yang diterakan melalui komentar dan saran ahli media pada pertanyaan pendukung yang berkenaan dengan media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran *flashcard* diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek komponen pembelajaran dan komponen materi. Penilaian validasi materi pada produk bahan ajar ini dilakukan oleh dosen PGMI UIN Ar-Raniry yaitu Ibu Wati Oviana, M.Pd sebagai validator I dan Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd sebagai validator II. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi

pembelajaran pada materi *flashcard* oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Materi Pada *Flashcard* oleh Ahli Materi I

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Materi	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
Penyajian Pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Inti (KI).	4	20	100%	Sangat Layak
	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).	4			
	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.	4			
	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4			
	Materi yang dimuat dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi	4			

	perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.				
Penyajian Materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.	4	19	95%	Sangat Layak
	Materi pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh kelas siswa kelas V.	4			
	Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flashcard</i> .	4			
	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.	4			
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3			
Jumlah Skor			39	195%	Sangat Layak
Rata-Rata Presentase				97,5%	Sangat Layak

Sumber: Hasil validasi materi *flashcard* dengan ahli materi I

Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Materi Pada *Flashcard* oleh Ahli Materi II

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Materi	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
Penyajian Pembelajaran	Materi yang disajikan dalam	4			

	media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Inti (KI).		18	90%	Sangat Layak
	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).	4			
	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.	3			
	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3			
	Materi yang dimuat dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.	4			
Penyajian Materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.	3			
	Materi pada media <i>flashcard</i>	4	19	95%	Sangat Layak

	mudah dipahami oleh kelas siswa kelas V.				
	Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flashcard</i> .	4			
	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.	4			
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4			
	Jumlah Skor	39	185%		Sangat Layak
	Rata-Rata Presentase		92,5%		Sangat Layak

Sumber: Hasil validasi materi *flashcard* dengan ahli materi II

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 39 dari 10 butir pernyataan. Hasil penilaian dari ahli materi I, pada aspek komponen penyajian pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 100%, dan penyajian materi pada media *flashcard* dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi I secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat layak dengan presentase mencapai 97,5%.

Selanjutnya, penilaian dari ahli materi II, pada aspek komponen penyajian pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan

hasil persentase 90%, dan penyajian materi pada media *flashcard* dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi II secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 92,5%.

Setelah divalidasi berdasarkan skala *likert*, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak, dan mendapatkan masukan dari para validator. Berikut ini komentar dan saran dari ahli materi:

Tabel 4.8 Komentar dan Saran oleh Validator Materi

Nama	Komentar dan Saran
Wati Oviana, M.Pd	Media <i>flashcard</i> yang dibuat sudah bagus, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
Syahidan Nurdin, M.Pd	Perubahan beberapa gambar. Keterangan disesuaikan dengan gambar.

Sumber: Hasil komentar dan saran media flashcard dengan para ahli media

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas data kualitatif yang diterakan melalui komentar dan saran ahli materi pada pertanyaan pendukung yang berkenan dengan media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran sudah baik dan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Revisi Produk

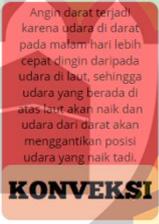
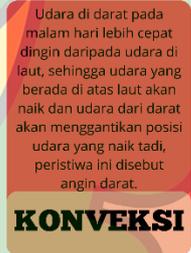
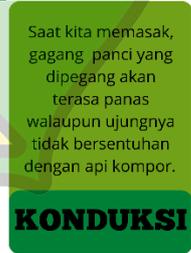
Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran IPA terhadap media *flashcard* yang dikembangkan,

selanjutnya dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang ditulis oleh para validator terhadap media *flashcard* yang dikembangkan antara lain:

1) Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan penilaian media *flashcard* oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya pembenahan sebagian kata pada sisi belakang kartu atau materi. Berikut hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli media:

Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 	
2.	 	

3.	 <p>Untuk menghangatkan badan, kita perlu membuat api unggun. Panas dari api unggun dapat sampai ke tubuh kita tanpa melalui zat perantara.</p> <p>RADIASI KONVEKSI</p>	<p>Untuk menghangatkan badan, kita perlu membuat api unggun. Panas api unggun dapat sampai ke tubuh kita tanpa melalui zat perantara.</p> <p>RADIASI</p>
4.	 <p>Air yang letaknya dekat dengan api akan mendapat panas sehingga air menjadi lebih ringan. Air akan bergerak ke atas dan digantikan oleh air yang ada di atasnya.</p> <p>KONDUKSI KONVEKSI</p>	 <p>Air yang letaknya dekat dengan api akan panas sehingga air menjadi lebih ringan dan bergerak ke atas lalu air yang diatas turun kebawah mendekati sumber api pada kompor.</p> <p>KONDUKSI KONVEKSI</p>
5.	 <p>Sendok besi yang berada dalam tabung reaksi akan menjadi panas karena menerima kalor dari api kayu bakar.</p> <p>KONVEKSI KONDUKSI</p>	<p>Sendok logam yang berada dalam tabung reaksi akan menjadi panas karena menerima panas dari api kayu bakar melalui air.</p> <p>KONDUKSI</p>
6.	 <p>Pakaian yang kusut dapat menjadi rapi karena langsung mendapat energi kalor/panas yang berasal dari bagian bawah strika tanpa perantara lainnya.</p> <p>KONDUKSI RADIASI</p>	<p>Pakaian yang kusut dapat menjadi rapi karena langsung mendapat energi kalor/panas yang berasal dari bagian alas strika tanpa perantara lainnya.</p> <p>KONDUKSI</p>

2) Validasi Materi

Setelah dilakukan penilaian materi *flashcard* oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya perubahan beberapa gambar pada media *flashcard* karena gambar sebelumnya menimbulkan penafsiran ganda. Berikut hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli materi:

Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
2.		

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini meliputi pengiriman atau penggunaan produk media pembelajaran *flashcard* untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar atau yang melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi ini adalah dengan mempersiapkan pendidik untuk menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan.

Hasil respon pendidik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh wali kelas sekaligus pendidik kelas V-D MIN 5 Kota Banda Aceh yaitu Ibu Raikhannah, S.Pd.I dengan muatan materi perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.

Data hasil penelitian respon pendidik terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcard* ialah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Data Hasil Penilaian Respon Guru

No.	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran IPA pada materi perpindahan kalor sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i>				√
2.	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar IPA pada materi perpindahan kalor				√
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				√
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				√
5.	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				√
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				√
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				√
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				√
9.	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				√
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar				√
Jumlah Skor		40			
Persentase Skor		100%			
Kategori		Sangat Layak			

Sumber: Hasil Respon Guru Kelas V-D MIN 5 Kota Banda Aceh

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas merupakan data hasil penilaian dari respon pendidik terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti dan memperoleh 100% untuk skor keseluruhan, yang artinya media pembelajaran *flashcard* tersebut mendapat kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran ini dapat diimplementasikan kepada para peserta didik untuk membangkitkan semangat dan menambah minat belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Jumlah skor yang diperoleh peneliti dari hasil penilaian respon pendidik ialah 40 dari 10 butir pertanyaan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skala *likert* yang terbesar di kali dengan butir pernyataan yang diajukan, sehingga memperoleh skor yang maksimal sebesar $4 \times 10 = 20$, lalu dapat dimasukkan ke dalam rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} 100\% \quad p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

Setelah divalidasi berdasarkan skala *ikert*, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak, dan mendapatkan masukan dari pendidik sekaligus wali kelas V-D. Berikut ini komentar dan saran yang ditulis:

Tabel 4.12 Komentar dan Saran oleh Guru

Nama	Komentar dan Saran
Raikhannah, S.Pd.I	Alhamdulillah bagus dan sesuai dengan media pembelajaran.

Sumber: Hasil komentar dan saran terhadap media Flashcard dengan pendidik

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas data kualitatif yang diterakan melalui komentar dan saran pendidik sekaligus wali kelas V-D melalui pertanyaan pendukung yang berkenan dengan media pembelajarn *flashcard* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak sehingga dapat diterapkan pada peserta didik terutama kelas V.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru terhadap media *flashcard* yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti tentang media *flashcard* sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi dengan presentase 100%.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard*

Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Berdasarkan teori Yudi Hari Rayanto dan Sugiati bahwa pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap awal yaitu analisis (*analysis*), dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran *flashcard* yang sederhana. Namun pada faktanya proses pembelajaran disekolah

masih mengandalkan buku paket dan tidak adanya penggunaan media yang menarik minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perpindahan kalor. Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu *flashcard* pada materi perpindahan kalor tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.

Berikutnya tahap perancangan (*design*), perancangan desain yang dimulai dengan memilih tema dan subtema, setelah merancang konsep, peneliti menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya, memuat gambar yang akan ditampilkan pada sisi depan media *flashcard* dan pemilihan kalimat sesuai materi yang berkaitan yang akan ditampilkan pada sisi belakang kartu media *flashcard*.

Kemudian tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva*. Pada *flashcard* bergambar pakaian yang dijemur dibawah terik matahari dengan kartu media berwarna kuning adanya perbaikan gambar, yaitu menghilangkan gambar bunga matahari agar tidak adanya panafsiran ganda yang bahwa terdapat beberapa matahari pada gambar yang diamati. Pada *flashcard* bergambar seorang anak yang berkeringat dibawah teriknya panas matahari, adanya perubahan keseluruhan gambar karena menimbulkan makna ganda yang bahwa gambar tersebut lebih menonjol pemandangan alamnya. Selanjutnya pada *flashcard* gambar laut pada malam hari adanya perubahan sebagian kata agar mudah dipahami materinya. Pada gambar air yang direbus adanya perbaikan kata pada kalimat opsi jawaban serta materi pada sisi belakang kartu. Dan sebagian media *flashcard* hanya perbaikan beberapa kata pada materi yang ditampilkan dalam media tersebut. Media ini dibuat dalam bentuk media elektronik *canva* yang dapat disimpan dalam file JPG, PNG, PDF standar,

maupun cetak PDF. Setelah itu, pendesaian media ini dibuat dalam bentuk cetakan, dalam penyampaian materinya sederhana namun jelas, kemudian dari segi bahasa yang digunakan mudah diingat dan dipahami.

Selanjutnya tahap implementasi (*implementation*), tahap ini dilakukannya promosi produk media pembelajaran *flashcard* agar bisa digunakan sebagai salah satu alat ajar dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak oleh ahli media, sangat layak oleh ahli materi, dan sangat layak oleh respon pendidik. Tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk akhir pada media pembelajaran. Implementasi dalam penelitian ini sebagai upaya memberikan minat belajar dan memberikan manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan.

Sejalan dengan teori karakteristik media *flashcard* yang efektif menurut Indriana dalam Rahel disimpulkan bahwa tampilan huruf pada media pembelajaran *flashcard* ini berwarna mencolok dengan latar polos yang kontras dan memiliki gambar yang bervariasi, serta tampilan gambar jelas. Dari segi materi media ini sederhana dan jelas. Dan dari segi bahasa media *flashcard* menggunakan kalimat yang mudah dipahami.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dilakukan oleh dua ahli media, dua ahli materi, dan satu tanggapan pendidik di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh.

a. Penilaian Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi oleh validator I pada aspek fisik 93% dengan kategori sangat layak, penggunaan media *flashcard* 87,5% dengan kategori sangat layak, dan bahasa 75% dengan kategori layak. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh jumlah 255,5% dan rata-rata skor 85,16% dengan kategori sangat layak.

Adapun hasil validasi oleh validator II pada aspek fisik 87,5% dengan kategori sangat layak, penggunaan media *flashcard* 93,75% dengan kategori sangat layak, dan bahasa 100% dengan kategori layak. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh jumlah 281,25% dan rata-rata skor 93,75% dengan kategori sangat layak.

b. Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi oleh validator I pada aspek komponen penyajian pembelajaran 100% dengan kategori sangat layak, dan penyajian materi 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh jumlah 195% dan rata-rata skor 97,5% dengan kategori sangat layak.

Adapun hasil validasi oleh validator II pada aspek komponen penyajian pembelajaran 90% dengan kategori sangat layak, dan penyajian materi 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh jumlah 185% dan rata-rata skor 92,5% dengan kategori sangat layak.

c. Penilaian Respon Guru

Hasil penilaian pendidik kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh terhadap media pembelajaran *flashcard*. Berdasarkan hasil penilaian pendidik dari semua aspek yang dicantumkan dalam angket respon pendidik memperoleh jumlah skor presentase mencapai 100% dengan kategori sangat layak. Dengan hasil penilaian pendidik yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcard*.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.13 Data Presentase Kelayakan Media *Flashcard*

No.	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Media I	85,16%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Media II	93,75%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Materi I	97,5%	Sangat Layak
4	Validator Ahli Materi II	92,5%	Sangat Layak
5	Respon Guru	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total		93,78%	Sangat Layak

Sumber: Hasil presentase Media *Flashcard*

Berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* “sangat layak” untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *flashcard* dapat menarik perhatian serta menimbulkan rasa minat peserta didik kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh yang menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu: (*Analysis*) analisis masalah dan analisis kebutuhan. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan media. (*Development*) meliputi validasi ahli media dan ahli materi serta perevisian produk. (*Implementation*) pengisian lembar penilaian angket respon terhadap media *flashcard*. (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas media.
2. Kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 materi perpindahan kalor, berdasarkan hasil penilaian dari para validator, yaitu: hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 89, 45% dinyatakan dengan kategori sangat layak, hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 95% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media juga diperoleh dari respon pendidik terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor dengan presentase 100% dinyatakan dengan kategori sangat layak, yang

berarti media pembelajaran *flashcard* ini mendapatkan tanggapan positif karena media tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan pengembangan media maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, pendidik dapat menjadikan media pembelajaran *flashcard* sebagai salah satu alat alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran IPA dan dengan sebisa mungkin pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran *flashcard* agar menarik motivasi dan minat belajar peserta didik di dalam kelas.
2. Bagi peneliti lain
Hendaknya peneliti lain dapat menerapkan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga menambah banyak pengetahuan tentang contoh materi yang berkaitan atau menggunakan materi yang lain.
3. Bagi pembaca
Karya ilmiah skripsi ini dapat dijadikan salah satu sumber dalam melakukan penelitian atau sebagai menambah pengetahuan para pembaca tentang pengembangan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Ringga Dwi, dkk. (2019). Keefektifan Model Picture and Picture Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan, *International Journal of Elementary Education Vol. 3 No. 1*.
- Angreany, Femmy dan Syukur Saud. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Vol. 1 No. 2*.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asiskawati, Eef dan Noor Fajriah. (2015). Kemampuan Berpikir Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik di SMP, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2.
- Ayu, Fajar, dkk. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Discoveri Learning dan Model Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Basicedu*, V. II, No. 1.
- Buttner, Amy. (2013). *Aktivitas Permainan Dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks.
- Damayanti, A, E, Imam, S., Happy, K., dan Resti, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesia Journal of Science An Mathematics Education. Vo. 1 No. 1*.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Ernawati, Iis dan Totok Sukardiyono. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, Vol.2, No. 2.
- Febriyanto, Budi dan Ari Yanto. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 3 No. 2.
- Fitriyani, Eka dan Putri Zulma Nulanda. (2017). Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 4 No. 2.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Izzan, A. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. (2009). Bandung: Humaniora.

- Laksamini, Ni Putu Ayu, dkk, (2016). Penerapan Model Pembelajaran Arias Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Vol. 4 No. 1*.
- Lengari, Maria Petronela Eka dan Gusti Nugrah Sastra Agustika. (2003). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flash Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan, Vol. VI, No. 01*.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Jawa Timur: Zifatama Publisher.
- Maryanto, Rahel Ika Primadini dan Imanuel Adhitya Wulanata Christmastianto. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 16, No 3*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan Vol. 1 No. 2*.
- Moloeng, dan Lexy, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nindiana, Irma. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Permadi, D. dan N. Suryana. (2000). *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*. Bandung: Sarana Pancakarya.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugiati. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Jawa Timur: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisni*. Bandung: Alfabeta.
- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia GNP.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Taniredja, Tukuran dan Hidayati Mustafidah. (2012). *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Arif. (2018). *Arif Teaman Berlatih dan Belajar Cerdas*. Jakarta: Grasindo.

- W, Anitah Sri, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, Eka. (2018) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP VIII”. *Skripsi*. (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018). h. 46-47.



LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-501/Un.08/FTK/KP.07.601/2022

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

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH 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/KM.K.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 Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 04 Januari 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Putri Rahmi, M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Henny Lailusni
 NIM : 180209033
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
 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 : 20 Januari 2022



Tembusan

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

LAMPIRAN 2

SURAT PENELITIAN

6/14/22, 6:17 AM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6711/un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 5 Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **HENNY LAILUSMI / 180209033**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Gampoeng Lampeuneurut Kec. Darul Imarah Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Flasch Card dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Juni 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



AR - RANIRY

Berlaku sampai : 14 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

LAMPIRAN 3

SURAT TELAH PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 KOTA BANDA ACEH
 Jalan Mesjid Tuha Nomor 02 Desa Ie Masen Ulee Kareng Banda Aceh
 Telepon (0651) 24923 Email : min_uleekareng@yahoo.co.id

Nomor : B - 286 / Mi.01.07.05/TL.00/07/2022
 Lampiran : -
 Hal : Selesai Melakukan Penelitian

20 Juli 2022

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor :
 B-6711/un.08/FTK.1/TL.00/06/2022 tanggal 13 Juni 2022, perihal Penelitian Ilmiah
 Mahasiswa, atas nama :

Nama : Henny Lailusmi
 NIM : 180209033
 Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan

Telah selesai melakukan penelitian ilmiah untuk Penulisan Proposal Skripsi dengan judul
 : ***"Pengembangan Media Flasch Card dalam pembelajaran IPA di Kelas V Min 5 Kota
 Banda Aceh"***

Demikian surat ini dikeluarkan dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya,
 atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Kepala Madrasah,



LAMPIRAN 4

SURAT PENGANTAR VALIDASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-140/Un.08/PGMI/05/2022

Banda Aceh, 27 Mei 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Henny Lailusmi

NIM : 180209033

Prodi : PGMI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

AR - RANIRY

Ketua Prodi PGMI

Mawardi





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-138/Un.08/PGMI/05/2022

Banda Aceh, 27 Mei 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

Bapak Mulia, S.Ag., M.Ed.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Bapak untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Henny Lailusmi
NIM : 180209033
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

جامعة الرانيري
AR - RANIRY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0851) 7551423 – Faksimile (0851) 7553020
EMAIL : fk.uin@ar-raniry.ac.id Web: fk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-139/Un.08/PGMI/05/2022

Banda Aceh, 27 Mei 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Henny Lailusmi
NIM : 180209033
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi



AR - RANIRY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.um.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-137/Un.08/PGMI/05/2022

Banda Aceh, 27 Mei 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

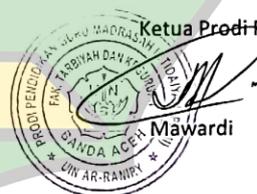
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Bapak untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Henny Lailusmi
NIM : 180209033
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi-PGMI



Mawardi

LAMPIRAN 5

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA *FLASHCARD*

“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V MIN 5 KOTA BANDA ACEH”

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA
di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Penulis : Henny Lailusmi

NIM : 180209033

Prodi/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : Yuni Setia Ningsih, M.Ag

Petunjuk: 1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media.
2. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada
kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Tidak Baik A N I R Y

2: Kurang Baik

3: Baik

4: Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Fisik	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.				✓
		Ukuran huruf pada ^{Flash} dapat terbaca dengan jelas.				✓
		Warna yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> menarik.			✓	
		Gambar yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> jelas.				✓
2.	Penggunaan media <i>flashcard</i>	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.			✓	
		Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.			✓	
		Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.				✓
		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.				✓
3.	Bahasa	Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.		✓		
		Penyampaian materi pembelajaran menggunakan			✓	

		bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.				
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.				✓

Amna Nurul Ikhlas, "Pengembangan Media Big Book Siswa Kelas I MIN 9 Aceh Tengah",

Skripsi, 2021, h. 25-26)

Komentar dan saran tentang media pembelajaran *flashcard* ini!

- Penggunaan huruf kapital di awal kalimat
- Penggunaan kata "dari" yang masih belum tepat
- Rubrik yang digunakan selarasnya tentang media flash card, bukan media bigbook

Banda Aceh,

Validator Media


(Yuni Setia Ningsih, M.Ag.)
NIP.197906172003122002

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA *FLASHCARD*
"PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
IPA DI KELAS V MIN 5 KOTA BANDA ACEH"

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA
di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Penulis : Henny Lailusmi

NIM : 180209033

Prodi/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : Mulia, S.Pd.I, M.Ed

Petunjuk: 1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media.
2. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1: Tidak Baik
- 2: Kurang Baik
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Fisik	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar kartu.				✓
		Ukuran huru pada dapat terbaca dengan jelas.			✓	
		Warna yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> menarik.			✓	
		Gambar yang ditampilkan pada media <i>flashcard</i> jelas.				✓
2.	Penggunaan media <i>flashcard</i>	Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.				✓
		Media <i>flashcard</i> baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.			✓	
		Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian.				✓
		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja.				✓
		Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
3.	Bahasa	Penyampaian materi pembelajaran menggunakan				✓

		bahasa serta kalimat yang jelas dan benar.				
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami.				✓

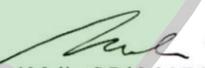
Amna Nurul Ikhlas, "Pengembangan Media Big Book Siswa Kelas I MIN 9 Aceh Tengah",

Skripsi, 2021, h. 25-26)

Komentar dan saran tentang media pembelajaran *flashcard* ini!

Mesin sudah sesuai standar -
penbelajarnya.

Banda Aceh,
Validator Media


(Mulia, S.Pd.I, M.Ed.)
NIP.2013107801

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

LAMPIRAN 6

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI *FLASHCARD*

**“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
IPA DI KELAS V MIN 5 KOTA BANDA ACEH”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA
di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Penulis : Henny Lailusmi

NIM : 180209033

Prodi/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Wati Oviana, M.Pd

Petunjuk: 1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Tidak Baik
2: Kurang Baik
3: Baik
4: Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Inti (KI).				✓

		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).			✓	✓
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.			✓	✓
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	✓
		Materi yang dimuat dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.			✓	✓
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.				✓
		Materi pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh kelas siswa kelas V.				✓
		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flashcard</i> .			✓	✓
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.			✓	✓

	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓	
--	---	--	--	---	--

(Amna Nurul Ikhlas, "Pengembangan Media Big Book Siswa Kelas I MIN 9 Aceh Tengah",
Skripsi, 2021, h. 25-26)

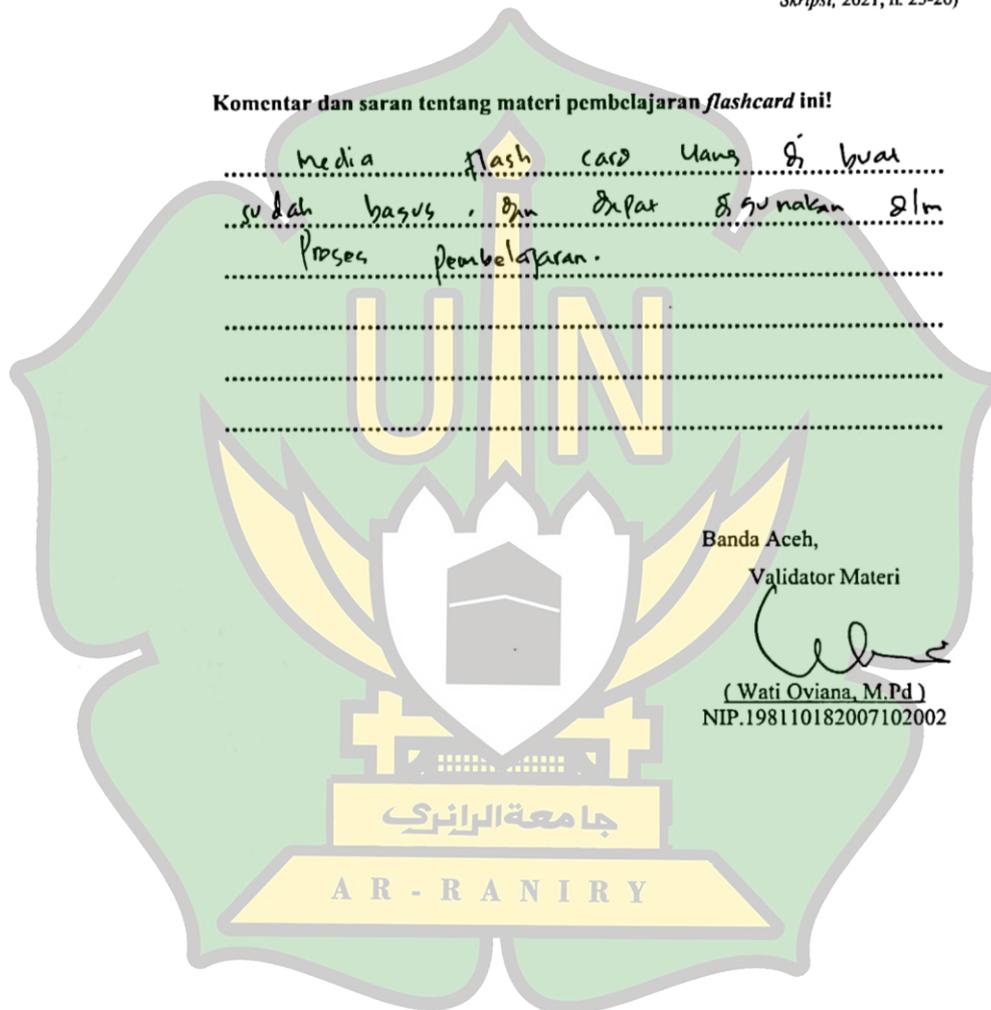
Komentar dan saran tentang materi pembelajaran *flashcard* ini!

media flash card yang di buat
sudah bagus. dan dapat digunakan dalam
proses pembelajaran.

Banda Aceh,

Validator Materi

(Wati Oviana, M.Pd.)
NIP.198110182007102002



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI *FLASHCARD*
“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
IPA DI KELAS V MIN 5 KOTA BANDA ACEH”

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA
 di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Penulis : Henny Lailusmi

NIM : 180209033

Prodi/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Syahidan Nurdin, M. Pd.

Petunjuk: 1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
 2. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Tidak Baik

2: Kurang Baik

3: Baik

4: Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai			✓	

		dengan Standar Kompetensi (SI).				
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).				✓
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan Indikator pembelajaran.			✓	
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
		Materi yang dimuat dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tema pembelajaran materi perpindahan kalor pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.				✓
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik.			✓	
		Materi pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh kelas siswa kelas V.				✓
		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flashcard</i> .				✓
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.				✓

		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
--	--	---	--	--	--	---

(Amna Nurul Ikhlas, "Pengembangan Media Big Book Siswa Kelas I MIN 9 Aceh Tengah",
Skripsi, 2021, h. 25-26)

Komentar dan saran tentang materi pembelajaran *flashcard* ini!

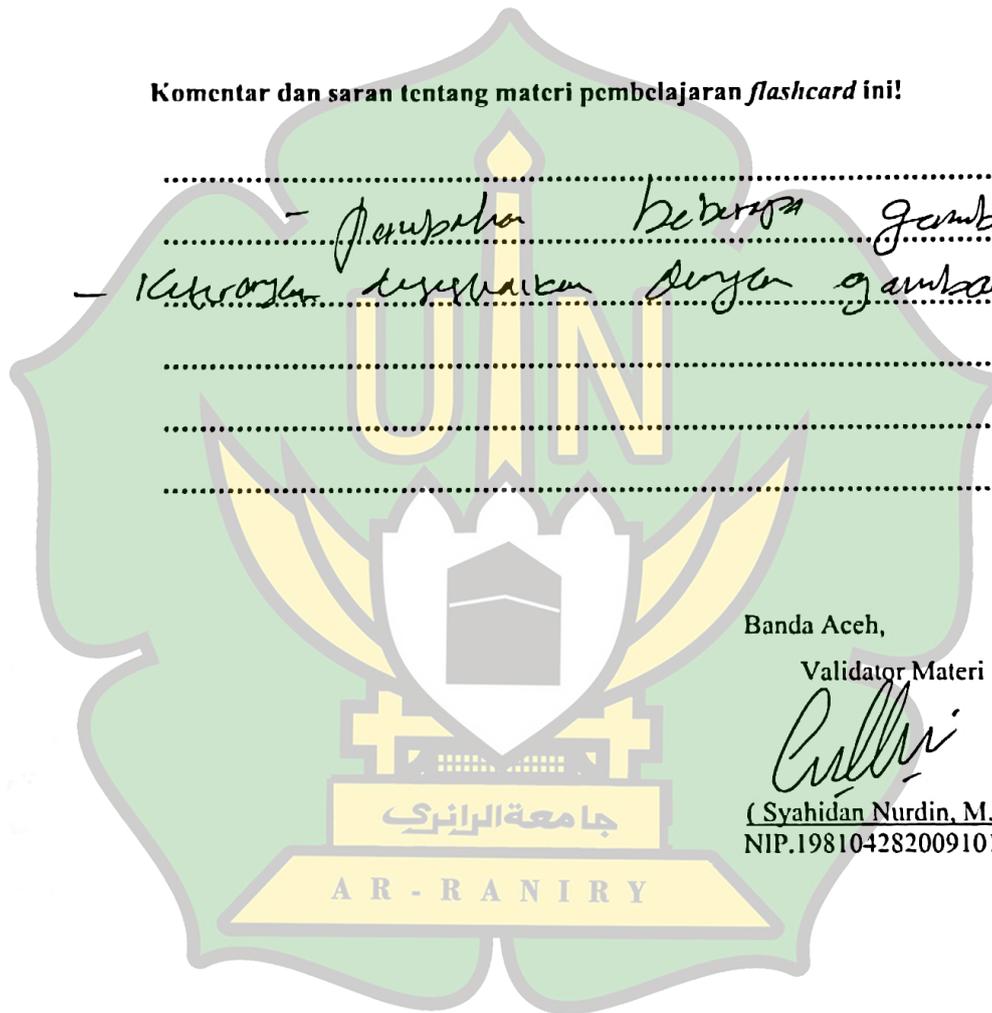
- Jelaskan beberapa gambar -
- Keterangan disetiapnya dengan gambar

Banda Aceh,

Validator Materi

Syahidan

(Syahidan Nurdin, M.Pd)
NIP.198104282009101002



LAMPIRAN 7

LEMBAR ANGKET RESPON PENDIDIK

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

**“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
IPA DI KELAS V MIN 5 KOTA BANDA ACEH”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA
di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh

Penulis : Henny Lailusmi

NIM : 180209033

Prodi/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan

Nama Pendidik : Raikhannah, S.Pd.I

Petunjuk: 1. Lembar angket diisi oleh Bapak/Ibu Guru.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran IPA menggunakan media *flashcard* pada pokok bahasan perpindahan kalor.
3. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Sangat Tidak Setuju

2: Tidak Setuju

3: Setuju

4: Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran IPA pada materi perpindahan kalor sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i>				✓
2.	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar IPA pada materi perpindahan kalor				✓
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				✓
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				✓
5.	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				✓
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				✓
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				✓
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				✓

9.	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				✓
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar				✓

M. Ismail Walid, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis geogebra dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar", *Skripsi*, 2017, h. 81.

Komentar dan saran tentang media pembelajaran *flashcard* ini!

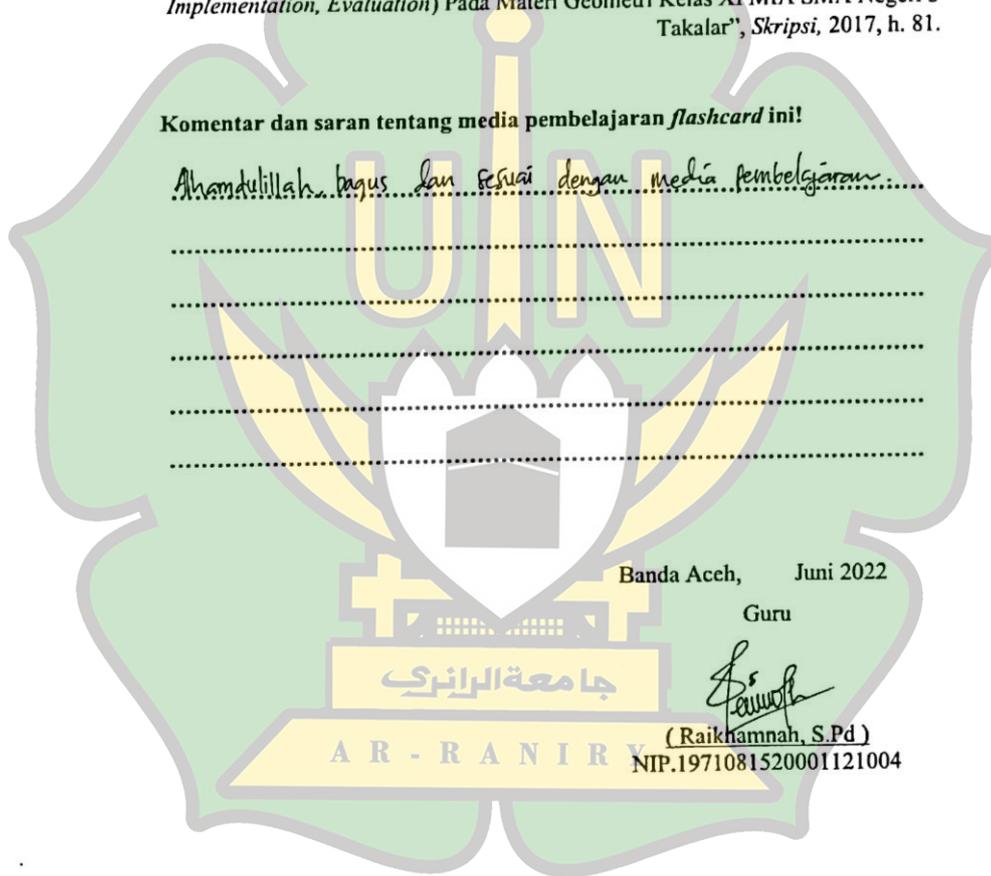
Ahamdulillah bagus dan sesuai dengan media pembelajaran.

Banda Aceh, Juni 2022

Guru

(Raikhannah, S.Pd)

NIP.1971081520001121004

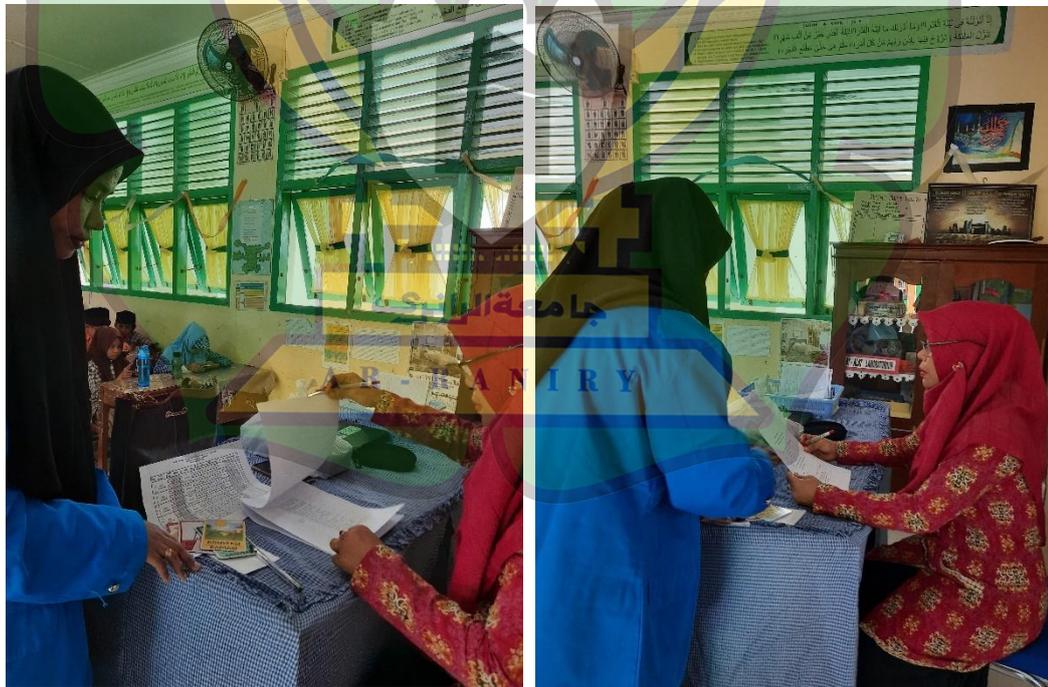


LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pengantaran Surat Penelitian ke MIN 5 Kota Banda Aceh



Mengamati Media dan Pengisian Lembar Angket Respon Guru