

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard* pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar

Fenti Yunisa Putri^{1*}, Fetri Yeni J², Syafril³, Zuliarni⁴

^{1,2,3,4} Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

* e-mail: fntiyns01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *e-flashcard* dikembangkan semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran. Media dikembangkan dengan menggunakan *software* utama Adobe Flash CS6 dan *software* pendukung Adobe Photoshop. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan prosedur pengembangan model *Borg and Gall*. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli materi yaitu 98,57% dengan kriteria “Sangat Layak” Hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli media I yaitu 98,67% dan hasil rata-rata dari ahli media II yaitu 93,33%. Sehingga hasil keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kepraktisan media diperoleh melalui angket praktikalitas siswa, uji praktikalitas dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung, yang memperoleh hasil 98,57% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-flashcard* valid dan praktis digunakan pada tema makanan sehat kelas V sekolah dasar

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, E-Flashcard, Sekolah Dasar.*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar yang aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ia miliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Kurikulum yang berlaku dan telah diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Mulyasa (2014:163) mengatakan Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi yang merupakan sebuah penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan di dunia pendidikan Indonesia.

Pembelajaran tematik pada sekolah dasar lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam belajar. Pembelajaran tematik menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Dalam proses pembelajarannya, pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific*, dengan lima langkah pembelajaran yaitu: mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Guru menjadi figur yang penting dalam pembelajaran, karena guru lah yang berinteraksi langsung kepada siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran tergantung bagaimana kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi, namun juga manajemen kelas, metode, dan media pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitasnya serta menghadirkan media-media pembelajaran yang mengefektifkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 50/III Pematang Lingkung dan SDN 148/III Batang Merangin menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada, diantaranya yaitu dalam proses pembelajaran guru lebih banyak mendominasi pembelajaran dibandingkan siswa. Di dalam pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan hanya berupa buku dan power point yang hanya berisi teks tanpa aspek pendukung seperti gambar, video dan audio, sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang menarik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dirasa kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan data nilai UH siswa pada Semester I tahun ajaran 2021/2022 yang diperoleh dari wali kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung bahwa terdapat 57% dari jumlah siswa yang nilainya masih berada dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar adalah *e-flashcard* atau *flashcard* berbasis digital. Media *e-flashcard* merupakan media yang sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media tersebut berupa kartu digital bergambar yang berisi materi pelajaran yang akan disuguhkan oleh guru. *E-flashcard* merupakan kartu belajar berbasis digital yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *E-flashcard* ini juga dapat dipelajari dimanapun, tidak hanya di kelas namun juga bisa di rumah karena media ini merupakan media digital yang dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi dan Anak Agung Gede Agung (2021) yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan sangat layak untuk digunakan didalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi di masa pandemi Covid-19, dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard* pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall (dalam Emzir, 2015:271) menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian.

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan observasi lapangan dan studi pendahuluan, langkah ini meliputi kegiatan seperti: mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Langkah ini bertujuan untuk merumuskan isi materi pembelajaran dan menganalisis kebutuhan siswa sebagai informasi awal untuk melakukan pengembangan. Pada tahap pengembangan produk awal terdapat 2 langkah, yaitu Pemilihan *Software*/perangkat lunak dan Perancangan Media Pembelajaran. Pada langkah kedua ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu Merancang *Flowchart* dan *Storyboard* dan Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard*. Setelah pengembangan produk awal, tahap selanjutnya yaitu validasi produk. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu validasi ahli dan revisi. Selanjutnya yaitu Tahap uji coba, tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *e-flashcard* layak digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran. Akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah diperoleh produk berupa media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema makanan sehat untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian dan angket. Jenis data yang didapat merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, data tersebut kemudian dihimpun menjadi satu sebagai perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif didapatkan dari pengisian angket, dari data tersebut kemudian diapaparkan kedalam analisis data deskriptif kuantitatif atau penyajian data melalui tabel, grafik atau diagram..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi media dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi media. Validasi media ini melibatkan 2 orang ahli media yang merupakan dosen departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP dan 1 orang ahli materi yang merupakan guru kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung. yang bernama Jumlah rata-rata penilaian media

oleh dua orang ahli media yaitu ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. sebagai validator I dan bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. sebagai validator II sebagai berikut:

Tabel 1
Jumlah Rata-Rata Penilaian Kedua Ahli

No	Ahli Media	Rata-Rata	Keterangan
1	Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T.	98,67%	Sangat Valid
2	Dedi Supendra, S.Pd., M.A	93,33%	Sangat Valid
	Penilaian Rata-Rata	96,00%	Sangat Valid

Pada tabel 1 media pembelajaran berbasis *e-flashcard* berdasarkan penilaian oleh 2 orang ahli media menunjukkan rata-rata total 96,00% yang dinyatakan "**Sangat Layak**" digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian materi oleh ahli materi yaitu ibu Khodimah, S.Pd.SD pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Penilaian Ahli Materi

No	Ahli Media	Rata-Rata	Keterangan
1	Khodimah, S.Pd.SD	98,57%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 media pembelajaran berbasis *e-flashcard* dari penilaian oleh ahli materi dinyatakan "**Sangat Layak**" untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan validasi dengan seluruh ahli dan melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar ahli dari ahli, maka penelitian dilanjutkan dengan uji praktikalitas kepada siswa. Uji praktikalitas pada siswa melibatkan 20 orang siswa kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung. Persentase hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Data Praktikalitas

No	Kriteria Penilaian	Persen (%)	Keterangan
1	Tampilan	99%	Sangat Layak
2	Pemanfaatan media pembelajaran	100%	Sangat Layak

Data tabel 3 berdasarkan hasil uji praktikalitas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *e-flashcard* yang dikembangkan berada pada kategori "**Sangat Layak**" untuk digunakan baik dari segi tampilan maupun pemanfaatan media pembelajaran. Penghitungan hasil keseluruhan ahli materi, ahli media, dan hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema makanan sehat layak digunakan untuk media pembelajaran bagi siswa kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung.

Pada uji validasi produk oleh ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. dan bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. bertujuan untuk menguji sejauh mana kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan. Uji praktikalitas merupakan suatu pengukuran atau penilaian yang menunjukkan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *e-flashcard*.

Penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini seperti: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Sastika Widi Astuti (2020), yang memperoleh hasil bahwa media kartu kata bergambar (*flashcard*) layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran; (2) Penelitian yang dilakukan oleh Siska Alriani (2021), yang memperoleh hasil bahwa produk media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* pada tema indahnnya keragaman di negeriku kelas IV SD/ sederajat terbukti layak digunakan; (3) penelitian yang dilakukan oleh Batu et al. (2017), yang memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh metode demonstrasi melalui media *e-flashcard bilingual* terhadap kemampuan kosakata bahasa inggris anak kelompok B4 di TK Indra Prasta Kuta.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema makanan sehat yang telah divalidasi oleh ahli media yaitu dua orang dosen departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP dan satu ahli materi yaitu guru kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung serta uji praktikalitas terhadap siswa menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema makanan sehat termasuk kategori layak dan praktis digunakan sebagai

media pembelajaran. dekemngannya media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini dirancang dengan visual yang menarik agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Alriani, Siska. 2021. *Pengembangan Media Flashcard dengan Aplikasi Quizlet pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD/Sederajat*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Astuti, Sastika Widi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung: Lampung.
- Batu et al. 2017. *Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media E-Flashcard Bilingual terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak*. Jurnal Undiksha. Vol. 5 No. 3. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wangi, I & Agung, A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V*. Jurnal Undiksha. Vol. 9 No. 1. Universitas Pendidikan Ganesha.