



## PENGEMBANGAN *FLASHCARD* UNTUK PEMAHAMAN KALIMAT KAUSALITAS DI KELAS V SD

Yenni Zannuba Arrifiyah Chafsoh<sup>1\*</sup>, Asri Susetyo Rukmi<sup>2</sup>  
<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

### Article Info

Dikirim 3 Juli 2025  
Revisi 15 Juli 2025  
Diterima 23 Juli 2025

### Abstract

This study aims to develop flashcard media to help fifth-grade elementary school students understand causal relationships through complex sentences, ensuring the media is valid, practical, and effective. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The trials were conducted with fifth-grade students at SDN Winongan Lor 1 Pasuruan. Data collection instruments included validation sheets, questionnaires, pre-tests, and post-tests. Data analysis techniques involved N-Gain calculations and Likert scale assessments. The validity results based on expert evaluations showed a media validation score of 96.42% and a material validation score of 93.75%. The student questionnaire results showed a score of 94.03% in the small-scale trial and 96.38% in the large-scale trial. The effectiveness of the flashcard media was evidenced by an N-Gain score of 0.63 in the small-scale trial and 0.77 in the large-scale trial. Based on these results, it can be concluded that the flashcard media for understanding causal relationships through complex sentences is highly valid, practical, and effective.

### Kata kunci:

*pengembangan,  
flashcard, hubungan  
kausalitas.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Flashcard* untuk memahami hubungan kausalitas melalui kalimat majemuk bertingkat peserta didik kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Winongan Lor 1 Pasuruan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket, *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan perhitungan *N-Gain* dan skala *likert*. Hasil kevalidan berdasarkan validasi dari ahli media menunjukkan persentase 96,42% dan validasi materi menunjukkan 93,75%. Hasil angket peserta didik dalam uji coba skala kecil sebesar 94,03%, dan uji coba skala besar sebesar 96,38%. Keefektifan media *Flashcard* dibuktikan dengan perolehan skor *n-gain* pada uji skala kecil sebesar 0,63 dan pada uji skala besar 0,77. Berdasarkan perolehan tersebut, disimpulkan bahwa media *Flashcard* untuk memahami hubungan kausalitas melalui kalimat majemuk bertingkat dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



### Penulis Korespondensi:

Yenni Zannuba Arrifiyah Chafsoh  
[yenni.18177@mhs.unesa.ac.id](mailto:yenni.18177@mhs.unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang ideal tidak lepas dari peran aktif pendidik dan peserta didik. Perencanaan pembelajaran menjadi acuan dan standar pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mewujudkan capaian yang diinginkan (Mahmawati, D., & Yuswandari, 2023). Perencanaan yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan peserta didik akan memudahkan guru untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu komponen yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, materi yang awalnya sulit dipahami dapat disederhanakan sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima materi tersebut (Sumantika et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual. Peserta didik lebih menyukai media bergambar penuh warna yang dapat divisualisasikan dalam bentuk realisasi (Martin et al., 2021). Contoh media visual yang menarik dan disukai peserta didik karena desainnya yang atraktif adalah media *Flashcard*. Media *Flashcard* juga merupakan media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik lebih aktif (Meilina et al., 2021).

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Lisnawati, 2023) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media dari hasil validasi media sebesar 82% dan validasi materi sebesar 87,5%. Hasil keefektifan memperoleh persentase 85%. Hasil kepraktisan berdasarkan angket pendidik dan peserta didik memperoleh persentase 100% dan 88%. Maka media *Flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis.

Penelitian lainnya dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* untuk Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (Pradana, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard* menghasilkan persentase validitas

media sebesar 90% dan validitas materi sebesar 80%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Flashcard* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi narasi pada kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian sebelumnya berfokus pada satu unsur media cetak saja. Sedangkan inovasi *Flashcard* dalam penelitian ini terletak pada integrasi antara media cetak dan digital melalui penambahan barcode yang terhubung dengan game interaktif, untuk memperkuat pemahaman terhadap materi hubungan kausalitas. Game interaktif merupakan permainan yang dikembangkan untuk tujuan pembelajaran yang tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, namun permainan tersebut dapat menambah pengetahuan (Gunawan et al., 2022).

Dalam implementasi media *Flashcard* akan menggunakan metode permainan berkelompok agar lebih menarik bagi peserta didik. Selain lebih menarik, dengan berkelompok, peserta didik dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya sehingga materi mudah untuk diterima dan diingat oleh peserta didik (Pratiwi, 2022). Setiap kelompok mengambil 1 kotak berisikan 10 kartu sebab dan 10 kartu akibat. Peserta didik diminta memasang kartu yang sesuai, lalu menyusunnya menjadi kalimat majemuk bertingkat dengan menambahkan konjungsi yang tepat.

Peserta didik yang gagal memahami materi hubungan kausalitas melalui kalimat majemuk bertingkat cenderung kesulitan melihat kaitan logis antara sebab dan akibat, yang berujung pada rendahnya kemampuan berpikir kritis serta analitis. Padahal kemampuan itu sangat penting untuk memahami argumen dan membangun penalaran yang koheren (Hidayati et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Flashcard* untuk Pemahaman Kalimat Kausalitas di Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *Flashcard* untuk pemahaman kalimat kausalitas di kelas V SD.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE

**Gambar 1.** Tahapan Model ADDIE

Desain uji coba yang digunakan yaitu one group pretest-posttest design dengan gambar sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

$O_1$  : Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

$O_2$  : Nilai posttest sesudah diberi perlakuan

$x$  : Perlakuan yang diberikan kepada peserta didik

Teknik analisis data untuk menentukan tingkat kevalidan media dan materi dapat dianalisis dengan menggunakan skala Likert 1-5.

**Tabel 1.** Kategori Penilaian Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

(Riduwan, 2013)

Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor Akhir} = \frac{\sum \text{Skor hasil validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015)

Setelah didapatkan hasil dari perhitungan di atas, selanjutnya menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan dari media Flashcard yang dikembangkan. Kriteria kevalidan media sebagai berikut :

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Persentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid

61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Riduwan, 2014)

Untuk mendapatkan keberhasilan dalam pengembangan media Flashcard, maka diperlukan minimal hasil  $\geq 60\%$  dengan kategori valid atau layak dengan revisi kecil.

Dalam menghitung data hasil angket digunakan perbandingan jumlah skor dengan jumlah skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013)

Setelah diketahui hasil persentase, langkah selanjutnya menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kriteria kepraktisan media pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 3.** Kriteria Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Riduwan &amp; Sunarto, 2013)

Dalam menghitung data hasil tes menggunakan perbandingan nilai peserta didik yang valid dengan jumlah peserta didik yang mengikuti tes. Menghitung hasil tes (*pretest dan posttest*) menggunakan perhitungan *N-gain* untuk mengetahui peningkatan tes peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor } N - \text{gain} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

(Sundayana, 2015)

Hasil perolehan perhitungan *N-gain* dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori berikut.

**Tabel 4.** Nilai N-gain

Kriteria	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \geq (g) < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

(Widiyanto, 2018)

## HASIL

Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu analisis. Tahap analisis yang pertama yaitu analisis kurikulum. SDN Winongan Lor 1 Pasuruan menggunakan Kurikulum Merdeka untuk diterapkan pada jenjang kelas V. Hasil analisis yang telah dilakukan akan mengembangkan media flashcard dalam proses pembelajaran pada kelas V bab 7 tema sayangi bumi, dengan berdasarkan capaian pembelajaran yaitu Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas.

Tahap yang kedua dalam analisis yaitu analisis materi. Analisis materi pembelajaran dilaksanakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang digunakan disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada elemen menulis. Materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yakni materi hubungan kausalitas menggunakan kalimat majemuk bertingkat pada Bab 7 dengan tema Sayangi Bumi. Pemilihan materi telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang digunakan.

Tahap ketiga dalam analisis yaitu analisis karakteristik peserta didik. Peserta didik kelas 5 SDN Winongan Lor 1 Pasuruan. Hasil analisis pada aspek sikap menunjukkan bahwa peserta didik kelas V mudah tertarik dengan hal baru, menyukai aktifitas bermain, serta menyukai media nyata dan menarik. Media Flashcard merupakan alternatif media yang dapat membantu peserta didik memahami hubungan kausalitas. Peserta didik kelas V SD berada dalam masa perkembangan operasional konkret sehingga dalam permasalahan memahami hubungan kausalitas dapat diatasi menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Pada proses perancangan, desain media Flashcard memiliki spesifikasi media berbentuk kartu dengan ukuran 11 cm x 8 cm yang dicetak menggunakan art carton 310 gsm. Di bawah ini merupakan rancangan desain *Flashcard* :

**Tabel 5.** Desain Media *Flashcard*

Penjelasan	Desain
Desain Cover <i>Flashcard</i>	
Desain Belakang Cover <i>Flashcard</i>	
Desain Kartu <i>Flashcard</i> (tampak depan)	
Desain Kartu <i>Flashcard</i> (tampak belakang)	

Tahap pengembangan dilakukan proses pengembangan produk menjadi produk nyata untuk dilakukan proses validasi. Validasi dilakukan bertujuan untuk menilai kevalidan. Media flashcard yang dikembangkan divalidasi oleh Bapak Dr. Hendratno, M.Hum. selaku dosen validator media dan dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2025 dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 6.** Hasil Uji Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>Desain Tampilan</b>		
1	Ukuran media <i>Flashcard</i> sudah sesuai	3
2	Ukuran gambar dalam media <i>Flashcard</i> sudah sesuai	4
3	Tampilan media <i>Flashcard</i> menarik	4
4	Pemilihan warna dalam media <i>Flashcard</i> sudah sesuai	4
5	Pemilihan jenis <i>font</i> dalam media <i>Flashcard</i> sudah sesuai	4
6	Pemilihan ukuran <i>font</i> dalam media <i>Flashcard</i> sudah sesuai	4
<b>Tampilan Isi</b>		
7	Kejelasan petunjuk permainan	3
8	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	4
9	Penyajian materi dalam media jelas dan mudah dipahami	4
10	Keamanan media untuk peserta didik	4
11	Kemudahan untuk dibawa kemana-mana	4

12	Ketahanan media	4
13	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar	4
14	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa	4

**Nilai : 54**

Hasil validasi media, skor yang diperoleh dari penilaian validator ahli media yaitu 54. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 56. Total skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus persentase kevalidan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Skor hasil validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{56} \times 100\%$$

$$P = 96,42 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 96,42%. Hasil perhitungan termasuk pada rentang penilaian 81% - 100%. Sehingga uji validasi media Flashcard oleh ahli media dinyatakan sangat valid

Validasi materi pembelajaran dilakukan pada tanggal 5 Mei 2025 oleh validator materi yakni Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Berikut adalah data hasil uji validasi materi:

**Tabel 7 Hasil Uji Validasi Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>Relevansi Materi dengan Kurikulum</b>		
1	Materi pada media <i>Flashcard</i> sesuai dengan kompetensi muatan yang harus dikuasai oleh peserta didik berdasarkan : a. Capaian Pembelajaran (CP) b. Indikator CP c. Materi pembelajaran	4
2	Materi pada media <i>Flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan : a. Modul Ajar b. Materi Hubungan Kausalitas kelas V SD c. Kurikulum yang digunakan	4
3	Memudahkan proses belajar berdasarkan: a. Materi diperoleh dari hasil rangkuman menurut berbagai sumber. b. Bisa dijadikan pembelajaran mandiri. c. Menggunakan gambar sehingga minat siswa untuk belajar meningkat.	4
<b>Kelayakan isi materi</b>		
4	Ketepatan materi pada media berdasarkan : a. Modul Ajar b. Kurikulum Merdeka c. Capaian Pembelajaran (CP) dan indikator d. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4



5	Mendorong pembelajaran mandiri berdasarkan : a. Bisa diakses di luar kegiatan jam pelajaran berlangsung b. Tidak harus digunakan di sekolah c. Tidak dibatasi waktu	3
<b>Kelayakan tampilan materi</b>		
6	Penggunaan bahasa yang sudah jelas berdasarkan : a. Bahasa komunikatif b. Singkat, padat, jelas c. Tidak mengandung unsur ambigu (makna ganda)	3
7	Kemenarikan gambar berdasarkan : a. Gambar dan materi saling berkesinambungan. b. Gambar sesuai dengan materi.	4
8	Kejelasan informasi secara menyeluruh berdasarkan : a. Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami. b. Media mudah digunakan atau dioperasikan.	4
<b>Nilai : 30</b>		

Hasil validasi materi, skor yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi yaitu 30. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 32. Total skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus persentase kevalidan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Skor hasil validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$P = 93,75 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, materi yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 93,75%. Hasil perhitungan termasuk pada rentang penilaian 81% - 100%. Sehingga uji validasi materi oleh ahli materi dinyatakan sangat valid.

Tahap pelaksanaan pertama Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2025 kepada 10 peserta didik kelas V SDN Winongan Lor 1 Pasuruan. Berikut adalah data hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil :

**Tabel 8.** Data Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Skala Kecil

No.	Nama Peserta	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	KA	50	70
2.	APW	50	90
3.	AKP	40	80
4.	KW	60	100
5.	AN	50	80
6.	ZMSEA	70	100
7.	MAF	70	90
8.	MFJ	50	70
9.	ALA	40	70
10.	SFM	60	80

Total Nilai	540	830
-------------	-----	-----

Berdasarkan tabel data hasil pretest dan posttest dari 10 peserta didik pada skala kecil, diperoleh total nilai pretest sebesar 490 dan total nilai posttest sebesar 840. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, data hasil tes tersebut dihitung menggunakan rumus perhitungan *n-gain* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Skor } N - \text{gain} &= \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}} \\
 &= \frac{830 - 540}{1000 - 540} \\
 &= 0,63
 \end{aligned}$$

Media yang dikembangkan memperoleh skor *n-gain* pada uji coba skala kecil sebesar 0,63. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan skor *n-gain* > 0,30 yang termasuk kategori sedang. Sehingga pada uji keefektifan skala kecil, media Flashcard dinyatakan efektif.

**Tabel 9. Data Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil**

No	Indikator Penilaian	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
Keefektifan						
1	Media <i>Flashcard</i> membantu saya memahami materi hubungan kausalitas dengan lebih baik			4	6	36
2	Media <i>Flashcard</i> membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan			5	5	35
3	Media <i>Flashcard</i> membantu saya dalam bekerja sama dengan teman dalam kelompok		1	6	3	32
4	Waktu penyampaian media <i>Flashcard</i> tidak terlalu lama			8	2	32
Kepraktisan						
5	Media <i>Flashcard</i> mudah digunakan dalam pembelajaran				10	40
6	Petunjuk penggunaan media <i>Flashcard</i> mudah dipahami			1	9	39
7	Media <i>Flashcard</i> dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru			2	8	38
8	Media <i>Flashcard</i> membantu saya belajar diluar jam pelajaran			2	8	38
9	Media <i>Flashcard</i> dapat digunakan dalam kelompok belajar maupun individu			1	9	39
Kualitas Media						
10	Gambar pada media <i>Flashcard</i> jelas				10	40
11	Ukiran media <i>Flashcard</i> sudah sesuai				10	40
12	Warna gambar dan tulisan pada media <i>Flashcard</i> menarik				10	40
13	Bahan media <i>Flashcard</i> tidak mudah rusak				10	40
Total					489	

Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Skor hasil angket}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{489}{520} \times 100\%$$

$$P = 94,03\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 94,03 %. Hasil perhitungan ini termasuk pada rentang penilaian 81% - 100%. Sehingga pada uji kepraktisan oleh peserta didik skala kecil, media Flashcard dinyatakan sangat praktis

Tahap pelaksanaan kedua Uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2025 kepada 25 peserta didik kelas V SDN Winongan Lor 1 Pasuruan. Berikut adalah data hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala besar :

**Tabel 10.** Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

No.	Nama Peserta	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	SANH	50	90
2.	MYF	40	80
3.	DPA	40	90
4.	AAE	30	80
5.	MFm	40	90
6.	MSA	30	100
7.	MNSH	60	90
8.	AAG	50	90
9.	AAE	50	90
10.	APS	60	90
11.	ZAK	70	100
12.	ESD	50	80
13.	ARF	60	80
14.	ANR	60	90
15.	AAS	70	90
16.	AMJ	50	80
17.	AHK	60	80
18.	AAP	50	90
19.	MKA	70	100
20.	AH	60	100
21.	SKAL	50	80
22.	HPSA	50	90
23.	IDP	50	80
24.	IAM	60	100
25.	LP	60	90
Total Nilai		1320	2229

Berdasarkan tabel data hasil *pretest* dan *posttest* dari 25 peserta didik skala besar, diperoleh total nilai sebesar 1320 pada *pretest*, dan total 2229 pada nilai *posttest*. Untuk

mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, data hasil tes tersebut dihitung menggunakan rumus *n-gain* sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Skor } N - \text{gain} &= \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}} \\ &= \frac{2229 - 1320}{2500 - 1320} \\ &= 0,77 \end{aligned}$$

Media yang dikembangkan memperoleh skor *n-gain* pada uji coba skala besar sebesar 0,77. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan skor *n-gain* termasuk kriteria tinggi. Sehingga pada uji keefektifan pada uji coba skala besar, media Flashcard dinyatakan efektif.

**Tabel 11.** Data Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Besar

No	Indikator Penilaian	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
Keefektifan						
1	Media <i>Flashcard</i> membantu saya memahami materi hubungan kausalitas dengan lebih baik			5	20	95
2	Media <i>Flashcard</i> membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan			12	13	88
3	Media <i>Flashcard</i> membantu saya dalam bekerja sama dengan teman dalam kelompok	1		9	15	89
4	Waktu penyampaian media <i>Flashcard</i> tidak terlalu lama			7	18	93
Kepraktisan						
5	Media <i>Flashcard</i> mudah digunakan dalam pembelajaran				25	100
6	Petunjuk penggunaan media <i>Flashcard</i> mudah dipahami				25	100
7	Media <i>Flashcard</i> dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru			2	23	98
8	Media <i>Flashcard</i> membantu saya belajar diluar jam pelajaran			3	22	97
9	Media <i>Flashcard</i> dapat digunakan dalam kelompok belajar maupun individu			5	20	95
Kualitas Media						
10	Gambar pada media <i>Flashcard</i> jelas				25	100
11	Ukiran media <i>Flashcard</i> sudah sesuai			1	24	99
12	Warna gambar dan tulisan pada media <i>Flashcard</i> menarik			1	24	99
13	Bahan media <i>Flashcard</i> tidak mudah rusak				25	100
Total					1253	

Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:.

$$P = \frac{\sum \text{Skor hasil angket}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1253}{1300} \times 100\%$$

$$P = 96,38\%$$

Media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 96,38%. Hasil perhitungan ini termasuk pada rentang penilaian yaitu 81% - 100%. Sehingga pada uji kepraktisan oleh peserta didik skala besar dinyatakan sangat praktis.

Tahap evaluasi yang dilakukan didasarkan pada hasil penilaian pada validasi materi dan validasi media berupa saran dan kritik untuk perbaikan. Catatan yang diberikan oleh validator ahli materi, yaitu penyesuaian isi materi pada media dengan modul pembelajaran. Catatan yang diberikan oleh validator ahli media, yaitu mengenai pertimbangan ukuran kartu, ukuran font, dan warna media. Selain itu, kegiatan evaluasi juga dilakukan didasarkan pada hasil pelaksanaan uji coba skala kecil baik melalui respons maupun hasil belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Flashcard yang dikembangkan untuk pembelajaran hubungan kausalitas peserta didik kelas V sekolah dasar. Media Flashcard dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

Pada tahap analisis yang terbagi menjadi 3 tahapan, peneliti menemukan bahwa SDN Winongan Lor 1 menggunakan kurikulum merdeka sebagai acuan dalam pembelajaran. Melalui hasil pretest ditemukan peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi hubungan kausalitas melalui kalimat majemuk bertingkat. Karakteristik peserta didik di SDN Winongan Lor 1 mudah tertarik dengan hal baru, menyukai aktifitas bermain, serta menyukai media nyata dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan pengaruh positif dan luar biasa untuk kelancaran dan kemudahan pembelajaran peserta didik (Ristianingsih & Djunaedi, 2023). Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran visual yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran hubungan kausalitas, yaitu media Flashcard. Media gambar Flashcard merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai

permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan (Saputra & Fidri, 2022).

Pada tahap perancangan, langkah awal yang dilakukan adalah merancang desain media Flashcard menggunakan aplikasi Canva. Desain terdiri atas cover depan dan belakang berbentuk box, serta desain card tampak depan dan belakang. Langkah selanjutnya yaitu merancang instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket, dan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan seperti modul, LKPD, bahan ajar, dan lembar pretest serta posttest. Tujuan pengkategorian perangkat ajar adalah untuk persiapan. Misalnya tentang bagaimana seseorang melihat suatu lingkungan belajar (Saleh et al., 2023).

Pada tahap pengembangan dilakukan proses pengembangan media menjadi produk nyata untuk dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media Flashcard yang dikembangkan dilengkapi dengan barcode yang terhubung pada game edukatif sebagai penguatan pemahaman materi hubungan kausalitas. Hasil penelitian (Susanto et al., 2013). menunjukkan bahwa media interaktif dengan education game merupakan salah satu media pembelajaran yang berhasil dalam meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa baik.

Hasil validasi media menunjukkan skor dengan persentase 96,42%, sehingga media Flashcard dinyatakan sangat valid atau layak digunakan. Media dengan persentase 81% - 100% dikategorikan sebagai media yang sangat valid (Riduwan, 2015). Selanjutnya, untuk hasil validasi materi mendapatkan skor dengan persentase 93,75%, maka materi juga dikategorikan sangat valid. Materi dengan persentase 81% - 100% dikategorikan sebagai materi yang sangat valid (Riduwan, 2023).

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan uji coba skala kecil berjumlah 10 peserta didik, dan uji coba skala besar berjumlah 25 peserta didik. Sebelum uji coba, dilakukan pretest dan setelah uji coba dilakukan posttest serta pengisian angket oleh pendidik dan peserta didik. Untuk mengetahui hasil pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain. Hasil skor N-Gain pada uji coba skala kecil sebesar 0,63. Pada uji coba skala besar diperoleh skor N-Gain sebesar 0,77. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Flashcard efektif digunakan dalam pembelajaran (Riduwan, 2023).

Kepraktisan media Flashcard diperoleh dari hasil angket peserta didik dan angket pendidik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh angket peserta didik pada uji coba

skala kecil sebesar 94,03%, dan uji coba skala besar sebesar 96,38%. Hasil keduanya menunjukkan Flashcard dalam kategori sangat praktis. Sedangkan hasil perhitungan angket pendidik menunjukkan persentase 94,23% dengan kategori sangat praktis.

Pada tahap evaluasi, terdapat beberapa temuan diantaranya rekomendasi yang diberikan pada saat validasi media untuk memperbesar ukuran font dan card pada media Flashcard. Sementara pada proses validasi materi, rekomendasi diberikan kepada peneliti untuk menyesuaikan isi materi dengan modul ajar. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan yang cukup signifikan, dengan nilai N-Gain 0,63 dan 0,77. Akan tetapi, masih perlu pendampingan pada kelompok perlu bimbingan selama proses pembelajaran. Sedangkan pada kelompok cakap, dan mahir sudah dapat mengerjakan sendiri. Berdasarkan hasil temuan ini, dapat diketahui bahwa penggunaan media media pembelajaran dapat memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap berlangsungnya proses pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Media Flashcard dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dengan beberapa catatan. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media dengan perolehan skor sebesar 96,42%. Validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi dengan perolehan skor sebesar 93,75%.

Media Flashcard dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil perhitungan angket peserta didik dan angket pendidik. Hasil angket peserta didik dalam uji coba skala kecil sebesar 94,03%, dan uji coba skala besar sebesar 96,38%. Sementara perolehan angket pendidik sebesar 94,23%.

Media Flashcard dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran khususnya materi hubungan kausalitas melalui kalimat majemuk bertingkat. Hal ini dibuktikan melalui perolehan pretest dan posttest dalam uji coba skala kecil dan skala besar yang mengalami peningkatan. Perolehan skor n-gain pada uji skala kecil sebesar 0,63 dan pada uji skala besar sebesar 0,77.

## **REFERENSI**

- Gunawan et al., (2022). Aplikasi game edukasi matematika tingkat dasar berbasis android. *16(1)*, 107–112.
- Hasan et al., (2021). Peran media sosial dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

- 3(April), 278–284.
- Hidayati, N et al., (2023). *Dinamika Sosial : Jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial* peran guru sebagai fasilitator dalam mendorong siswa peran guru sebagai fasilitator dalam mendorong siswa berpikir kritis pada pembelajaran ips. 2(1), 102–112.
- Lisnawati, (2023). Pengembangan Media Flashcard untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(7), 1470–1480.
- Mahmawati, D., & Yuswandari, K. D. (2023). Perencanaan pembelajaran (meningkatkan mutu pendidik), *Joedu : Journal of Basic Education* ,2 (1), 17.
- Martin, M et al., (2021). Pengembangan e-modul berbasis pendekatan contextual teaching and learning pada materi barisan dan deret untuk meningkatkan minat belajar siswa smp. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 72–87.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i2.1927>
- Meilina, F et al., (2021). Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MINDA*, Vol. 2(Issue 2).
- Pradana, H. (2023). Pengembangan media flashcard untuk pembelajaran menulis narasi siswa kelas v sekolah dasar abstrak. 1089–1099.
- Pratiwi. (2022). Pengembangan media kartu bergambar pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas iv sekolah dasar. *Jpgsd*, 10(2), 421–430.
- Riduwan. (2015). Skala pengukuran variabel- variabel penelitian. Bandung: *Alfabeta*.
- Riduwan & Sunarto. (2023). Dasar-dasar statistika. Bandung: *Alfabeta*.
- Ristianingsih, E., Djunaedi. (2023). The influence of use of teaching media on students learning outcomes to promote their positive learning behaviour. 6 (2).  
<https://doi.org/10.31851/esteem.v6i2.12332>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media pembelajaran. CV. Eureka Media Aksara.
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, & N. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosa kata. *Volume 2, no*, 127–137.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.17903>
- Sumantika et al. (2023). Penggunaan Media Teknologi The Use of Learning Technology Media to Increase the Learning Interest of Batam High School Student. 1, 85–94.
- Susanto et al., (2013). Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran ipa terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. *Vol 2 No 1*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/usej.v2i1.1829>