

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS BOOKLET PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PERNAPASAN PADA SISWA KELAS V SDN 5 BENDOREJO

Development of Booklet-Based Flash Card Media on Respiratory System Science Learning for Grade V Students of SDN V Bendorejo

**Hardiyanti Aprilya
Hapsari^{1*}**

Frita Devi Asriyanti²

^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI
Tulungagung

*email:

apriyahapsari04@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Siswa kelas V SDN 5 Bendorejo. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation*). Data penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli media dan materi serta angket respon siswa dan respon guru. Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor sebesar 80% dan dinyatakan valid digunakan. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 98,2% yang berarti materi yang digunakan pada media sangat valid digunakan. Selain itu, media pembelajaran *Flashcard* memenuhi standar usability, yakni sebesar 95,3 % atau "baik". Media ini memiliki warna dan tampilan yang menarik sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Media ini berisikan materi mengenai pernapasan dan disajikan menggunakan bahasa baku sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Kata Kunci:
Media Flashcard
Booklet

Keywords:
Flashcard Media
Booklet

Abstract

The purpose of this study was to find out the Development of Booklet-Based Flashcard Media in Natural Science Learning on Respiratory System Material in Class V SDN 5 Bendorejo. This study uses a research and development model with the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research data uses qualitative and quantitative. The research instrument was obtained from the results of observations, interviews, documentation, validation of media and material experts as well as student response questionnaires and teacher responses. The results of this study are based on the results of validation from media experts getting a score of 80% and declared valid to use. While the validation results from material experts get a score of 98.2% which means that the material used in the media is very valid to use. In addition, the flash card learning media meets usability standards, namely 95.3% or "good". This media has an attractive color and appearance according to the age of elementary school children. This media contains material about breathing and is presented using standard language so that it is easily understood by students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dimana sumber pesan disampaikan ke penerima pesan melalui saluran atau media. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru harus memfasilitasi siswa menggunakan media dan sumber belajar yang menarik serta bervariasi supaya pembelajaran menjadi inovatif. Media pembelajaran ini dapat memperkuat materi pembelajaran daripada hanya menggunakan buku tema.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN V Bendorejo, ditemukan bahwa sekolah masih menggunakan buku tema saja sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran. Jumlah buku pengangan guru serta siswa sangat terbatas sehingga siswa banyak mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru dan media yang digunakan juga kurang menarik sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran.

Ketika pembelajaran IPA berlangsung banyak siswa yang mengeluh karena bosan dan mengobrol bersama temannya. Siswa juga santai dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru bahkan terdapat siswa yang tidak mencatat serta tidak mengumpulkan tugas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya media yang menarik dan menyenangkan siswa khususnya pada mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan siswa adalah berupa media *Flashcard* khususnya penggunaan *Booklet*. Media *Flashcard* ini diharapkan pembelajaran lebih efektif dan dapat menarik minat siswa sehingga aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas V SDN 5 Bendorejo.

Flashcard adalah kartu kata yang didalamnya terdapat gambar dan kalimat yang singkat. Gambar berupa objek yang di amati oleh siswa, kalimat singkat yang terdapat pada *Flashcard* sebagai petunjuk atau informasi dari gambar yang diminta 2 untuk diamati (Lestari Puji D, 2017, hal. 201). Keuntungan dari *Flashcard* yaitu fleksibel, mudah disimpan, pokok bahasan mudah diingat karena berbentuk gambar dan cocok digunakan dalam skala kecil yaitu tidak lebih 30 orang (Sudjana, 2013, hal. 68). Melalui *Flashcard* siswa akan belajar kreatif dalam memberikan 7 umpan balik berupa kalimat deskriptif berdasarkan gambar yang terdapat pada *Flashcard* (Nuning, 2018, hal. 32). Penggunaan sistem yang tepat dapat memudahkan siswa menggunakan *Flashcard* sebagai visualisasi materi pembelajaran, dan dapat digunakan untuk menguatkan literasi dari buku tema yang telah diberikan sebagai penyaji materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat mengadministrasi sistem penggunaan *flashcard* adalah *Booklet*.

Booklet mempunyai bentuk fisik menyerupai buku dengan halaman yang tidak lebih dari 30 halaman, adapun isi dari *Booklet* tidak sedetail buku hanya garis besarnya materi (BPTP, 2011, hal. 110). Bentuk fisik yang seperti buku menjadikan halaman yang berada pada *Booklet* menjadi sistematis. *Booklet* akan memudahkan

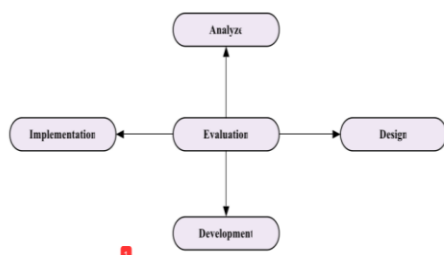
siswa untuk mencermati gambar yang terdapat pada *flashcard*, yang masing-masing gambarnya 3 ditempel pada halaman *Booklet*, karena gambar menjadi sistematis dan menjadi mempunyai hubungan tiap halamannya, selain itu bukan hanya terdapat gambar namun juga terdapat kalimat yang membuat siswa belajar dengan tidak bosan. Sehingga penggunaan *Booklet* menyebabkan perubahan peningkatan pengetahuan anak karena materi yang disajikan menarik sehingga dapat menyebabkan minat belajar siswa meningkat (Pakpahan., 2017).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Siswa kelas V SDN 5 Bendorejo”

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektif produk tersebut. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian *Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation (ADDIE)* untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari saran-saran dan perbaikan dari angket validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan saran serta komentar siswa yang dibagikan. Sedangkan data kuantitatif berasal dari skor angket yang telah diperoleh. Instrumen penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli media dan materi serta angket respon siswa dan respon guru.

Berikut ini merupakan bagan dari metode penelitian dan pengembangan ADDIE :



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dari penelitian dan pengembangan Model ADDIE:

1. *Analyze* (Analisis). Tahapan *Analyze* (Analisis) dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah analisis masalah dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *booklet*. Pada tahap ini peneliti melakukan tahap observasi ke sekolah serta kelas dan wawancara kepada guru untuk mengetahui keadaan sekolah, kelas serta karakteristik dari siswa.
2. *Design* (Perancangan). Pada tahap *Design* (Perancangan) peneliti akan merancang media pembelajaran yang akan dibuat berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis *booklet*. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran *Flashard* berbasis.
3. *Development* (Pengembangan). Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk untuk desain bahan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi yaitu dosen Universitas Bhinneka PGRI.
4. *Implementation* (Implementasi). Tahap Implementasi dilakukan untuk mengimplementasikan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan implementasi media terhadap

siswa kelas V SDN 5 Bendorejo. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan pengisian angket siswa dan guru.

5. *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Booklet*. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Data kevalidan diperoleh dengan menggunakan angket yang dilakukan kepada dua ahli validator media dan validator materi. Hasil perhitungan dari ahli media memperoleh skor 80%. Kriteria kevalidan media jika memiliki presentase 61%-80% termasuk pada kriteria valid (tidak perlu revisi). Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 98,2%. Kriteria kevalidan dengan presentase 81%-100% termasuk pada kriteria sangat valid (tidak perlu revisi). Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sangat baik digunakan pada media.

Hasil validitas dari media *Flashcard* berbasis *Booklet* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 5 Bendorejo mendapatkan hasil *usefulness* dari 5 item penilaian didapatkan hasil sebesar 480 dengan presentase sebesar 96%. *Ease of use* dari 5 item penilaian didapatkan hasil sebesar 472 dengan presentase sebesar 94.2%. Kemudian *Ease of learning* dari 5 item penilaian didapatkan hasil sebesar 476 dengan presentase sebesar 95.2% dan *Satisfaction* dari 5 item penilaian didapatkan hasil sebesar 478 dengan presentase sebesar 95.6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* memenuhi standar *usability*, yakni sebesar 95.3% atau “baik”.

Media *Flashcard* ini memiliki perbedaan dengan buku pelajaran yang digunakan sehari-hari ketika di

sekolah. Media ini dapat digunakan dengan mudah serta memiliki warna dan tampilan yang menarik sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Selain itu, media ini memiliki bahasa yang mudah dipahami serta tulisan yang jelas sehingga mudah dibaca. Media ini dapat menunjang materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA materi pernapasan. Materi yang digunakan dalam media *Flashcard* berbasis *Booklet* ini sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang disajikan. Materi yang disajikan mudah dipahami dan disesuaikan dengan perkembangan siswa serta menggunakan bahasa yang baku. Media ini dapat membuat siswa tertarik dan tidak bosan ketika proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan siswa ingin kembali menggunakan media tersebut ketika pembelajaran berlangsung. Berikut ini merupakan tampilan dari media yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Desain Cover Booklet



Gambar 3. Flashcard Paru-paru



Gambar 4. Rangkaian Flashcard



Gambar 5. Storyboard Flashcard

Singkatan dari Akronim

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor sebesar 80% dan dinyatakan valid digunakan. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 98,2% yang berarti materi yang digunakan pada media sangat valid digunakan. Selain itu, media pembelajaran *Flashcard* memenuhi standar *Usability*, yakni sebesar 95.3 % atau “baik”. Media ini juga mampu menunjang materi pembelajaran oleh siswa. . Media ini dapat digunakan dengan mudah serta memiliki warna dan tampilan yang menarik sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Materi yang disajikan mudah dipahami dan disesuaikan dengan perkembangan siswa serta menggunakan bahasa yang baku. Media *Flashcard* berbasis *Booklet* ini juga bersifat menarik dan menyenangkan siswa sehingga siswa berkeinginan kembali menggunakan media ini. Dengan adanya penelitian ini maka peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya pada berbagai pihak lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* memenuhi standar *usability*, yakni sebesar 95.3% atau “baik”. Secara bertahap masukan ataupun evaluasi dari siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* dan buku Pernapasan diperbaiki. Sehingga media pembel ajaran *flashcard* Pernapasan akan mencapai taraf kelayakan yang maksimal.

REFERENSI

- Ahmad Yani, dkk.,(2018). Efektivitas Pendekatan Saintifik dengan Media Booklet Higher Order Thinking Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA di Kabupaten Wajo, Jurnal Biologi Science & Education, Vol. 7 No. 1, 4.
- Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," (Jakarta: Rajawali Pers 2014)
- Buttner, Amy. 2013. Aktivitas Permainan Dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing. Jakarta: PT Indeks.
- Djumingin, Sulastriningsih. "Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." Makassar: Badan Penerbit UNM(2010).
- Friendaha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social Pada Siswa Sekolah Dasar," Pendidikan Dasar, V I, No. 2, (Desember 2019), H. 93
- Kasihani K.E Suyanto, English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm 109
- Nunuk Suryani, "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya," (Bandung: Rosda Karya 2018),
- Pratiwi, Devyana, Annisa Novia Larasati, and Imya Lesina Berutu. "Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21." BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology) 5, no. 2 (2022): 211-216.
- Rayanto, Yudi Hari. Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rudi Susilana dan Cepiriyana, Media Pembelajaran, hlm. 94.
- Sadiman. 2006. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.