

## Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Mata Pelajaran IPA SD Kelas III

Ai Ulfa Nur Faridah, Widdy Sukma Nugraha, Ejen Jenal Mutaqin, Devi Dwi Soraya

Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut  
ainulfanurfaridah01@gmail.com

### Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

### Abstract

*This research aims to find out the learning outcomes of students using flashcard media in science thirdgrade at SD Negeri 2 Bungbulang. The problem discussed in this study is how to maintain student learning outcomes using flashcard learning media of sciencesubject in third grade. This research was conducted at SD Negeri 2 Bungbulang from September 7 to 9, 2020 directly to the field. The population of the study was all of student third grade of SD Negeri 2 Bungbulang. The research method used in this research is qualitative research that is descriptive analysis. The research sample consisted of 20 students using purposive sampling technique. The instrument consists of a closed questionnaire for students, interviews with the teachers and documentation. The questionnaire was used to find out the response of students regarding the use of flashcard media. Interviews are used to determine obstacle and supporting factors for the use of flashcard media, and documentation is used as research evidence. Based on the results of questionnaires and interviews conducted by researchers using flashcard media as student responses, in general "Strongly Agree" which shows 76.25%, therefore, by using flashcard media students can maintain their learning outcomes.*

**Keywords:** *flashcard media, learning outcomes, science*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media flashcard pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 2 Bungbulang. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana mempertahankan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran flashcard mata pelajaran IPA di kelas III. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bungbulang, pada tanggal 07-09 September 2020 langsung ke lapangan. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 2 Bungbulang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu analisis deksriptif. Sampel penelitian sebanyak 20 peserta didik dengan menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen terdiri dari angket tertutup untuk peserta didik, wawancara kepada guru dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media flashcard. Wawancara digunakan untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung penggunaan media flashcard, dan dokumentasi digunakan sebagai bukti penelitian. Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa dengan menggunakan media flashcard sebagai respon siswa bahwa secara umum "Sangat Setuju" yang menunjukkan 76,25%. Oleh karena itu, dengan menggunakan media flashcard siswa bisa memperthankan hasil belajar nya.

**Kata kunci:** *media flashcard, hasil belajar, IPA*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha penting bagi kehidupan bangsa. Dengan pendidikan akan menghasilkan bangsa yang memiliki kualitas dan mutu yang baik. Pembelajaran menurut Mashudi dkk (2007, hlm. 3) tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional. Dengan pembelajaran yang baik, siswa/peserta didik akan memiliki pemahaman yang utuh.

Salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Fungsi dan tujuan mata pelajaran IPA berdasarkan kurikulum satuan mata pelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang maha Esa; 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu kesadaran tentang IPA; 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) Meningkatkan kesadaran dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam (Mulyasa, 2006, Hlm 111).

Salah satu usaha untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas adalah dengan penggunaan media belajar. Namun saat ini penggunaan media pada pembelajaran IPA juga masih belum maksimal. seperti dalam pembuatan media yang kurang menarik, cara penggunaannya yang kurang tepat pada jenjang sekolah dasar. Salah satu media yang sering digunakan dalam sebuah pembelajaran saat ini adalah media flashcard. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di beberapa sekolah di Garut, *Flashcard* menjadi pilihan di beberapa sekolah dasar. Tidak hanya untuk materi IPA tapi juga untuk materi-materi lainnya. Menurut (Susilana, 2007, hlm. 87) Media *flashcard* merupakan media grafis, penyajiannya secara visual menggunakan gambar-gambar, tulisan- tulisan, atau simbol visual dengan tujuan menggambarkan dan merangkum ide, atau kejadian.

Penggunaan media *flashcard* ini tentu memiliki keunggulan sehingga dipilih oleh banyak gurusebagai salah satu media dalam sebuah pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *flashcard* yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009, hlm 95) yaitu : (1) mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan ditas bahkan disaku, dapat digunakan dimana saja, dikelas 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 digunakantinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer; (3) gampang diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan- pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendekini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut; (4) menyenangkan, media *flashcard* dalam peggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuankognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

### Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Schramm (1977) dalam Susilana dan Cepi (2007, hlm.6) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Pembawa pesan berupa segala informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi (Sadiman, 2012, hlm. 7).

**SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601**

Menurut Nurseto (2011, hlm. 26) Media Flashcard adalah media pembelajarandalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran flashcard.

Penggunaan sebuah media disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan karakter siswa yang dihadapi oleh guru. Dari berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam penyampaian informasi yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dalam proses penyampaian pesan terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan dengan pesan yang disampaikan memiliki kesatuan yang utuh. Peralatan yang hendak digunakan disesuaikan dengan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

**Media Flashcard**

*Flashcard* termasuk media visual grafis atau dua dimensi yang dibuat lebih menarik untuk pem untuk pembelajaran. Menurut Arsyad (2014, hlm. 115), *flashcard* adalah media berbasis visual dengan bentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Ahmad Susanto (2011, hlm. 108), mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat.

Menurut Susilana dan Cepi (2007, hlm. 9), *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar pada flashcard merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Keterangan secara ringkas dibuat agar lebih dipahami oleh peserta didik.

Jadi *flashcard* adalah kartu dua dimensi berbasis visual yang dibuat sesuai dengan keadaan dan tujuan pembelajaran. Flashcard umumnya dibuat dengan dua sisi dengan sisi depan gambar dan sisi belakang berupa keterangan. Keterangan dapat menyajikan pesan singkat berupa materi.

Adapun langkah-langkah penggunaan media flashcard menurut Indriana (2011, hlm. 135- 137) adalah sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Cabutlah stau per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu untuk mengamati kartu tesebut lalu teruskan kepada siswa hingga kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
4. Jika sajian menggunakan cara permainan letakan kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun. Siapkan siswa yang berlomba, misalnya 3 orang untuk berdiri sejajar di satu titik. Sedangkan kotak yang berisi kartu di sisi lainnya. Kemudian guru memberi perintah kepada siswa tesebut untuk mencari suatu benda. Setelah mendapatkannya peserta didik kembali ketempat semula. Siswa yang paling cepat dan mendptakan bendanya harus menbutkan nama benda tersebut.

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam menerapkan media pembelajaran *flash card* menurut Arsyad (2009) yaitu, gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan. Tujuannya agar siswa saling mengungkapkan kegiatan yang dilakukan apabila gambar dirangkaiakan menjadi satu. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain.

1. Guru meminta bantuan dari beberapa siswa untuk maju ke depan kelas dan memegang kartu bergambar yang jumlahnya sesuai dengan urutan tata cara melakukan sebuah kegiatan.

**SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601**

2. Kartu dipegang setinggi dada dan menghadap ke arah siswa yang duduk di bangku. Siswa yang berada di depan kelas berdiri sesuai dengan urutan nomor yang tertera pada setiap kartu.
3. Guru bertanya pada siswa mengenai gambar yang ditampilkan di depan kelas sebagai stimulus agar siswa aktif di dalam kelas.
4. Guru meminta siswa yang maju untuk duduk kembali, kemudian gambar di tempel di papan depan kelas.
5. Siswa diminta menuliskan gagasannya berdasarkan gambar yang ditempel di depan kelas.
6. Dari beberapa gagasan yang ditulis, dibentuklah sebuah kerangka teks.
7. Selanjutnya, siswa diminta mengembangkan kerangka teks tersebut dan merangkainya menjadi sebuah tulisan. Siswa menulis sebuah teks dengan gambar sebagai panduannya agar dapat menulis dengan baik dan runtut.

### **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subyek itu sendiri dan mempunyai dua tujuan yaitu pertama menggambarkan dan mengungkapkan kedua menggambarkan dan menjelaskan. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono (2012, hlm. 9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, karena dalam penelitian ini menggunakan kata/bahasa yang menunjukkan hasilnya. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan, tes, dan dokumenasi. Karena data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata begitu pula dengan hasil analisisnya. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk membantu memecahkan masalah yang terjadi pada masa sekarang serta berpusat pada masalahnya yang aktual.

Partisipan adalah semua orang atau manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut pandangan dari Sumarto (2003, hlm. 17) partisipan yaitu: "Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil dengan demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama". Dalam penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yaitu: SDN 2 Bungbulang, Guru SDN 2 Bungbulang, Siswa/Peserta Didik. Dalam peneliti ini, instrumen utamanya adalah penelitian sendiri dimana peneliti sebagai pengumpul data, menganalisis dan membuat kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### 1. Wawancara

Dalam penerapan media flashcard dalam pembelajaran materi IPA di kelas III SDN 2 Bungbulangada beberapa aspek yang akan diteliti aspek-aspek tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan pada tanggal 8 September 2020 ini menjelaskan mengenai rancangan media flashcard yang telah dilakukan oleh sumber data penelitian adalah instrumen yang dapat kita lihat perkembangan dalam proses belajar mengajar dan sejauh mana pemahaman siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Wawancara: Wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data/informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi, data yang diperoleh dari hasil wawancara diolah untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengolah data yang diperoleh melalui wawancara dan untuk menguji kebenaran jawaban siswa. Dokumentasi,

SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601

Angket: Menurut sugiyono (2012, hlm. 137) Menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Serta merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu yang diharapkan dari responden.

Tabel 1. Kriteria Respon Siswa

No	Data	Kategori
1	0-10%	Sangat Tidak Setuju
2	11-40%	Tidak Setuju
3	41-60%	Ragu-ragu
4	61-80%	Setuju
5	81-100%	Sangat Setuju

(Sugiyono, 2012, hlm. 137)

Bu Euis menyebutkan bahwa rancangan media *flashcard* tersebut sangat penting untuk mempersiapkan penggunaan media tersebut saat pembelajaran berlangsung. Karena jika tidak dirancang dengan baik media tersebut tidak akandapat digunakan dengan baik pula dan jauh dari rencana dan tujuan. Ibu Euis juga menjelaskan mengenai guru yang tidak melakukan rancangan media *flashcard*. Jadi guru hanya membuat media *flashcard* dengan seadanya dan hanya asal- asalan saja. Sehingga siswa tersebut pasti tidak mengerti atau paham apalagi kalau materinya tentang ipa misalnya ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pasti materinya banyak yang bergambar. Untuk itu harus benar-benar menyesuaikan kondisi dan situasi keadaan sesuai materi dan pembahasan pelajaran meskipun banyak guru kurang kreatif dalam membuat media *flashcard*. Ada beberapa rancangan yang harus dipersiapkan ketika akan menggunakan media *flashcard*: Awal yang harus di persiapkan yang pertama, gambar sesuai materi yang akan di ajarkan yang telah di print. Kedua, karton di buat dengan semenarik mungkin untuk menempelkan gambar. Ketiga, spidol untuk menulis keterangan/jawabannya. Keempat, mempersiapkan siswa nya juga agar sesuai dengan tujuan. Kelima, diiringi dengan lagu/nyanyian hingga dibuat permainan supaya siswa merasa senang dan tidak jenuh.

Dari hasil jawaban ibu Euis tentang rancangan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA itu sangat penting untuk mempersiapkan media yang cocok dengan materi agar sesuai dengan rencana dan tujuan. Jangan sampai ketika guru menggunakan media tersebut ada hal yang tidak di inginkan atau tidak sesuai rencana untuk itu guru ketika membuat *flashcard* tersebut harus tersusun dengan baik dan harus sekreatif mungkin.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media *flashcard* dalam mata pelajaran IPA untuk membantu keefektifan dan keaktifan siswa. Dalam guru menggunakan media *flashcard* tersebut, guru juga harus benar-benar mengatur ruang kelas terlebih dahulu dan siswa nya juga agar siswa dapat memperhatikan guru ketika materi di sampaikan. Ibu Euis pun menjelaskan tentang penggunaan media *flashcard* ketika menggunakan media tersebut harus menggunakan teknisnya secara tersusun dan media tersebut harus ditunjukkan kepada seluruh siswa sampai semuanya dapat melihatnya dengan jelas bahkan jika perlu harus berkeliling untuk memperlihatkannya".

Setelah memperlihatkan gambar yang ada, beliau menyampaikan bahwa media tersebut kemudian dijelaskan sesuai dengan materi konsep yang ada. Selain materi konsep, pada *flashcard* tersebut terdapat soal-soal atau perintah berkaitan dengan gambar yang harus dijawab.

**SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601**

Dari hasil jawaban di atas jadi kesimpulan jawaban ibu Euis dapat di simpulkan bahwa dalam penggunaan media *flashcard* saat pembelajaran berlangsung harus menggunakan langkah-langkah terlebih dahulu jangan sampai menggunakan media dengan membuat siswa tidak memahaminya misalnya: guru menggunakan media tersebut tidak dipegang setinggi mungkin dan dijelaskan dengan jelas.

Ibu Euis mengatakan bahwa dalam kendala penggunaan media *flashcard* salah satunya butuh waktu dalam pembuatan, pemilihan gambar dan kata harus sesuai/selektif dan mudah untuk di pahami, penguasaan kelas dan siswa pun tidaklah sangat mudah. Salah satunya mengatur siswa yang sangat sulit karena, guru tidak sembarangan mengaturnya juga harus melihat situasi dan kondisi. Menurut Bu Euis kadang ya, ketika pembelajaran berlangsung ada yang sesuai rencana dan tidak sesuai rencana apalagi dengan keefektifan belajar namanya juga siswa pasti ada yang benar-benar memperhatikan, ada juga yang kurang memperhatikan, ataupun bahkan ada yang tidak sama sama sekali memperhatikannya. Tetapi, sebagai guru sebisa mungkin harus memfokuskan siswa bagaimana caranya agar siswa berkonstruksi dengan baik.

Dari hasil jawaban di atas bisa disimpulkan bahwa hambatan/kendala penggunaan media *flashcard* pasti ada tetapi harus bisa untuk mengatasinya meskipun banyak kendala ketika pembelajaran berlangsung dan intinya guru dan siswa harus bisa berkerjasama.

Disini dalam solusi kendala media *flashcard* yang pertama guru harus merancang media, kedua sesuaikan dengan materi, ketiga guru dan siswa ada kerja sama. Menurut ibu Euis sendiri solusi untuk kendala media *flashcard* salah satunya mempersiapkan materi pelajaran dengan matang dan harus betul-betul, persiapkan bahan media dengan baik, kondisikan kelas dan siswa dengan baik dan kondusif. Dapat di simpulkan jawaban di atas kata ibu Euis bahwa dalam solusi kendala media *flashcard* bisa terpecahkan masalahnya dengan adanya solusi yang sudah dijelaskan diatas.

Pembelajaran salah satu membutuhkan alat bantu untuk memberikan materi jadi tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi membutuhkan suatu media yang dimana guru bisa melihat kemampuan siswanya masing-masing. Guru menggunakan media *flashcard* menimbulkan berbagai respon dari siswa yang positif maupun negative, dengan siswa mengisi angket yang sudah diberikan. Menurut hasil angket siswa “ dalam guru menggunakan media *flashcard*, membuat belajar lebih semangat apalagi kalau guru menjelaskannya dengan jelas sehingga media *flashcard* ini membuat pembelajaran lebih mudah, mengerti, dan memahaminya. Karena biasanya guru jarang untuk menggunakan media hanya menggunakan metode ceramah. Respon siswa pun terhadap guru menggunakan media *flashcards* sangat baik karena dalam penggunaannya gurudengan baik dan jelas apalagi media ini bisa dibuat dalam permainan siswa akan merasa santai dan efektif dalam belajar.

Dari hasil wawancara mengenai respon siswa peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* cukup efektif dibandingkan dengan guru menggunakan ceramah saja. Respon siswa pun banyak yang menjawab sangat baik alesannya anak menjadi termotivasi ketika belajar, hasil belajarnya meningkat, selalu berantusias dan aktif. Karena keberhasilan pada saat pembelajaran sangat menentukan kemampuan siswa kedepannya.

**Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-5 (SNIP 2021) dan Seminar Nasional Guidance  
Counseling Project (GCP 2021)**

**SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601**

2. Angket

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Penggunaan Media *Flashcard***

No	Pernyataan	Skor	Indeks	Kategori
1.	Guru menyampaikan materi menjadi lebih jelas dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .	95	95 %	SangatSetuju
2.	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan media <i>flashcard</i> .	83	83 %	SangatSetuju
3.	Pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibanding dengan hanya mendengar saja	98	98 %	SangatSetuju
4.	Saya merasa senang saat guru menggunakan media <i>flashcard</i> (bergambar) ketika belajar berangsur.	96	96%	Sangat Setuju
5.	Saya berkerjasama dengan teman-teman saat mengerjakan dalam sebuah kelompok.	75	75%	Setuju
6.	Guru menyampaikan materi menjadi lebih jelas dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .	99	99%	Sangat Setuju
7.	Saya sangat penasaran ketika bergiliran mengambil gambar.	100	100%	Sangat Setuju
8.	Saya sangat berantusias ketika bergiliran ke depan untuk memaparkan gambar.	96	96%	Sangat Setuju
9.	Media permainan <i>flashcard</i> membuat saya berani untuk maju kedepan	84	84%	Sangat Setuju
10.	Permainan kartu bergambar ini membuat saya menjadi lebih giat belajar.	94	94%	Setuju
11.	Saya menjadi termotivasi dengan adanya persaingan antar kelompok.	99	96%	Sangat Setuju
12.	Saya mnejadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media <i>flashcard</i> .	98	98%	Sangat Setuju
13.	Dengan menggunakan media ini materi yang kurang dipahami akan membantu untuk mudah dimegerti.	97	97%	Sangat Setuju
14.	Menggunakan media permainan <i>flashcard</i> dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh saat proses kegiatan belajar berlangsung.	99	99%	Sangat Setuju
15.	Setelah belajar dengan menggunakan media <i>flashcard</i> , saya menjadi percaya bahwa belajar IPA itu memang menyenangkan	98	98%	Sangat Setuju

**SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601**

16.	Saya dapat menjawab soal IPA dengan menggunakan media pembelajaran <i>flashcard</i>	99	99%	Sangat Setuju
-----	---	----	-----	---------------

Berdasarkan tabel mengenai respon media *flashcard* di atas, hasil perhitungan menunjukkan bahwa secara umum respon dari seluruh pernyataan "Sangat Setuju". Respon tertinggi didapat dari pernyataan nomor 7 dengan mendapatkan hasil 100%. Sedangkan respon terendah didapat dari pernyataan nomor 5 dengan mendapatkan hasil 75%. Adapun hasil rata-rata persentase respon siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Rata-rata Persentase Respon Siswa**

Penilaian	
Total Skor indeks presentase	1510
Total Skor Maksimum	1600
Rata-rata	94.37

### SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Mata Pelajaran IPA SD Kelas III dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media *flashcard* yang dikembangkan merupakan media berupa kartu yang berisi materi Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup. Media flash card dikembangkan melalui gambar yang menarik.
2. Media *flashcards* salah satu media yang sering di gunakan ketika guru mengajar berlangsung dan sebagai alat bantu penyampaian materi.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi Ciri- ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup pada kelas III SD sehingga siswa mudah memahami dan menghafalnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). *An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment*. Computers in Human Behavior, 26 (1), 310-322.
- Mashudi, Toha dkk, (2007 :3): *Pembelajaran di SD*. Diakses dari laman web padatanggal 27oktober 2020Pukul 16.00 WIB dari: <http://masguruonline.wordpress.com/2013/05/20/karakteristik-umumpembelajarandisekolahdasar>
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Susilana (2007). *Pengertian Media Powerpoint*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Nurseto, Tejo. (2011). *"Membuat Media Pembelajaran yang Baik"*. Jurnal Ekonomi. & Pendidikan, Volume 8, Nomor 1: halaman 19-35



**SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 593 – 601**

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta