

Pengembangan Flash card Bergambar Berbasis Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Rumah Adat di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Deswita Citra¹, Kurniana Bektiningsih²

Universitas Negeri Semarang, Indonesia
deswitactrr03@students.unnes.ac.id

Submit
3 Februari 2026

Review
9 Februari 2026

Publish
27 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, menguji kelayakan, serta mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* bergambar berbasis media konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean pada mata pelajaran IPAS materi Rumah Adat di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif untuk menguji kelayakan media dan uji statistik berupa Paired Sample T-Test serta N-Gain Score untuk melihat peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flash card bergambar yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” digunakan berdasarkan validasi ahli. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 45,14% meningkat menjadi 81,64% pada saat posttest. Berdasarkan penghitungan N-Gain Score dengan nilai 65,59%, ditemukan peningkatan yang masuk dalam kategori efektif untuk mengoptimalkan pemahaman siswa. Pengembangan media flash card bergambar berbasis media konkret ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Rumah Adat di Indonesia di kelas V SD Negeri 2 Ngabean.

Kata Kunci: *Flash Card, Media Konkret, Hasil Belajar, IPAS, Rumah Adat.*

Abstract

This study aims to design, test the feasibility, and determine the effectiveness of using concrete media-based picture cards in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Ngabean in the subject of IPAS with the topic of Traditional Houses in Indonesia. The research method used is research and development (R&D). Data collection was carried out through observation, interviews, and learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. Data analysis used descriptive quantitative analysis techniques to test the feasibility of the media and statistical tests in the form of Paired Sample T-Tests and N-Gain Scores to see the increase in learning outcomes. The results showed that the flash cards developed were considered very feasible to use based on expert validation. The effectiveness test results showed a significant increase in learning outcomes, with an average pre-test score of 45.14% increasing to 81.64% on the post-test. Based on the N-Gain Score calculation with a value of 65.59%, the improvement found falls into the effective category for optimizing student understanding. The development of concrete media-based picture flash cards proved to be effective in improving IPAS learning outcomes in the subject of Traditional Houses in Indonesia in grade V at SD Negeri 2 Ngabean.

Keywords: *Flash Cards, Concrete Media, Learning Outcomes, IPAS, Traditional Houses.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Seiring perkembangan zaman dan tuntutan kurikulum, pembelajaran di sekolah dasar dituntut untuk berlangsung secara aktif, bermakna, dan menyenangkan. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih sering menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya

keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum maksimal, terutama pada mata pelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep secara konkret. Upaya peningkatan kualitas pendidikan ini sejalan dengan (UU No. 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (No. 22 Tahun 2016) tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini berarti, pengembangan media pembelajaran seperti flash card bergambar berbasis media konkret sangat didukung oleh peraturan yang ada untuk menciptakan proses belajar yang lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media, model dan metode pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran. Melalui media, model dan metode pembelajaran, pembelajaran akan menarik tepat dan terarah, serta yang paling penting adalah siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan hal yang difungsikan guna menyalurkan proses pendidikan kepada peserta didik (Nurfadhillah (2021:15)). Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam memenuhi kebutuhan peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar dikarenakan usia anak pada tingkat sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah flash card yang dikembangkan dengan memadukan media konkret. Artinya, kartu bergambar tidak hanya berisi gambar dan tulisan, tetapi juga didukung dengan benda nyata atau bentuk tiga dimensi yang bisa dilihat, disentuh, dan diamati secara langsung oleh siswa. Penggabungan ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak hanya bersifat hafalan. Penggunaan flash card berbasis media konkret dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada rentang usia 7–12 tahun. Pada usia tersebut, anak cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menarik, berwarna, dan melibatkan aktivitas langsung. Mereka juga lebih mudah memahami materi ketika dapat melihat dan memegang objek nyata dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Menurut Sri (2021), flash card merupakan salah satu jenis media edukatif yang berbentuk kartu kecil yang memuat gambar dan kata-kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menggunakannya. Media ini dapat diperoleh dengan membuat sendiri sesuai kebutuhan pembelajaran atau menggunakan flash card yang sudah tersedia secara komersial. Pengertian flashcard juga dikemukakan oleh Hayati (2021) yang merupakan media pembelajaran yang efisien dalam memperkuat dan mengingat konsep-konsep penting. Flash card ini berupa kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol yang membantu peserta didik mengingat dan memahami materi yang terkait dengan informasi yang ada di dalam kartu tersebut.

Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangatlah penting karena dibalik dari siswa belajar akan ada niat dihati siswa tersebut untuk belajar. Menurut Piqriyatun dan Kurnia (2024), dalam penelitian mereka mengenai pengembangan media flash card, peningkatan literasi membaca siswa kelas 1 SD merupakan salah satu bentuk hasil belajar yang ingin dicapai. Mereka menyatakan bahwa media flash card yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti, pada pelaksanaannya mata pelajaran IPAS khususnya muatan IPS di kelas V SD Negeri 2 Ngabean masih dianggap sulit dipahami oleh siswa karena pembelajaran cenderung bersifat hafalan dan minim praktik langsung, sehingga materi tidak bertahan lama dalam ingatan siswa. Berbeda dengan muatan IPA yang lebih banyak melibatkan praktik, siswa terlihat lebih bersemangat dan mudah memahami materi. Guru kelas V telah menerapkan model Project Based Learning (PJBL) dan memanfaatkan media pembelajaran pada beberapa materi, namun penggunaannya masih terbatas. Meskipun sarana dan prasarana sekolah tergolong memadai, kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi IPS secara konkret dan bermakna, sehingga hasil belajar belum optimal.

Sebagai rencana pemecahan masalah, peneliti mengembangkan media Flash Card Bergambar Berbasis Media Konkret. Berdasarkan kajian teoritik, variabel media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan pendidikan yang mampu menstimulasi pikiran dan perhatian siswa (Nurfadhillah, 2021). Menurut Yusufhadi Miarso, media efektif jika mampu mendorong proses belajar yang disengaja dan terkendali. Secara khusus, penggunaan flash card dipilih karena efisiensinya dalam memperkuat ingatan konsep melalui visual (Hayati, 2021), serta bentuknya yang fleksibel mengikuti karakteristik siswa (Sri, 2021). Integrasi media konkret dalam flash card ini menjadi sangat penting karena siswa sekolah dasar (usia 7-12 tahun) berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan objek nyata untuk memahami informasi. Selain itu, pemanfaatan media ini didukung oleh pandangan Rosmitha Sari et al. (2022) bahwa ketersediaan media dapat meningkatkan aktivitas dan perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media Flash Card Bergambar Berbasis Media Konkret sebagai salah satu solusi dalam pembelajaran IPAS. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan kartu bergambar dengan media konkret tiga dimensi yang dapat disentuh dan diamati secara langsung oleh siswa. Selain itu, materi yang disajikan disesuaikan dengan kearifan lokal Kabupaten Kendal agar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini juga difokuskan pada mata pelajaran IPAS materi Rumah Adat di Indonesia kelas V, yang masih jarang dikembangkan menggunakan media sejenis. Penelitian ini tidak hanya menggunakan flash card sebagai media visual biasa, tetapi mengembangkannya menjadi media yang lebih lengkap karena memadukan unsur gambar, benda nyata, dan konteks lingkungan siswa. Melalui media ini, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, lebih mudah memahami materi, dan hasil belajar mereka dapat meningkat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain, menguji kelayakan, serta menguji keefektifan media Flash Card bergambar berbasis media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Rumah Adat di Indonesia kelas V SD Negeri 2 Ngabean. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan unsur gambar dengan media konkret yang disesuaikan dengan kearifan lokal lingkungan sekitar siswa, yaitu Kabupaten Kendal. Diduga kuat bahwa melalui pengembangan media ini, hasil belajar siswa akan meningkat signifikan karena penyajian materi menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPAS, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sehingga materi tidak hanya sekadar dihafal, tetapi melekat lama dalam ingatan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan produk pendidikan tertentu. Dalam model pengembangan media ini, penerapan dari pembelajaran dengan flash card bergambar berbasis media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean menggunakan metode Problem Based Learning (PBL). Desain pengembangan yang dipilih merujuk pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Anggraeni dalam Hardani dkk., 2023). Penggunaan model ini diperkuat oleh pendapat (Sugiyono dalam Tambunan dkk., 2021) yang menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan analisis identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Pada tahap identifikasi masalah, peneliti melakukan observasi ke SD Negeri 2 Ngabean di kelas V. Observasi dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi guru kelas V dan siswa-siswi kelas V. Berdasarkan wawancara tersebut terdapat beberapa permasalahan yang terjadi. Namun peneliti hanya membatasi pada permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V dan kurangnya media konkret terutama pada pembelajaran IPS. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merancang produk flash card berbasis media konkret. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti perlu mengumpulkan data dan menganalisis flash card berbasis media konkret yang dibutuhkan oleh guru dan siswa.

Pada tahap desain, berdasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan yang telah disesuaikan dengan analisis pada tahap awal (Rachma dkk., 2023). Berdasarkan tahap analisis diketahui materi yang menjadi permasalahan siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean yaitu materi Rumah Adat di Indonesia. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang digunakan dalam flash card ini berpedoman pada Permendikbud nomor 37 Tahun 2018.

Tahap pengembangan dimulai dengan menyusun perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan media flash card ke dalam langkah-langkah kegiatan inti. Proses produksi media dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan desain awal, dengan perbaikan terus-menerus untuk menjamin kualitas fisik dan kontennya. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen angket skala likert (1-4). Hasil penilaian kuantitatif dari para ahli dikonversi menjadi kriteria kelayakan, sementara saran kualitatif digunakan sebagai dasar revisi produk. Setelah dinyatakan valid, produk diuji cobakan kepada pengguna (guru dan siswa) untuk mengukur kepraktisan dan kelayakan media sebelum diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Ngabean.

Setelah menyelesaikan tahap analisis, tahap desain dan tahap pengembangan (development) tahap berikutnya adalah tahap implementasi, dilakukan setelah media dinyatakan valid. Media flash card berbasis media konkret diterapkan dalam pembelajaran IPAS menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada 35 siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Selama pembelajaran, siswa belajar secara berkelompok dengan mengamati dan mendiskusikan flash card serta media konkret yang disediakan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui validasi ahli dan revisi produk, serta secara sumatif melalui analisis hasil pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji T berpasangan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan kelayakan dan efektivitas media flash card bergambar berbasis media konkret dalam pembelajaran IPAS materi Rumah Adat di Indonesia.

Subjek penelitian ini adalah satu orang dosen ahli media pembelajaran, satu orang dosen ahli materi, satu orang praktisi pendidikan yaitu guru kelas V SDN 2 Ngabean Ibu Asih Nurokhmah, S.Pd dan 35 peserta didik kelas V SDN 2 Ngabean. Objek penelitian ini adalah Flash Card bergambar berbasis media konkret materi Rumah Adat di Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian; 1) Observasi, dilakukan untuk menilai sikap dan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS. 2) Wawancara, dilaksanakan guna untuk mendapatkan data yang sesuai dengan pedoman wawancara yang sudah disusun oleh peneliti (Sahir, 2021). Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru atau wali kelas V SD Negeri 2 Ngabean. 3) Dokumentasi, digunakan untuk mendokumentasikan penelitian menggunakan kamera hp. 4) Tes, instrumen tes adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu proses pengukuran atau penilaian (Supriyadi dkk., 2022). Dapat berupa soal uji coba penggunaan media, soal pretest yang dilakukan sebelum menggunakan media, dan soal posttest yang dilakukan sesudah penggunaan media. 5) Angket, angket atau kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data yang disusun dalam bentuk sejumlah pertanyaan untuk mengukur variabel dalam penelitian (Ardiansyah et al., 2023).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan guru kelas V, serta saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi. Data ini digunakan untuk mengetahui kekurangan media serta sebagai dasar perbaikan produk yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Angket menggunakan skala penilaian (misalnya skala Likert 1-4 atau 1-5). Cara menghitung skor validitas media dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh, kemudian dibagi dengan skor maksimal, lalu dikalikan 100% untuk mendapatkan persentase kelayakan. Rumus yang digunakan adalah:

Persentase Kelayakan = $(\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$. Hasil persentase tersebut kemudian dikategorikan sebagai berikut: 81%-100% = Sangat Layak, 61%-

80% = Layak, 41%–60% = Cukup Layak, $\leq 40\%$ = Kurang Layak. Uji validitas dan reliabilitas instrumen tes dilakukan sebelum digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Validitas dihitung dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka soal dinyatakan valid. Reliabilitas dihitung untuk mengetahui tingkat konsistensi soal.

Untuk mengetahui keefektifan media, dilakukan melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media (pretest dan posttest). Media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media. Peningkatan tersebut dapat dihitung menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut: $N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$. Hasil N-Gain kemudian dikategorikan: $N\text{-Gain} \geq 0,70$ = Tinggi, $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ = Sedang, $N\text{-Gain} < 0,30$ = Rendah.

Uji kelayakan, dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli menggunakan skala likert 1-4. Uji validitas, sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (2016:173) “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Validitas yang digunakan dalam menguji kevalidan soal yang digunakan dalam penelitian adalah rumus korelasi product moment Pearson. Uji reliabilitas, digunakan untuk menentukan kesamaan data dalam uji coba yang berulang-ulang. Menurut Suharsimi Arikunto (2013:231) suatu instrumen yang skornya 1 atau 0, untuk menguji reliabilitasnya menggunakan rumus Kuder Richardson-20 (KR-20). Uji kesukaran, bertujuan untuk mengkaji tingkat butirbutir soal tes yang digolongkan berdasarkan kesulitannya yakni mudah, sedang dan sukar. Uji daya pembeda, dalam menghitung indeks daya pembeda perlu membedakan kelompok tes menjadi dua kategori yaitu kelompok bawah dan atas.

Teknik analisis data diperoleh dengan penghitungan analisis data awal meliputi uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui distribusi data peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean. Pengujian normalitas data menggunakan rumus uji Chi-Kuadrat menurut Sugiyono (2016:77). Dan Uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui nilai pretest dan posttest berasal dari kelompok yang homogen atau tidak.

Selanjutnya melakukan analisis data akhir dengan menghitung uji T berpasangan (T-Test), digunakan untuk mengetahui perbedaan dari hasil belajar kelas antara sebelum dan sesudah menggunakan flash card bergambar berbasis media konkret. Dan uji N-Gain, digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penelitian ini menggunakan gain ternormalisasi (N-gain).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu Flash Card bergambar berbasis media konkret, yang difokuskan pada mata pelajaran IPAS kelas V SD dengan materi rumah adat di Indonesia sesuai dengan kurikulum merdeka dengan pendekatan deep learning. Adapun capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) fase C materi rumah adat di Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi Rumah Adat di Indonesia

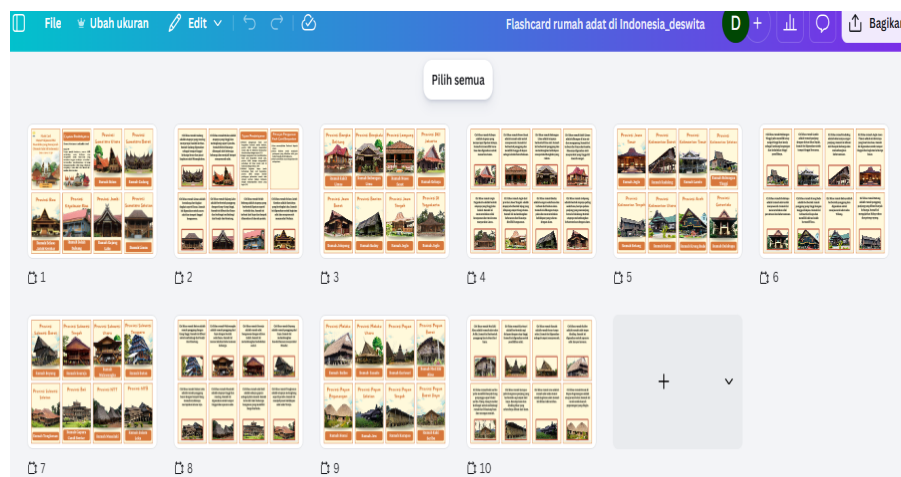
Capaian Pembelajaran (CP)
Elemen: Kebudayaan dan Kearifan Lokal
Bunyi CP: Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.
Tujuan Pembelajaran (TP)
1. Melalui penggunaan flash card bergambar berbasis media konkret (Condition), peserta didik (Audience) mampu menentukan rumah adat di Indonesia berdasarkan daerah asalnya (Behavior) dengan tepat (Degree). (C3-menentukan)
2. Dengan mengamati dan mendiskusikan flash card bergambar rumah adat (Condition), peserta didik (Audience) mampu menganalisis perbedaan ciri khas rumah adat di Indonesia (Behavior) dengan benar (Degree). (C4-menganalisis)

3. Melalui kegiatan tanya jawab berbantuan flash card bergambar (Condition), peserta didik (Audience) mampu menilai pentingnya pelestarian rumah adat sebagai warisan budaya Indonesia (Behavior) dengan menyampaikan alasan yang logis (Degree). (C5)
4. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan flash card bergambar berbasis media konkret (Condition), peserta didik (Audience) dapat mempresentasikan ke depan hasil pengerjaan LKPD (Behavior) dengan tepat (Degree). (P6)

Berdasarkan hasil analisis awal di SD Negeri 2 Ngabean, diketahui bahwa sarana pendukung pembelajaran di sekolah sebenarnya sudah cukup memadai, seperti ketersediaan akses internet (Wi-Fi) dan perangkat LCD. Namun, potensi ini belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan inovasi media ajar yang variatif. Dalam proses belajar, siswa kelas V menunjukkan karakteristik yang sangat antusias terhadap materi yang disajikan melalui gambar menarik dan bersifat konkret. Sayangnya, selama ini pembelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS tentang rumah adat masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit mengingat materi dalam jangka waktu lama.

Dari sisi guru, terdapat kendala dalam hal keterbatasan waktu untuk merancang media ajar atau media konkret yang berbeda setiap harinya. Guru juga menilai bahwa penggunaan media konkret yang terlalu sering akan menghabiskan banyak kertas, sehingga diperlukan media yang lebih tahan lama, praktis, dan dapat digunakan berulang kali. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mengembangkan media flash card bergambar berbasis media konkret.

Tahap desain media menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap desain, peneliti menggunakan platform Canva untuk merancang visual flash card. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan akses melalui laman www.canva.com serta ketersediaan berbagai fitur desain dan animasi menarik yang dapat digunakan secara gratis maupun premium. Media ini didesain dengan ukuran yang praktis agar mudah digenggam siswa, lengkap dengan gambar rumah adat yang cerah di sisi depan dan asal daerah serta di sisi belakang terdapat ciri khas rumah adat tersebut. Melalui desain yang interaktif ini, flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ingat, tetapi juga sebagai media konkret yang bisa dilihat dan diraba langsung oleh siswa. Berikut adalah desain materi rumah adat di Indonesia melalui aplikasi canva:



Gambar 1. Desain Flash Card Bergambar di Canva

Sebagai pelengkap media utama, peneliti juga merancang kotak penyimpanan (box) flash card menggunakan aplikasi Canva untuk menjaga keawetan dan kerapian kartu saat digunakan di kelas. Kotak ini didesain dengan dimensi 8 x 4 x 12 cm, ukuran yang sangat presisi dan pas untuk menampung seluruh kartu materi rumah adat sehingga tidak mudah tercecer atau rusak. Visual pada kotak disesuaikan dengan tema besar pembelajaran IPAS, menonjolkan identitas visual yang senada dengan isi flash card, dan terdapat nama penyusun. Berikut desain kotak penyimpanannya:



Gambar 2. Desain Kotak Penyimpanan (Box) Flash Card

Setelah tahap perencanaan atau desain, langkah selanjutnya adalah tahap development (pengembangan). Dalam tahap pengembangan ini, flash card yang sudah didesain selanjutnya akan diprint menggunakan kertas ivory untuk menambah kesan kokoh dan awet digunakan untuk jangka panjang, dan untuk kotak penyimpanan diprint juga lalu dilaminating.

Setelah dihasilkan flash card bergambar berbasis media konkret, selanjutnya dilakukan uji kepada ahli media untuk menilai kelayakan. Uji media dilakukan oleh Bapak Drs. Yuli Witanto., M.Pd. Berikut hasil penilaian yang dilakukan ahli media:

Tabel 2. Hasil analisis data kelayakan ahli media

Penilaian	
Skor Total	62
Presentase	86,1%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 86,1% dengan total skor 62 yang termasuk kedalam kategori sangat layak dengan saran dan sedikit tambahan. Hal ini dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu merancang rencana pembelajaran beserta media pembelajaran. Peneliti melakukan uji materi yang dilakukan oleh Ibu Dra. Sri Sami Asih, M.Kes. adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil analisis data kelayakan ahli materi

Penilaian	
Skor Total	75
Presentase	98%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan peesentase rata-rata sebesar 98% dengan total skor 75, yang termasuk kedalam kriteria sangat layak digunakan. Selanjutnya dilakukan angket tanggapan oleh ahli praktisi yaitu guru kelas V Ibu Asih Nurokhmah., S.Pd. penilaian dilakukan satu kali setelah pelaksanaan uji coba media flash card yang penulis kembangkan dan untuk melihat seberapa efisien media yang dikembangkan. Dari hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa flash card bergambar berbasis media konkret dinyatakan layak digunakan untuk peserta didik kelas V. Berikut hasil angket penilaian yang dilakukan oleh ahli praktisi:

Tabel 4. Hasil angket data kelayakan oleh ahli praktisi

Penilaian	
Skor Total	13
Presentase	100%
Kriteria	Sangat Layak

Setelah media flash card bergambar dan perangkat pendukungnya dinyatakan layak oleh para ahli serta praktis untuk digunakan, tahap selanjutnya adalah menguji efektivitas produk tersebut secara langsung kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean. Langkah ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Rumah Adat di Indonesia. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini berupa tes yang terdiri dari soal pre-test dan post-test.

Sebelum tes digunakan secara luas, peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu untuk memastikan kualitas soal. Uji coba ini dilakukan kepada 7 orang siswa yang dipilih secara representatif, mencakup siswa dengan peringkat atas, tengah, dan bawah. Langkah ini diambil agar instrumen tes yang dihasilkan benar-benar objektif dan dapat dipahami oleh seluruh level kemampuan siswa. Berikut tabel soal uji coba berdasarkan tingkat validitas soal:

Tabel 5. Validitas soal uji coba terhadap 7 peserta didik

Penilaian	
R Tabel	0,878
Jumlah soal valid	33
Jumlah soal tidak valid	17

Berdasarkan hasil uji coba tersebut, instrumen divalidasi hingga siap digunakan untuk mengambil data penelitian yang sesungguhnya. Dari 50 soal uji coba, ditemukan 33 soal yang valid dan 17 soal tidak valid. Soal tersebut dinyatakan juga reliabel. Setelah soal uji coba dianggap valid dan reliabel maka untuk selanjutnya adalah dengan menguji kesukaran dan uji daya pembeda. Diperoleh data uji kesukaran sebagai berikut:

Tabel 7. Uji kesukaran dan daya pembeda soal uji coba terhadap 7 peserta didik

Uji Kesukaran		Uji Daya Pembeda	
Jumlah soal yang mudah	45	Jumlah soal sangat baik	4
Jumlah soal sedang	3	Jumlah soal baik	39
Jumlah soal yang sukar	2	Jumlah soal cukup	1

Berdasarkan tabel 7, kualitas soal yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat memadai untuk digunakan sebagai alat ukur. Dari aspek indeks kesukaran, mayoritas soal berada pada kategori mudah sebanyak 45 butir, sementara 3 butir soal berkategori sedang, dan hanya 2 butir yang tergolong sukar, sehingga tes ini cukup ramah untuk dipahami oleh siswa kelas V dengan berbagai tingkatan kemampuan. Kualitas ini diperkuat oleh hasil uji daya pembeda yang menunjukkan performa soal sangat efektif; tercatat sebanyak 39 soal masuk dalam kategori baik dan 4 soal dalam kategori sangat baik, yang berarti soal-soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang sudah menguasai materi dengan yang belum. Dengan hanya satu soal yang berkategori cukup, instrumen ini secara keseluruhan dinyatakan valid dan reliabel untuk mengukur efektivitas media flash card yang dikembangkan.

Sebelum melangkah ke pengujian efektivitas, peneliti melakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan data layak diolah. Berdasarkan uji normalitas, data nilai pretest dan posttest dari 28 peserta didik menunjukkan sebaran yang normal, di mana nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf yang ditentukan ($L_{hitung} < L_{tabel}$), sehingga data dinyatakan mewakili populasi secara proporsional.

Selanjutnya, melalui uji homogenitas menggunakan F-Test Two-Sample for Variances, diperoleh varians data yang seragam atau homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai Variance pretest sebesar 92,27 dan posttest sebesar 84,16, yang menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan antar siswa tidak terpaut terlalu jauh atau konsisten.

Hasil uji-t menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media flash card dengan nilai t stat sebesar -15,26, di mana rata-rata nilai siswa melonjak drastis dari 45,14 menjadi 81,64. Analisis terakhir dilakukan melalui uji N-Gain untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar secara individu maupun klasikal.

Berdasarkan data 28 siswa, diperoleh rata-rata peningkatan yang masuk dalam kategori "Tinggi" dan "Sedang". Peningkatan ini terlihat dari selisih nilai yang konsisten, di mana banyak siswa yang awalnya memperoleh nilai di bawah 50 pada pretest, mampu melampaui KKM dengan nilai di atas 80 pada posttest. Secara keseluruhan, skor N-Gain ini mengonfirmasi bahwa media yang dikembangkan tidak hanya sekadar membantu siswa lulus, tetapi memberikan progres belajar

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flash card bergambar berbasis media konkret efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Ngabean, khususnya pada materi rumah adat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya lonjakan nilai rata-rata yang signifikan, dari 45,14 pada saat pretest menjadi 81,64 pada posttest.

Media ini dinyatakan sangat layak dan praktis karena mampu mengubah materi yang bersifat hafalan menjadi pengalaman belajar yang visual dan nyata. Temuan penting dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media fisik yang dapat diraba dan dilihat langsung (konkret) jauh lebih efektif menarik minat siswa dibandingkan metode ceramah, sehingga membantu siswa memahami keanekaragaman budaya dengan lebih cepat dan menyenangkan.

SARAN

Penulis menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan semua pihak yang menggunakannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Ungkapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tua atas doa yang tak putus dan dukungan moral yang luar biasa, serta kepada Ibu Dra. Kurniana Bektiningsih, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada dosen ahli materi dan ahli media atas saran-saran, kepada Kepala Sekolah dan Ibu guru SD Negeri 2 Ngabean atas izin dan bantuannya, serta kepada seluruh siswa kelas V yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias. Terakhir, terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan yang telah saling memberi semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Y., & Yuliani, S. (2023). Meningkatkan pengenalan rukun Islam melalui media kartu bergambar di Kelompok B Sentra Persiapan TK Kartika XX-46 Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(2), 85–92.
- Amalia Fitri, dkk. (2024). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Edisi Revisi Sekolah Dasar Kelas V*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Amalia Fitri, dkk. (2024). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Edisi Revisi Sekolah Dasar Kelas V*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Fatimah, I. D. (2023). Penerapan model pembelajaran make a match dengan media kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 28–35.
- Hadi, W., Sari, Y., & Jannah, H. M. (2024). Analisis Penerapan Media Augmented Reality Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2651-2664.
- Irhamna, I. Efektivitas Metode Bermain Flashcard Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, UIN FAS BENGKULU*).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–C untuk SD/MI/Program Paket A. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Lestari, D., Pratiwi, A., & Nugroho, R. A. (2021). Penerapan media kartu bergambar untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata pada anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(2), 102–110.
- Misykah, Z., & Panggabean, D. S. (2021). Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas II SD Nurul Fathimiyah Bandar Klippa tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 419–429.
- Nisa, N. C. (2023). Pengembangan media flash card pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat. Skripsi, *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*.

- Piqriyatun, A., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 80-91.
- Podungge, A. F. P., Ladamay, I., & Yulianti, Y. (2022, November). Pengembangan Game Edukasi “Smart Worm” Berbasis Android Materi Ips Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 6, No.1, pp.72-81).
- Rifâ, N., & Anwar, K. (2023). Penerapan Digital PBL Berbasis Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan adaptasi Literasi dan Perkembangan Kognitif di Kelas Besar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 210-224.
- Sahir, S., H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sardiman A.M, 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: *PT. Rajagrafindo Persada*.
- Septiana, P., & Suaebah, S. (2021). Edukasi media kartu bergambar berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap anak dalam pemilihan jajanan sehat di SD Negeri Pontianak Utara. *Pontianak Nutrition Journal*, 1(2), 56–61.
- Simanjutak, E. B., & Gustini Siburian, M. F. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 5(2), 70-76.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Widiawati, S. (2022). Pengembangan media flash card pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Batu Kumbung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–52.
- Widyastuti, R. (2022). Use of Concrete Media for Mathematics Lesson in Elementary School. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 34–39.
- Yanti, E. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 83 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 2(2), 125-134.