

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

**Oleh:
ALFARISKA FEBRIYANTI
NPM. 1901030002**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
ALFARISKA FEBRIYANTI
NPM : 1901030002**

Pembimbing : Dr. Siti Annisah, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
1444 H/2023 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD
BENDA KELAS III SD/MI

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Prodi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 25 Mei 2023
Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

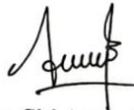
PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III
SD/MI
Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 25 Mei 2023
Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-3269/In-78-1/D/PP-00-9/06/2023

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI, yang disusun Oleh : ALFARISKA FEBRIYANTI dengan NPM: 1901030002 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/31 Mei 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dr. Siti Annisah, M.Pd.
Penguji I : Nurul Afifah, M.Pd.I.
Penguji II : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
Sekretaris : Ratih Rahmawati, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zubatri, M.Pd.
NIP. 196206121989031006

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI

**Oleh:
ALFARISKA FEBRIYANTI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat prasurvei di UPTD SDN 5 Metro Pusat. Permasalahan yang dimaksud yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat menyampaikan materi pembelajaran termasuk pada materi perubahan wujud benda. Dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya fokus pada buku BUPENA sehingga menyebabkan terdapat beberapa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan wawancara dan angket. Adapun teknis analisis data yang digunakan analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, dan analisis respons guru dan peserta didik.

Hasil validasi oleh validator dan uji coba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase hasil validasi dan uji coba produk. Hasil persentase yang diperoleh masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 92,5%, respons guru sebesar 100%, respons peserta didik sebesar 99,5%, dan semua hasilnya termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran flashcard pada materi perubahan wujud benda layak digunakan pada saat proses pembelajaran kelas III SD/MI. Saran terhadap penelitian ini yaitu untuk dikembangkan media pembelajaran flashcard pada materi pelajaran lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, Perubahan Wujud Benda

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfariska Febriyanti

NPM : 1901030002

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 Mei 2023

Yang menyatakan



Alfariska Febriyanti
NPM. 1901030002

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (١) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٢) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٣) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ (٤)

(١)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS.Al Insyirah 94:5-8)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan bahagia atas kehadiran Allah SWT, atas terselesainya skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Ibunda Sri Harumi dan Bapak Faizun Alfaris yang tidak henti-hentinya memberikan kepercayaan, doa, dan dukungan moril serta materil hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kakak dan adik-adik saya, Mba Nur Lintang Issusiloningtyas, Mas Aldi Kurniadi, Adik Muhammad Muchlisin Alfaris, Adik Aisyah Nur Fitriyani, Adik Zeinicha Lintang Syafira, dan Adik Zidan Alfaris yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
3. Keluarga besar Alm. Bapak Tukijo dan Alm. Bapak Rifa'an yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil.
4. Teman-teman Prodi PGMI, IKABIM, UKM RENOV, Sahabat Until Jannah, dan Sahabat Wisuda Bareng yang telah memberikan motivasi untuk selalu melakukan yang terbaik termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Prodi PGMI yang senantiasa memotivasi, memberikan banyak kesempatan, dan kepercayaan kepada penulis termasuk saat menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater yang saya banggakan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan segala kenikmatan kepada penulis baik berupa kesehatan jasmani dan rohani serta terutama nikmat iman dan Islam yang sangat penting disyukuri. berkat rahmat dan pertolongan Allah SWT sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI” dengan baik meskipun jauh dari kesempurnaan. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Metro beserta staf pimpinan dan karyawan yang telah berkenan memberikan kesempatan dan bimbingan kepada penulis selama studi.

3. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Dr. Siti Annisah M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis selama melakukan studi di Institut Agama Islam Negeri Metro.
6. Kepala UPTD SDN 5 Metro Pusat beserta staf dan dewan guru yang telah memberikan informasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga penulis yang telah mendukung dengan segala pengorbanan, kasih sayang, dan do'a serta kesabaran yang tak terhingga.
- 8.
9. Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Metro, 8 April 2023

Peneliti



Alfariska Febriyanti
NPM. 1901030002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	v
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
3. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	12
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	12
5. Kelayakan Media Pembelajaran	14
B. Materi Perubahan Wujud Benda	16
1. Mengembun.....	17
2. Menguap.....	17
3. Mencair.....	18
4. Membeku.....	18
5. Menyublim	18
6. Mengkristal.....	19
C. Kajian Studi yang Relevan	19
D. Kerangka Pikir.....	21

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Prosedur Pengembangan	24
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	24
2. <i>Design</i> (Desain).....	25
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	26
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	27
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	27
C. Desain Uji Coba Produk.....	27
1. Desain Uji Coba	28
2. Subjek Uji Coba	28
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	29
1. Teknik Pengumpulan Data	29
2. Instrumen Pengumpulan Data	29
E. Teknik Analisis Data.....	32
1. Analisis Kelayakan Media.....	33
2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik	33
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	 36
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	36
B. Hasil Validasi	42
C. Hasil Uji Coba Produk	50
D. Kajian Produk Akhir	55
E. Keterbatasan Penelitian	62
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 64
A. Simpulan Tentang Produk.....	64
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	66

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	KI, KD, dan Indikator	16
Tabel 3.1	Instrumen Penilaian.....	30
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Respons Guru dan Peserta Didik	32
Tabel 3.5	Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media	34
Tabel 3.6	Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik	35
Tabel 4.1	KI, KD, dan Indikator	36
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4.4	Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media.....	48
Tabel 4.5	Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Materi	48
Tabel 4.6	Hasil Respons Guru Kelas III terhadap Media yang Dikembangkan	50
Tabel 4.7	Hasil Respons Peserta Didik Kelas III terhadap Media yang Dikembangkan	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pikir	22
Gambar 3.1	Desain Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 4.1	Tampilan Media Pembelajaran Flashcard Tampak Depan dan Belakang	41
Gambar 4.2	Tampilan Kotak Flashcard Tampak Depan dan Belakang	41
Gambar 4.3	Grafik Hasil Respons Guru dan Peserta Didik	54
Gambar 4.4	Grafik Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media Pembelajaran Flashcard	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara Guru.....	73
Lampiran 2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	75
Lampiran 3	Hasil Validasi Ahli Media	76
Lampiran 4	Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
Lampiran 5	Hasil Respons Guru terhadap Media yang Dikembangkan.....	80
Lampiran 6	Hasil Respons Peserta Didik terhadap Media yang Dikembangkan.....	82
Lampiran 7	RPP Pembelajaran 5	83
Lampiran 8	RPP Pembelajaran 6	86
Lampiran 9	Dokumentasi Bukti Prasurvey	89
Lampiran 10	Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Guru Kelas III.....	90
Lampiran 11	Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Peserta Didik.....	91
Lampiran 12	Desain Kotak dan Kartu Flashcard.....	92
Lampiran 13	Surat Izin Prasurvey	96
Lampiran 14	Surat Balasan Prasurvey	97
Lampiran 15	Surat Izin Research.....	98
Lampiran 16	Surat Balasan Research	100
Lampiran 17	Surat Bimbingan Skripsi.....	101
Lampiran 18	Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro.....	102
Lampiran 19	Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hadir memiliki tujuan untuk membentuk, menciptakan, memberi stimulus kepada peserta didik untuk merasakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan serta dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri secara maksimal. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1), bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengkondusifkan kegiatan pembelajaran guru untuk membekali peserta didik hidup dalam bermasyarakat.¹ Keterampilan peserta didik sangat diperlukan dalam masyarakat seperti kecerdasan intelektual, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan membentuk insan yang berakhlak mulia. Sekolah Dasar merupakan wadah penunjang kebutuhan pendidikan bagi anak-anak yang baru akan memunculkan potensi diri sejak dini. Sekolah Dasar dikategorikan institusional formal dan dikatakan masuk kategori pendidikan pada usia dasar yang berperan dalam mendorong, memunculkan, dan memotivasi peserta didik untuk semangat dalam menuntut ilmu.

Sekolah Dasar yang diteliti menggunakan Kurikulum 2013 dengan pendekatan pembelajaran saintifik dan penilaian autentik dengan mengkombinasikan tematik integratif sebagai terapan unsur yang digabungkan

¹ Sintho Rukmana, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak," *Universitas Negeri Semarang*, Skripsi, 2020, 1.

dengan kurikulum 2013. Tematik integratif pada pendekatan saintifik berupa proses menanya, mencoba, dan menalar. Tematik integratif pada pendekatan aotentik berupa penilaian untuk mengukur kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sebagai tujuan capaian belajar.²

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di UPTD SDN 5 Metro Pusat didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan metode diskusi. Guru juga masih minim dalam menggunakan media pembelajaran contohnya pada materi perubahan wujud benda. Dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya fokus pada buku penilaian (BUPENA) dan mencontohkan dengan yang ada di sekitar kelas sehingga tidak semua materi dapat tersampaikan dengan baik. Padahal, dalam proses pembelajaran pemanfaatan media bersifat sangat penting karena media sebagai sarana membantu tenaga pendidik menciptakan suasana belajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran konvensional, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi pada saat menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik mengalami pemahaman yang kurang maksimal. Pada proses pembelajaran dengan materi yang padat dan menggunakan kata yang kompleks membuat peserta didik sulit dalam memahami materi dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.³

² I. Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi dan Anak Agung Gede Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V," *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (24 Maret 2021): 150–51, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.32355>.

³ Niantika Intan Pratiwi dan Kasrman Kasrman, "Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tumbuhan," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022): 7258, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh orang siswa kelas III B secara langsung menggunakan angket kebutuhan peserta didik dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda terdapat delapan orang peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud benda. Peserta didik juga menyatakan perlu adanya media pembelajaran dalam bentuk cetak, bergambar, dan memiliki tampilan yang menarik yang memuat materi perubahan wujud benda dengan jelas. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda.

Sebelum menerapkan suatu produk edukatif dalam proses pembelajaran, seorang pendidik dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat tercapainya pembelajaran yang efektif.⁴ Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah guru rencanakan. Ilmu teknologi berkembang dengan pesat dan maju pada saat ini, sehingga dapat mendorong adanya pembaruan serta pemanfaatan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran seperti dengan menciptakan dan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam melengkapi proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran di

⁴ Usep Setiawan dkk., *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)* (CV Widina Media Utama, 2022), 62, <https://repository.penerbitwidina.com/publications/353233/>.

Sekolah Dasar.⁵ Media pembelajaran yang masih konvensional seperti papan tulis dinilai dapat menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Dengan begitu perlu adanya pembaruan pada proses pembelajaran dalam menciptakan media pembelajaran.⁶ Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat guru ciptakan dengan menggunakan media pembelajaran yang diperbarukan supaya peserta didik dapat aktif dan mampu mudah memahami materi pelajaran secara individu maupun kelompok. Materi yang rumit dan terlalu banyak dapat di sederhanakan menggunakan media pembelajaran.⁷ Jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran *flashcard*.

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu berukuran kecil yang memuat gambar, keterangan dan tanda simbol yang dapat mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.⁸ Maka dari itu penggunaan *flashcard* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang kemudahan pemahaman materi dalam belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat dengan antusias dalam proses

⁵ Sri Widiawati, "Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumpang," *Universitas Muhammadiyah Mataram*, Skripsi, 2021, 1.

⁶ Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, dan Arafah Husna, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP) : Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (10 Juli 2018): 119, <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.

⁷ Aristiya Nuraini, "Pengembangan Media Flashcard Berbarcode Materi Perngaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu Dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2022): 305.

⁸ Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, dan Noreha, "Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *JURNAL MINDA* 2, no. 2 (30 April 2021): 82, <https://doi.org/10.51742/mindafkip.v2i2.346>.

pembelajaran karena *flashcard* menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran *flashcard* memberikan kemudahan bagi peserta didik yang lemah dalam menangkap pemahaman materi untuk lebih mudah memahami materi karena media pembelajaran *flashcard* memuat materi dengan lebih menarik dengan adanya gambar yang sangat disukai peserta didik Sekolah Dasar.⁹ Keunggulan dari media pembelajaran *flashcard* sesuai dengan saran siswa pada hasil wawancara yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memuat gambar dan konsep secara jelas.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki keunggulan yaitu dalam media pembelajaran *flashcard* disajikan secara kompleks dan kontekstual diantaranya terdapat gambar dari masing-masing perubahan wujud benda, pengertian dari masing-masing perubahan wujud benda, dan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran dibuat dengan ukuran yang lebih besar daripada umumnya. Dalam media pembelajaran *flashcard* juga terdapat *QR Code* yang memuat video pembelajaran terkait materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI”.

⁹ Nida Padhila, “Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu,” *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, Skripsi, 2021, 4–5.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalahnya yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan masih minim pada proses pembelajaran.
2. Masih terdapat peserta didik yang belum memahami materi perubahan wujud benda.
3. Belum adanya media pembelajaran flashcard pada materi perubahan wujud benda.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI.

1. Produk yang dikembangkan berupa *flashcard* yang berisi materi perubahan wujud benda pada tema 3 subtema 3 kelas III SD/MI.
2. Materi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yaitu tentang perubahan wujud benda kelas III SD/MI pada tema 3 subtema 3 sesuai dengan Kurikulum 2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran

Flashcard Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI?''.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diperoleh pertanyaan peneliti sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda yang dikembangkan?
3. Bagaimana respons guru terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda yang dikembangkan?
4. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI Berikut rincian tujuan dalam penelitian ini:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda.
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda.
3. Untuk menganalisis respons guru terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda.

4. Untuk menganalisis respons peserta didik terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis. Secara teoritis penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI yaitu pada materi perubahan wujud benda bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *flashcard*. Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi peserta didik, dapat memotivasi untuk belajar lebih giat dan meningkatkan rasa keingintahuannya.
3. Bagi guru, dapat memotivasi untuk mengembangkan kreativitas diri dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan bahan rujukan tentang pengembangan media pembelajaran *flashcard* sehingga dapat menambahkan wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

5. Bagi umum, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi pengembangan media pembelajaran *flashcard* guna menambah wawasan dan pengetahuan umum.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran *flashcard* dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Kotak media pembelajaran *flashcard* memiliki bentuk kubus yang berisi judul materi, gambar contoh perubahan wujud benda masing-masing satu, nama penyusun, *QR code* yang berisikan video materi penjelasan, dan informasi cara penggunaannya.
2. Media dicetak dengan ukuran panjang 16,5 cm dan lebar 11 cm
3. Menggunakan jenis kertas *art paper* 210 g
4. Pada media pembelajaran *flashcard* ini terdapat dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang. Pada bagian depan berisi judul materi, nama perubahan wujud, dan gambar salah satu contoh perubahan wujud. Sementara pada bagian belakang berisi nama perubahan wujud, pengertian perubahan wujud, tiga contoh perubahan wujud, dan *QR code* yang berisikan video materi penjelasan perubahan wujud. Materi pada media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus pada tema 3 subtema 3 kelas III SD/MI yakni perubahan wujud benda.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Flashcard

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, kata media dikenal dengan kata وسائل bentuk jamak dari kata وسيلة.¹⁰ Dapat disimpulkan secara bahasa bahwa media memiliki arti yaitu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dan pemberi informasi yang digunakan guru untuk memberikan khasanah ilmu pengetahuan secara lebih dekat dengan peserta didik dengan tujuan memberi dorongan motivasi kepada peserta didik agar aktif selama mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai sarana penghubung dan perantara dalam menyampaikan suatu pesan dan gagasan serta alat untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara guru dan siswa.¹² Media pembelajaran secara umum berarti sebagai perangkat lunak dan perangkat keras yang dikelola secara

¹⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2012), 27–28.

¹¹ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), 29, <http://eprints.unm.ac.id/20720/>.

¹² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 2–5.

langsung oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa demi kelangsungan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.¹³

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip)
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).¹⁴

Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan termasuk ke dalam jenis media berbasis cetak visual berupa kartu yang terdapat gambar dan keterangannya, serta terdapat juga jenis media berbasis audio-visual yang terdapat pada video pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran berupa QR Code yang dapat dipindai.

¹³ Riri Okra dan Yulia Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *Journal Educative: Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (22 Desember 2019): 122–23, <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 38.

3. Media Pembelajaran Flashcard

Media *flashcard* merupakan kartu yang berukuran kecil yang berisikan gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengarahkan peserta didik kepada materi pembelajaran. Media *flashcard* memiliki dua sisi yaitu pada bagian depan terdapat gambar dan pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar tersebut.¹⁵ Media pembelajaran *Flashcard* biasanya berukuran 8 × 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan besar kecilnya kelas yang dihadapi.¹⁶

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.¹⁷ Media pembelajaran *flashcard* tidak hanya sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, namun juga dapat digunakan sebagai komponen pembelajaran, dan media pembelajaran individual bagi peserta didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Flashcard

Media pembelajaran *flashcard* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran flashcard diantaranya sebagai berikut:

¹⁵ Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15, no. 2 (30 Oktober 2021): 197, <https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.5684>.

¹⁶ Okdiansyah Okdiansyah, Tio Gusti Satria, dan Aswarliansyah Aswarliansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 03 (1 Desember 2021): 49, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>.

¹⁷ Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (16 Agustus 2019): 110, <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>.

- a. Sebagai media yang dapat menarik perhatian peserta didik, karena berupa permainan edukatif yang memuat gambar dan penjelasan yang mudah di pahami.¹⁸
- b. Fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan dibawa kemana-mana karena dengan ukuran yang tidak besar.¹⁹
- c. Praktis dalam proses membuat dan menggunakannya.
- d. Memiliki sifat yang nyata dan jelas karena berisi gambar dan keterangan yang jelas.
- e. Mudah diingat karena konsep *flashcard* yang sederhana.²⁰

Media pembelajaran flashcard juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- a. Gambar hanya menekankan indra mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.²¹

¹⁸ Arum Fatayan, Zulherman Zulherman, dan Sahla Weny Triannisa, "Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar," *JURNAL EDUSCIENCE (JES)* 9, no. 1 (1 April 2022): 30, <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2518>.

¹⁹ Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Deiksis* 9, no. 02 (29 Agustus 2017): 121, <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.

²⁰ Febriyanto dan Yanto, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," 110.

²¹ Femmy Angreany dan Syukur Saud, "Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Ipa Sma Negeri 9 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (15 Agustus 2017): 141, <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.

5. Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi pelajaran, guru dapat memperhatikan beberapa kriteria untuk mencapai kelayakan media pembelajaran. Kriteria tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.²²
- b. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan peserta didik.
- c. Media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta mudah dipindahkan dan di bawa kemana-mana.
- d. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan terampil dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar peserta didik.
- e. Media pembelajaran dengan memperhatikan pengelompokan sasaran, untuk kelompok besar atau kelompok kecil agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.
- f. Media pembelajaran yang memiliki pengembangan visual yang menarik.²³

Adapun kriteria kelayakan media pembelajaran berdasarkan kualitasnya yang dikemukakan oleh Walker & Hess yaitu:

- a. Kualitas isi dan tujuan

²² Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (8 November 2017): 12.

²³ Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 61–62.

- 1) Ketepatan;
 - 2) Kepentingan;
 - 3) Kelengkapan;
 - 4) Keseimbangan;²⁴
 - 5) Minat/perhatian;
 - 6) Keadilan;
 - 7) Keseuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional
- 1) Memberikan kesempatan belajar;
 - 2) Memberikan bantuan untuk belajar;
 - 3) Kualitas memotivasi;
 - 4) Fleksibilitas instruksionalnya;
 - 5) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya;
 - 6) Kualitas sosial interaksi intruksionalnya;
 - 7) Dapat memberi dampak bagi siswa;
 - 8) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknis
- 1) Keterbacaan;
 - 2) Mudah digunakan;
 - 3) Kualitas tampilan.²⁵

²⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2016), 307.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 219–220.

B. Materi Perubahan Wujud Benda

Materi perubahan wujud benda termasuk ke dalam mata pelajaran IPA yang berisikan materi tentang pengetahuan dan fenomena alam yang tersusun secara sistematis dan berbentuk konsep, fakta, dan prinsip yang kebenarannya telah ditemukan.²⁶ Materi perubahan wujud benda merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh peserta didik kelas III tema 3 subtema 3, dengan KI, KD, dan Indikator dalam tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 KI, KD, dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Mengartikan kata/istilah perubahan wujud benda dengan tepat.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Mengulangi informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penelitian terhadap perubahan wujud benda.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.		
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.		

²⁶ Muhammad Faris Rafi'uddin, "Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 5 Sekolah Dasar," 2040, diakses 10 Desember 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id>.

Wujud benda dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu padat, cair, dan gas. Sifat benda padat yaitu memiliki bentuk tetap, volume tetap, dan jarak antar partikelnya rapat. Sifat benda cair yaitu memiliki bentuk tidak tetap (mengikuti bentuk wadah), volume tetap, dan partikelnya dapat bergerak bebas. Sifat benda gas yaitu memiliki bentuk tidak tetap (mengikuti wadah), volume tergantung pada tempatnya, dan partikelnya dapat bergerak sangat cepat.²⁷

Wujud benda dapat mengalami perubahan wujud.²⁸ Perubahan wujud benda dapat disebabkan oleh perubahan (penaikan atau penurunan) suhu di sekitarnya.²⁹ Perubahan wujud benda dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.³⁰

1. Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud dari gas menjadi cair.

Contoh perubahan wujud mengembun yaitu sebagai berikut:

- a. Terbentuknya titik-titik air di luar gelas yang berisi air dingin
- b. Terbentuknya embun pada pagi hari
- c. Menahan uap air panas dengan tutup gelas.³¹

2. Menguap

Menguap adalah perubahan wujud dari cair menjadi gas.

²⁷ Tyas Dwi Utami, *SPM PLUS Kisi-kisi 2017* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2017), 214.

²⁸ Bambang Sutejo, *Erlangga X-Press USBM SD/MI 2019 IPA* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018), 49.

²⁹ Khristiyono, dkk, *Erlangga All in One Persiapan Tuntas USBN & US SD/MI* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019), 219.

³⁰ Irene M.J.A., *BUPENA Buku Penilaian Tema Benda di Sekitarku dan TEma Kewajiban dan Hakku Jilid 3B untuk SD/MI Kelas III* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018), 49.

³¹ Irene M.J.A., *ESPS IPA Untuk SD Kelas III* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018), 6.

Contoh perubahan wujud menguap sebagai berikut:

- a. Spiritus yang dibiarkan pada botol terbuka
- b. Air saat dipanaskan atau dididihkan
- c. Pembuatan garam.³²

3. Mencair

Mencair adalah perubahan wujud dari padat menjadi cair.

Contoh perubahan wujud mencair sebagai berikut:

- a. Cokelat padat yang dipanaskan
- b. Es krim yang didiinginkan pada suhu ruang
- c. Lilin padat yang dipanaskan oleh api.³³

4. Membeku

Membeku adalah perubahan wujud dari cair menjadi padat.

Contoh perubahan wujud membeku sebagai berikut:

- a. Air dalam plastik yang dimasukkan ke *freezer*.
- b. Pembuatan cincau.³⁴
- c. Pembuatan agar-agar.³⁵

5. Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud dari padat menjadi gas.

Contoh perubahan wujud menyublim sebagai berikut:

³² Irene Maria Juli Astuti, *Tematik Terpadu Tema: Benda di Sekitarku untuk SD/MI Kelas III* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018), 77.

³³ Damaring Tyas Wulandari, *Kamus Sains Bergambar Junior* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), 60.

³⁴ Asy'ari, *PATEN (Paket Terpadu Jempolan)* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019), 140.

³⁵ Dwi Tyas Utami, *SPM PLUS USBN SD/MI 2020* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019), 204.

- a. Kapur barus (kamper) yang didiamkan pada suhu ruang lama-lama akan habis.
- b. Es kering yang dibiarkan di suatu ruangan.
- c. Pewangi ruangan.³⁶

6. Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud dari gas menjadi padat.

Contoh perubahan wujud mengkristal sebagai berikut:

- a. Terbentuknya bunga es pada freezer.
- b. Terbentuknya salju.³⁷

C. Kajian Studi yang Relevan

Studi yang relevan sesuai dengan penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran IPA telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain diantaranya sebagai berikut.

Nida Padhila dengan judul penelitian Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu (Skripsi Karya Mahasiswa S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Juli 2021). Hasil dari penelitian tersebut yaitu media *flash card* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia kelas V SDN 66 Kota Bengkulu yang dikembangkan mendapat penilaian layak digunakan sebagai media pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada materi yang dikembangkan. Adapun persamaan dengan

³⁶ Tyas Wulandari, *Kamus Sains Bergambar Junior*, 60.

³⁷ M.J.A, *BUPENA Buku Penilaian Tema Benda di Sekitarku dan TEma Kewajiban dan Hakku Jilid 3B untuk SD/MI Kelas III*, 67.

penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dan menguji kelayakan media pembelajaran.

Sri Widiawati dengan judul penelitian Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi Karya Mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram, Agustus 2021). Hasil dari penelitian tersebut yaitu media *flash card* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan mendapat penilaian layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada materi yang dikembangkan dan penilaian keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dan menguji kelayakan media pembelajaran.

Sintho Rukmana dengan judul penelitian Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Tembarak (Skripsi Karya Mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, Semarang 2020). Hasil dari penelitian tersebut yaitu media *flashcard* berbasis *booklet* yang dikembangkan mendapat penilaian layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Tembarak.

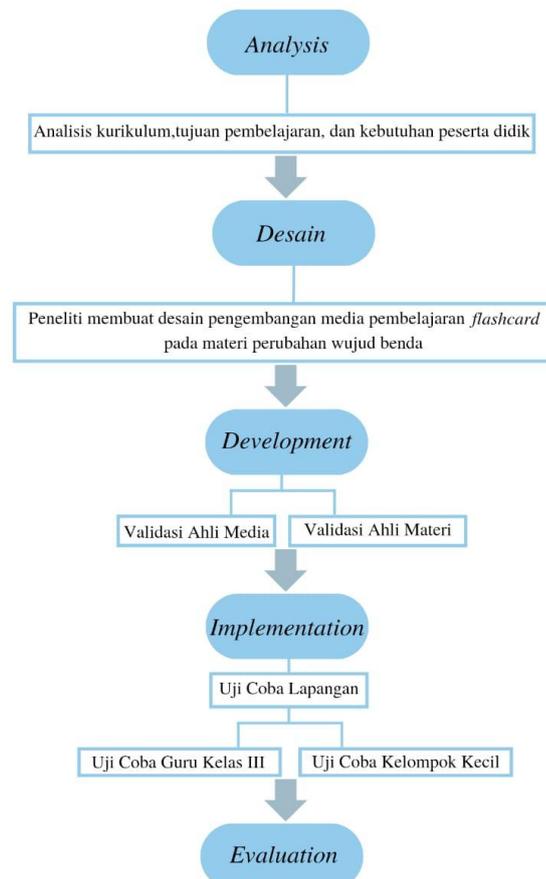
Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada materi yang dikembangkan. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dan menguji kelayakan media pembelajaran.

D. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas III di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat maka ditemui permasalahan yaitu guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda. Hal ini mengakibatkan adanya beberapa peserta didik yang belum memahami materi perubahan wujud benda. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada tema 3 subtema 3 kelas III SD/MI. Media pembelajaran *flashcard* merupakan kartu yang berukuran kecil yang memuat gambar dan keterangan dari gambar tersebut. Media pembelajaran *flashcard* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai media pembelajaran bersifat konkret dan menarik, fleksibel, praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, mudah dipahami, dan mudah diingat.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui layak atau tidaknya Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Mata Pelajaran IPA SD/MI. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda pada tema 3

subtema 3 kelas III SD/MI. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dijelaskan pada gambar 2.1 berikut ini:



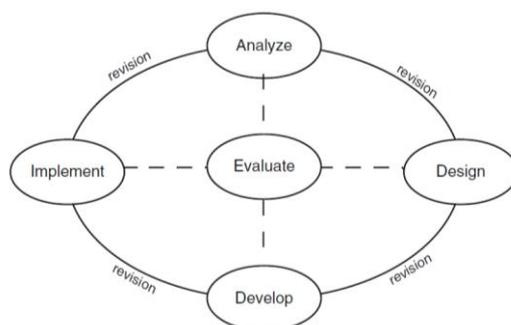
Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang memiliki arti penelitian dan pengembangan. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk dan menguji keefektifan dari produk yang diciptakan.³⁸ Produk yang diciptakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III pada tema 3 subtema 3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dipelopori oleh Dick and Carry (1996) dan dijelaskan dalam bagan pada gambar 3.1 berikut ini.³⁹



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Model ADDIE⁴⁰

³⁸ Andi Rustandi dan Rismayanti Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021): 58, <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.

³⁹ Muh. Rijalul Akbar, "Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian," 11, diakses 10 Desember 2022, <https://www.rijalakbar.id/2022/08/unduh-buku-flash-card-sebagai-media.html>.

⁴⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model:," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.⁴¹ Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan belajar siswa di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat dengan mewawancarai guru dan memberikan angket kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat dapat disimpulkan bahwa, (1) guru menggunakan metode ceramah, (2) bahan ajar yang digunakan menggunakan buku guru dan buku siswa, (3) belum ada media pembelajaran khusus pada materi perubahan wujud benda, (4) guru masih minim menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga guru mengatakan bahwa media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan perlu dan akan di dukung.

⁴¹ Ni Putu Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, dan I. Gusti Ngurah Japa, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (24 Oktober 2020): 252, <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>.

Berdasarkan hasil angket dengan sepuluh peserta didik kelas III di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat mendapat kesimpulan bahwa, (1) terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud benda, (2) dalam mempelajari materi perubahan wujud benda siswa belum dikenalkan lebih banyak dengan media-media belajar sesuai dengan materi perubahan wujud benda, (3) siswa perlu adanya media pembelajaran yang memuat gambar dan keterangan yang ringkas beserta contohnya berupa media cetak.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain merupakan tahapan membuat gambaran media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, desain produk dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Berikut rancangan produk *flashcard* yang akan peneliti kembangkan.

- a. Kotak kartu *flashcard* yang berfungsi sebagai tempat menyimpan kembali kartu setelah digunakan, sumber informasi, dan daya tarik media pembelajaran. Pada bagian depan kotak kartu *flashcard* terdapat judul materi pelajaran yakni “Perubahan Wujud Benda”, gambar salah satu contoh perubahan wujud benda, nama penyusun, dan kelebihan media pembelajaran *flashcard*. Pada bagian belakang kotak kartu *flashcard* terdapat informasi cara penggunaan, gambar contoh perubahan wujud benda masing-masing satu.

- b. Kartu *flashcard* berukuran tinggi 16,5 cm dan lebar 11 cm yang terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan belakang, bagian depan terdapat judul materi pelajaran yakni “Perubahan Wujud Benda”, gambar salah satu contoh perubahan wujud (mencair/membeku/menguap/mengembun/menyublim/mengkristal), nama perubahan wujud (mencair/membeku/menguap/mengembun/menyublim/mengkristal), kemudian pada bagian belakang terdapat nama perubahan wujud (mencair/membeku/menguap/mengembun/menyublim/mengkristal), pengertian perubahan wujud (mencair/membeku/menguap/mengembun/menyublim/mengkristal), 3 contoh perubahan wujud (mencair/membeku/menguap/mengembun/menyublim/mengkristal), dan *QR code* yang berisikan video materi penjelasan perubahan wujud (mencair/membeku/menguap/mengembun/menyublim/mengkristal).

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini memerlukan penilaian validator untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan. Kemudian media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelas III dan sepuluh siswa kelas III. Instrumen uji coba yang diberikan kepada guru dan siswa masing-masing terdiri dari sepuluh pertanyaan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk direvisi dan mendapat penilaian yang layak dari validator pada tahap pengembangan, maka dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan mengujicobakan produk kepada guru kelas III dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh peserta didik kelas III. Kemudian peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru wali kelas III dan kelompok kecil peserta didik kelas III. Apabila pada tahap uji coba mendapat penilaian yang layak dari guru wali kelas III dan kelompok kecil peserta didik kelas III, maka selanjutnya dapat mengaplikasikan produk kepada dua puluh peserta didik kelas III sebagai kelompok besar. Saran dari guru wali kelas dan peserta didik kelas III akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelas III yang terdiri dari sepuluh siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

C. Desain Uji Coba Produk

Pada penelitian media *flashcard* dengan materi perubahan wujud benda yang telah divalidasi dan diperbaiki, kemudian produk diujicobakan

pada guru dan peserta didik untuk mengetahui respons guru dan peserta didik melalui penilaian hasil angket dan kuisioner yang telah diberikan kepada guru dan peserta didik.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan pada perorangan dan kelompok kecil dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam kegiatan uji coba produk akan didapatkan saran dan masukan dari responden yang kemudian akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam perbaikan produk.

2. Subjek Uji Coba

Setelah membuat desain media, mengembangkannya, serta mendapat validasi dari validator, kemudian produk yang dikembangkan akan di revisi. Selanjutnya melakukan uji coba pada satu orang guru kelas III dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh peserta didik kelas III di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat sebagai responden. Kemudian guru dan peserta didik diberikan angket penilaian untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti.⁴²

Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas III di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat untuk menganalisis kebutuhan peserta didik.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada responden.⁴³

Angket dalam penelitian ini digunakan pada saat prasurvey yang diberikan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Kemudian peneliti juga menggunakan angket untuk diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas III, dan kelompok kecil peserta didik. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, uji respon guru, dan uji respon peserta didik terhadap produk yang peneliti kembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket yang diukur dengan menggunakan skala likert. Masing-masing angket yang

⁴² Sugiono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013), 297.

⁴³ Sugiono, 199.

diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan peneliti yang dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian

No	Data	Sumber Data	Instrumen Penilaian
1.	Validasi Ahli	Ahli Media	Lembar Validasi Ahli Media
2.	Validasi Ahli	Ahli Materi	Lembar Validasi Ahli Materi
3.	Respons guru terhadap media pembelajaran <i>flashcard</i> yang dikembangkan	Guru Kelas	Lembar angket respons guru
4.	Respons peserta didik terhadap media pembelajaran <i>flashcard</i> yang dikembangkan	Peserta Didik	Lembar angket respons peserta didik

Kisi-kisi angket yang diberikan pada dua ahli, guru dan peserta didik merupakan modifikasi peneliti dari evaluasi media pembelajaran yang meliputi tiga kriteria yaitu (a) kualitas isi dan tujuan; (b) kualitas instruksional, dan; (c) kualitas teknis.⁴⁴

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket yang diberikan pada ahli media memiliki 15 pertanyaan dan terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas dan aspek teknis. Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli media dijelaskan dalam tabel 3.2 berikut ini.

⁴⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2013, 219–20.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Kelayakan Isi	a. Kualitas media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	1
		b. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran	2
		c. Desain yang dibuat pada media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa	3
		d. Ketepatan bahan yang digunakan untuk membuat media	4
		e. Media dapat digunakan sesuai dengan kondisi siswa	5-6
2.	Aspek Kelayakan Teknis	a. Tampilan umum media menarik	7
		b. Media mudah digunakan	8
		c. Desain media baik (teks, warna, dan gambar)	9-14
		d. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media	15

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket yang diberikan pada ahli materi memiliki 10 pertanyaan dan terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek isi, aspek tampilan, dan aspek kualitas. Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli materi dijelaskan dalam 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Media mampu mengaktifkan pikiran dan kegiatan belajar siswa	3
		d. Media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran	4
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	a. Kesesuaian ukuran teks pada materi	5

		b. Kesesuaian gambar dengan materi	6
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sederhana	7
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	8
		c. Bahasa yang digunakan dapat menjelaskan susatu konsep sesuai tingkat kognitif peserta didik	9
		d. Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk mempelajari materi	10

c. Angket Respons Guru dan Peserta Didik

Angket yang diberikan pada guru dan peserta didik memiliki 10 pertanyaan dan terdiri dari tiga penilaian yaitu aspek teknis dan penyajian media, aspek penyajian isi materi, dan aspek kualitas. Kisi-kisi angket respons yang diberikan pada guru dan peserta didik dijelaskan dalam tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respons Guru dan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Teknis dan Penyajian Media	a. Tampilan media	1
		b. Tampilan gambar, teks, dan warna	2-4
		c. Petunjuk penggunaan media	5
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	a. Penyajian materi	6
		b. Bahasa yang digunakan	7
3.	Aspek Kualitas	a. Media dapat melatih kemandirian siswa	8
		b. Media dapat menambah pengetahuan siswa	9
		c. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa	10

E. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan

data. Dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering digunakan untuk mengukur hasil angket dalam sebuah survey.⁴⁵ Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.

1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda dianalisis menggunakan uji deskriptif presentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.⁴⁶

⁴⁵ Dryon Taluke, Ricky S. M. Lakat, dan Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," *SPASIAL* 6, no. 2 (2019): 534, <https://doi.org/10.35793/sp.v6i2.25357>.

⁴⁶ Purwanto M. Ngalm, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

$$\text{Persentase tertinggi ideal} = 100\%$$

$$\text{Persentase terendah ideal} = 0\%$$

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media⁴⁷

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru kelas dan peserta didik terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\text{NP} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

⁴⁷ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 110M), 110.

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan⁴⁸

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.6 Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik⁴⁹

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

⁴⁸ Widoyoko, 102.

⁴⁹ Widoyoko, 110.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. berdasarkan informasi pada saat prasurvey di UPTD SDN 5 Metro Pusat menggunakan kurikulum 2013 revisi. Adapun materi perubahan wujud benda termuat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.1 dan 4.1 pada semester ganjil. Sementara itu, materi yang disajikan dalam media pembelajaran *flashcard* termasuk perubahan wujud benda beserta contohnya. Berikut KI dan KD materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 KI, KD, dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait

<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>perubahan wujud benda dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Mengartikan kata/istilah perubahan wujud benda dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Mengulangi informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat.</p> <p>4.1.2 Melakukan penelitian terhadap perubahan wujud benda.</p>
---	--	--

Selanjutnya, tahap analisis masalah dan kebutuhan dilakukan di UPTD SDN 5 Metro Pusat dengan melakukan wawancara secara langsung kepada salah satu guru kelas III dan memberikan angket kebutuhan peserta didik pada peserta didik kelas III. Hasil yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan angket tersebut yaitu masih terdapat peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud benda. Hal tersebut terdapat beberapa faktor penyebabnya diantaranya yaitu:

- a. Belum adanya media pembelajaran khusus yang guru gunakan pada saat menyampaikan materi perubahan wujud benda.

- b. Guru hanya menggunakan Buku Penilaian (BUPENA) dan mencontohkan dengan benda yang ada disekitar kelas sehingga tidak semua materi dapat tersampaikan dengan baik.
- c. Belum adanya pengembangan media pembelajaran materi perubahan wujud benda di UPTD SDN 5 Metro Pusat.
- d. Peserta didik perlu adanya media pembelajaran yang memuat gambar, keterangan yang ringkas, dan contohnya berupa media cetak.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang yang memuat gambar, keterangan yang ringkas, dan contohnya berupa media cetak. Hal ini sesuai dengan hasil angket (lampiran 2) yang menunjukkan bahwa sembilan dari sepuluh peserta didik menyatakan perlu adanya media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda. Peserta didik berharap pada media pembelajaran yang dikembangkan, konsep disajikan secara jelas dan diberi gambar untuk memudahkan dalam memahami materi (lampiran 2). Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *flashcard* disajikan secara kontekstual, memuat gambar contoh perubahan wujud benda.

2. *Design (Desain)*

Setelah menganalisa masalah dan kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya yaitu merancang desain media pembelajaran *flashcard* yang

akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu sebagai berikut.

- a. Menentukan jenis kertas dan ukuran media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI. Jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* 210g yang dilaminating dengan ukuran kartu lebar 11 cm dan tinggi 16,5 cm.
- b. Menyusun komponen isi materi media pembelajaran *flashcard* yang termuat pada dua sisi yaitu bagian depan berisi judul *flashcard* dan *QR Code*. Sementara itu pada bagian belakang yang berfungsi sebagai sisi informasi berisi pengertian singkat, contoh perubahan wujud benda beserta gambarnya, dan *QR Code* penjelasan materi perubahan wujud benda.
- c. Menyusun komponen informasi yang akan ditampilkan pada kotak media pembelajaran *flashcard*. Kotak media pembelajaran *flashcard* berbentuk kubus balok yang berisi judul *flashcard*, gambar perubahan wujud benda, informasi identitas singkat penyusun, dan informasi cara penggunaannya.
- d. Menentukan jenis huruf yang akan digunakan baik pada kartu maupun pada kotak media pembelajaran *flashcard*.
- e. Membuat desain *layout* kartu dan kotak dengan menggunakan aplikasi *canva*. Adapun gambar yang dicantumkan pada kartu dan kotak *flashcard* berasal dari aplikasi *canva* dan beberapa berasal dari dokumentasi pribadi penulis.

- f. Membuat video pembelajaran terkait materi perubahan wujud benda menggunakan aplikasi *kinemaster*. Adapun gambar dan video contoh perubahan wujud benda berasal dari aplikasi *canva* dan beberapa berasal dari dokumentasi pribadi penulis, sedangkan pengisi suara pada video tersebut yaitu penulis.
- g. Membuat *QR Code* yang berisikan video pembelajaran materi perubahan wujud benda. Video pembelajaran yang telah dibuat kemudian diunggah ke akun *youtube* pribadi. Setelah itu, *link* video yang telah terunggah disalin. Kemudian membuat *QR Code* melalui aplikasi *QR Code Scanner*, *link* yang telah disalin tersebut lalu ditempel pada aplikasi tersebut.
- h. Menyusun instrumen penilaian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI. Pada tahapan ini instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa produk cetak media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI. Tahapan *development* ini dilakukan dengan mencetak hasil desain media pembelajaran *flashcard* menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap *design*. Setelah itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada

penelitian ini yang menjadi ahli medianya yaitu Ibu Riana Anjarsari, M.Pd. sementara itu, ahli materi untuk memvalidasi media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan yaitu Ibu Firma Andrian, M.Pd. berikut adalah tampilan kartu dan kotak media pembelajaran *flashcard* yang dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2.



Gambar 4.1 Tampilan Media Pembelajaran *Flashcard* Tampak Depan dan Belakang



Gambar 4.2 Tampilan Kotak *Flashcard* Tampak Depan dan Belakang

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan setelah produk *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap *implementation*, media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada guru kelas III dan sepuluh peserta didik kelas III di UPTD SDN 5 Metro Pusat. Peneliti secara langsung memperkenalkan produk *flashcard* yang dikembangkan kepada guru kelas III dan kelompok kecil terdiri dari sepuluh orang peserta didik kelas III. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru kelas III dan sepuluh peserta didik tersebut untuk mengetahui respons pengguna terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator, guru, dan peserta didik menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan.

B. Hasil Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu dari media dan materi. Sehingga pada tahap validasi melibatkan dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil dari validator disajikan pada data sebagai berikut ini.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli media yang memvalidasi media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI adalah Ibu Riana Anjarsari, M.Pd. tahapan validasi oleh ahli media hanya dilakukan sekali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Deskripsi	Skor	Catatan
Aspek Kelayakan Isi	1. Kualitas media pembelajaran pengembangan <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	3	Layak
	2. Ketepatan pengembangan media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI digunakan sebagai media pembelajaran	4	Sangat layak
	3. Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik	4	Sangat layak
	4. Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran	3	Layak
	5. Media dapat digunakan pada berbagai kondisi	3	Layak
	6. Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar	4	Sangat layak
Aspek Kelayakan Teknis	7. Tampilan umum media menarik	4	Sangat layak
	8. Media mudah digunakan	4	Sangat layak
	9. Ketepatan memilih huruf	4	Sangat layak
	10. Ketepatan pemilihan warna huruf	4	Sangat layak
	11. Ketepatan pemilihan komposisi gambar	4	Sangat layak
	12. Ketepatan pemilihan warna pada gambar	4	Sangat layak
	13. Ketepatan ukuran gambar	4	Sangat layak
	14. Kualitas tampilan gambar jelas	4	Sangat layak
	15. Kemudahan memahami petunjuk	4	Sangat layak

penggunaan media	
Jumlah skor responden	57
Jumlah skor maksimum	60
Hasil Persentase yang diperoleh	$\frac{57}{60} \times 100 \% = 95 \%$
Kategori	Sangat Layak
Saran	Kertas yang digunakan semestinya bisa lebih tebal lagi sehingga tidak mudah rusak, selanjutnya dilaminating lebih lanjut. Silahkan di cek lagi contoh pembuatan garam dari perubahan wujud benda menguap cair ke gas. Pembuatan garam bukankah dari cair ke padat, bukan cair ke gas. Silahkan dipertimbangkan.
Kesimpulan	Media layak digunakan dengan revisi

Tahapan validasi produk oleh ahli media dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. Terdapat 15 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 60 (15 pernyataan \times 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli media dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \% \\
 &= \frac{57}{60} \times 100 \% \\
 &= 95 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.2 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 57, sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 95 % dan termasuk kategori “sangat layak”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI telah layak digunakan dengan memperbaiki media pembelajaran *flashcard* sesuai saran dari validator.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi dari produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli materi yang memvalidasi media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud kelas III SD/MI adalah Ibu Firma Andrian, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli materi hanya dilakukan sekali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Deskripsi	Skor	Catatan
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	3	Layak
	2. Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	3	Layak
	3. Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran	4	Sangat layak
	4. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran	4	Sangat layak
Aspek Kelayakan Penyajian	5. Kesesuaian ukuran teks pada materi	4	Sangat layak
	6. Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	4	Sangat layak

Aspek Kelayakan Bahasa	7. Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif	4	Sangat layak
	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat layak
	9. Bahasa yang digunakan dapat menjelaskan suatu konsep sesuai tingkat kognitif peserta didik	3	Layak
	10. Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk mempelajari materi	4	Sangat layak
Jumlah skor responden		37	
Jumlah skor maksimum		40	
Hasil Persentase yang diperoleh		$\frac{37}{40} \times 100 \% = 92,5 \%$	
Kategori		Sangat Layak	
Saran		Pembelajaran 5 masih menjelaskan materi “menyublim”, bukan sekedar mengulas materi. Indikator perbaiki sesuai KKO Bloom Revisi Anderson. Tujuan pembelajaran perbaiki sesuai saran. Tambahkan <i>flashcard</i> “menyublim” untuk menjelaskan materi.	
Kesimpulan		Media layak digunakan dengan revisi	

Tahapan validasi produk oleh ahli materi dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli materi. Terdapat 15 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 60 (15 pernyataan \times 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli materi dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100 \% \\
 &= 92,5 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.3 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 37, sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 92,5 % dan termasuk kategori “sangat layak”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI telah layak digunakan dengan memperbaiki media pembelajaran *flashcard* sesuai saran dari validator.

3. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Maka selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh validator pada lembar angket penilaian. Berdasarkan hasil validasi, produk mendapatkan revisi dari ahli media dan materi. Berikut ini saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi yang dijelaskan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5.

Tabel 4.4 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Kertas dilaminating supaya tidak mudah rusak		
2.	Perbaiki pada kartu flashcard "menguap" bagian contohnya		

Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Materi

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Tambahkan flashcard "menyublimum" untuk menjelaskan materi di pembelajaran 5	Belum ada	

			<p style="text-align: center;">CONTOH PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM</p>  <p style="text-align: center;">Es kering yang berada pada suhu ruang, maka lama-kelamaan akan habis.</p>																								
<p>2. Indikator perbaiki sesuai KKO Bloom Revisi Anderson dan Tujuan Pembelajaran diperbaiki sesuai saran</p>		<table border="1" data-bbox="703 1283 970 1489"> <thead> <tr> <th colspan="3">B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia</th> </tr> <tr> <th>NO</th> <th>KOMPETENSI DASAR (KD)</th> <th>INDIKATOR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</td> <td>3.1.1 Memahami kata/kalimat ilmiah berkaitan dengan perubahan wujud.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</td> <td>4.1.1 Menjelaskan konsep perubahan wujud.</td> </tr> </tbody> </table> <p>C. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Dengan memahami kata dengan arti yang sesuai, siswa dapat menjelaskan makna atau istilah yang sesuai yang berkaitan dengan perubahan wujud dengan tepat. Dengan menggunakan media pembelajaran Flashcard, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud benda dan contohnya. 	B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia			NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR	1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Memahami kata/kalimat ilmiah berkaitan dengan perubahan wujud.	2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menjelaskan konsep perubahan wujud.	<table border="1" data-bbox="1050 1283 1361 1489"> <thead> <tr> <th colspan="3">B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia</th> </tr> <tr> <th>NO</th> <th>KOMPETENSI DASAR (KD)</th> <th>INDIKATOR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</td> <td>3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Menggambarkan perubahan wujud benda dengan tepat.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</td> <td>4.1.1 Menyajikan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penulisan terhadap perubahan wujud benda.</td> </tr> </tbody> </table> <p>C. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Dengan menggunakan media pembelajaran flashcard, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud menyublim dan contohnya. Dengan menggunakan media pembelajaran flashcard, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud mengkristal dan contohnya. 	B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia			NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR	1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Menggambarkan perubahan wujud benda dengan tepat.	2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menyajikan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penulisan terhadap perubahan wujud benda.
B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia																											
NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR																									
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Memahami kata/kalimat ilmiah berkaitan dengan perubahan wujud.																									
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menjelaskan konsep perubahan wujud.																									
B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia																											
NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR																									
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Menggambarkan perubahan wujud benda dengan tepat.																									
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menyajikan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penulisan terhadap perubahan wujud benda.																									
		<table border="1" data-bbox="703 1523 970 1729"> <thead> <tr> <th colspan="3">B. KOMPETENSI DASAR (KD) Bahasa Indonesia</th> </tr> <tr> <th>NO</th> <th>KOMPETENSI DASAR (KD)</th> <th>INDIKATOR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</td> <td>3.1.1 Memahami kata/kalimat ilmiah berkaitan dengan perubahan wujud.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</td> <td>4.1.1 Menjelaskan konsep perubahan wujud.</td> </tr> </tbody> </table> <p>C. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Dengan memahami kata dengan arti yang sesuai, siswa dapat menjelaskan makna atau istilah yang berkaitan dengan perubahan wujud dengan tepat. Dengan menggunakan media pembelajaran Flashcard, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud benda dan contohnya. 	B. KOMPETENSI DASAR (KD) Bahasa Indonesia			NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR	1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Memahami kata/kalimat ilmiah berkaitan dengan perubahan wujud.	2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menjelaskan konsep perubahan wujud.	<table border="1" data-bbox="1050 1523 1361 1729"> <thead> <tr> <th colspan="3">B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia</th> </tr> <tr> <th>NO</th> <th>KOMPETENSI DASAR (KD)</th> <th>INDIKATOR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</td> <td>3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Menggambarkan perubahan wujud benda dengan tepat.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</td> <td>4.1.1 Menyajikan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penulisan terhadap perubahan wujud benda.</td> </tr> </tbody> </table> <p>C. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Dengan memahami kata dengan arti yang sesuai, siswa dapat menjelaskan makna atau istilah yang berkaitan dengan perubahan wujud dengan tepat. Dengan menggunakan media pembelajaran Flashcard, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud benda dan contohnya. 	B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia			NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR	1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Menggambarkan perubahan wujud benda dengan tepat.	2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menyajikan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penulisan terhadap perubahan wujud benda.
B. KOMPETENSI DASAR (KD) Bahasa Indonesia																											
NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR																									
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Memahami kata/kalimat ilmiah berkaitan dengan perubahan wujud.																									
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menjelaskan konsep perubahan wujud.																									
B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR Bahasa Indonesia																											
NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR																									
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Menggambarkan perubahan wujud benda dengan tepat.																									
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menyajikan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penulisan terhadap perubahan wujud benda.																									

C. Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, produk diujikan kepada satu orang guru kelas III dan kelompok kecil yaitu sepuluh orang peserta didik kelas III di UPTD SDN 5 Metro Pusat. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respons guru dan peserta didik sebagai pengguna. Pada tabel 4.6 berikut ini adalah penyajian data hasil uji coba produk kepada guru kelas III terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan.

Tabel 4.6 Hasil Respons Guru Kelas III terhadap Media yang Dikembangkan

No	Indikator yang Ditanyakan	Skor	Kategori
1	Tampilan media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III menarik	4	Sangat layak
2	Gambar dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terlihat dengan jelas	4	Sangat layak
3	Teks dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terlihat dengan jelas	4	Sangat layak
4	Tampilan warna pada media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik	4	Sangat layak
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti	4	Sangat layak
6	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat digunakan secara individu dan kelompok	4	Sangat layak
7	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI mudah dipahami	4	Sangat layak
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat layak
9	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI yang dikembangkan dapat menambahkan pengetahuan tentang perubahan wujud benda	4	Sangat layak
10	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	4	Sangat layak
Jumlah skor responden		40	
Jumlah skor maksimum		40	
Hasil Persentase yang diperoleh		$\frac{40}{40} \times 100 \% = 100 \%$	
Kategori		Sangat layak	

Tahapan uji coba produk kepada guru kelas III hanya dilakukan sekali dengan cara menganalisis data hasil respons guru terhadap media yang dikembangkan. Kemudian persentase data dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari guru kelas III. Terdapat 10 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 40 (10 pernyataan \times 4). Maka didapatkan hasil respons guru kelas III terhadap media yang dikembangkan dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \% \\ &= \frac{40}{40} \times 100 \% \\ &= 100 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.6 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil respons guru kelas III pada tahap uji coba memperoleh jumlah skor responden sebesar 40 dengan hasil persentase 100 % yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Guru memberikan saran kepada peneliti untuk belajar lebih banyak dalam penguasaan kelas, sehingga guru menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat layak diujicobakan kepada peserta didik. Maka tahap selanjutnya yaitu produk diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh orang peserta didik kelas III B UPTD SDN 5 Metro Pusat. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan secara langsung dan diawali dengan pengenalan media yang dikembangkan, penjelasan cara penggunaannya, dan diakhiri dengan pengisian angket oleh peserta didik. Sepuluh orang peserta didik kelas III B yang mengisi angket

dipilih oleh guru dan terdiri dari empat laki-laki dan enam perempuan. Adapun hasil angket respons siswa terhadap media yang dikembangkan dijelaskan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Respons Peserta Didik terhadap Media yang Dikembangkan

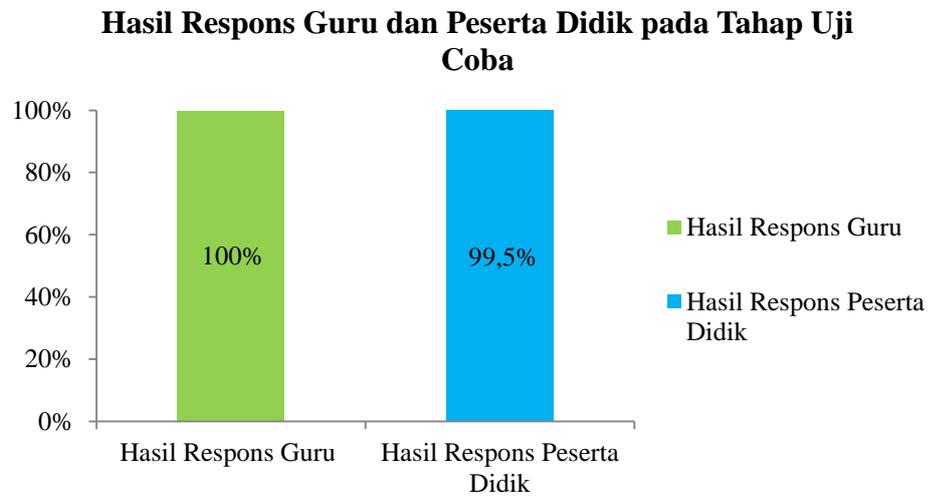
No	Indikator yang Ditanyakan	Jumlah Skor	Skor Rata-rata
1	Tampilan media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III menarik	40	4
2	Gambar dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terlihat dengan jelas	40	4
3	Teks dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terlihat dengan jelas	40	4
4	Tampilan warna pada media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik	39	3,9
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti	40	4
6	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat digunakan secara individu dan kelompok	40	4
7	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI mudah dipahami	39	3,9
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	40	4
9	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI yang dikembangkan dapat menambahkan pengetahuan tentang perubahan wujud benda	40	4
10	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	40	4
Jumlah skor responden			39,8
Jumlah skor maksimum			40
Hasil Persentase yang diperoleh			$\frac{39,8}{40} \times 100 \%$ = 99,5 %
Kategori			Sangat layak

Tahapan uji coba produk kepada kelompok kecil peserta didik hanya dilakukan sekali dengan cara menganalisis data hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kemudian persentase data dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari sepuluh respons peserta didik. Terdapat 10 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian,

sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 40 (10 pernyataan \times 4). Maka didapatkan hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

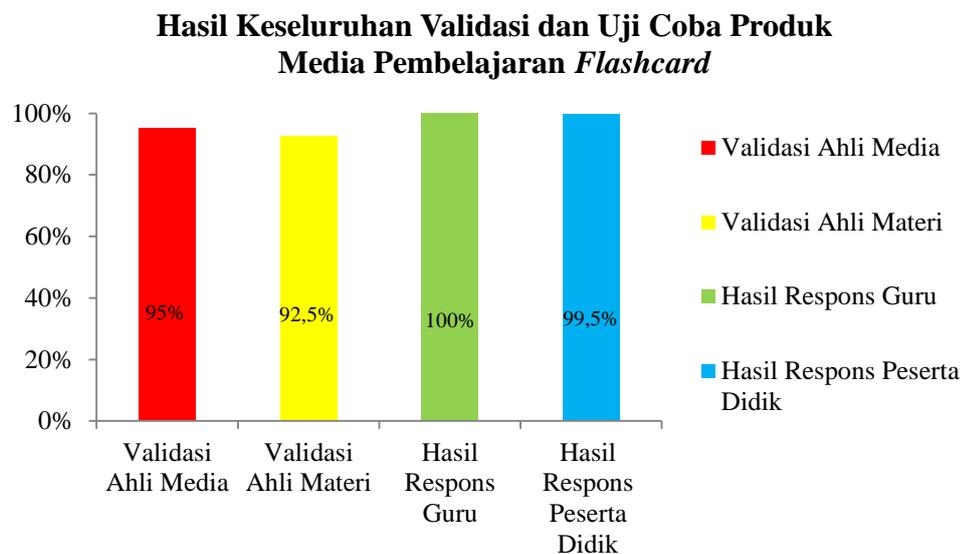
$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \% \\ &= \frac{39,8}{40} \times 100 \% \\ &= 99,5 \%\end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.7 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 99,5 % yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Dari hasil uji coba tersebut, media pembelajaran flashcard pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik, informasi yang disajikan dapat terbaca dengan jelas, dan mudah dipahami sehingga uji coba tidak dilakukan kembali. Setelah itu, media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik kelas III. Persentase hasil uji coba produk oleh guru kelas III dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh orang peserta didik kelas III B dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Grafik Hasil Respons Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan gambar 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil persentase pada tahap uji coba menunjukkan respons positif dari guru kelas III dan kelompok kecil peserta didik kelas III B, maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Selanjutnya, hasil keseluruhan penilaian produk media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini.



Gambar 4.4 Grafik Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media Pembelajaran
Flashcard

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir yaitu hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud kelas III SD/MI. Selanjutnya, hasil pengembangan media pembelajaran *flashcard* didistribusikan ke sekolah tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu UPTD SDN 5 Metro Pusat. Kajian dari produk media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa tahap penilaian yaitu: 1) penilaian yang dilakukan ahli media terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI, 2) penilaian yang dilakukan ahli materi terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI, 3) Uji coba perorangan kepada guru kelas III untuk mengetahui respons guru terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI, dan 4) Uji coba kelompok kecil yaitu sepuluh peserta didik kelas III untuk mengetahui respons peserta didik

terhadap media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dipelopori oleh Dick and Carry (1996).⁵⁰ ADDIE termasuk model pengembangan yang menggunakan pendekatan produk dengan langkah-langkah yang sistematis dan interaktif. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap selanjutnya.⁵¹ Berikut adalah penjelasan dari beberapa tahapan model pengembangan ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, pada tahapan ini peneliti juga menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan wawancara kepada guru dan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan secara langsung dengan guru kelas III UPTD SDN 5 Metro Pusat, ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran masih tergolong minim termasuk saat menyampaikan materi perubahan wujud benda. Permasalahan lainnya

⁵⁰ Sugiono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 394.

⁵¹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), 33.

yaitu, pengembangan media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda selama ini belum ada di UPTD SDN 5 Metro Pusat. Bahan ajar yang digunakan hanya terbatas pada BUPENA. Padahal menurut Sukiman penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, bahkan memberikan peranan yang positif pada psikologi peserta didik.⁵²

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang memuat gambar, keterangan yang ringkas namun jelas beserta contohnya berupa media cetak. Maka peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.

Media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran dengan ukuran postcard dalam bentuk kartu yang berisikan gambar dan disertai keterangan pada bagian belakang kartu.⁵³ Media pembelajaran *flashcard* memiliki kelebihan dalam menarik perhatian peserta didik dengan adanya kartu yang bergambar, bentuknya yang sederhana, dan keterangan yang jelas sehingga dapat melatih daya ingat peserta didik.⁵⁴

Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini

⁵² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 39.

⁵³ Hestiana Ikhwati, Sudarmin Sudarmin, dan Parmin Parmin, "Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara," *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (1 Juli 2014): 482, <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3344>.

⁵⁴ Rahel Ika Primadini Maryanto dan Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 3 (2018): 307, <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/12073/pdf>.

memiliki kelebihan yaitu materi yang disajikan secara kontekstual dan kompleks, ukuran lebih besar daripada umumnya, serta terdapat *QR Code* yang memuat materi pembelajaran pada setiap kartunya.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain merupakan tahapan membuat gambaran desain yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini desain produk dibuat menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat *flashcard*, aplikasi *kinemaster* untuk membuat video pembelajaran, dan aplikasi *QR Code Scanner* untuk membuat *QR Code* yang memuat video pembelajaran yang telah diunggah pada *youtube* pribadi peneliti. Sebelum membuat desain produk, peneliti terlebih dahulu menentukan jenis kertas dan ukuran *flashcard* yang akan dibuat. Jenis kertas yang digunakan yaitu kertas *art paper* dengan ukuran lebih besar dari biasanya yaitu lebar 11 cm dan tinggi 16,5 cm. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* biasanya berukuran 8 × 12 cm atau disesuaikan dengan kebutuhan sesuai besar kecilnya kelompok belajar.⁵⁵

Kemudian peneliti menyusun komponen isi materi media pembelajaran *flashcard* yang termuat pada dua sisi yaitu bagian depan yang memuat petunjuk dan bagian belakang yang memuat informasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sri Wahyuni bahwa media pembelajaran *flashcard* memiliki dua sisi yaitu depan yang berisi gambar dan sisi

⁵⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2013, 115.

lainnya berisi informasi dari gambar tersebut.⁵⁶ Selanjutnya peneliti menyusun komponen kotak media pembelajaran *flashcard* yang berisi identitas penyusun media pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan gambar salah satu contoh perubahan wujud benda pada setiap kartunya. Setelah itu, peneliti menentukan jenis huruf yang akan digunakan pada kartu dan kotak media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu membuat desain *layout* kartu dan kotak media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi *canva*. Gambar pada media pembelajaran *flashcard* berasal dari aplikasi *canva* dan dokumentasi pribadi peneliti. Gambar pada media pembelajaran *flashcard* berfungsi untuk melatih daya ingat peserta didik tentang informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut. Sehingga sisi yang berisikan gambar pada *flashcard* dapat disebut juga sebagai petunjuk dan mampu menstimulus ingatan peserta didik.⁵⁷

3. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan dilakukan dengan mencetak hasil desain media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan ukuran dan jenis kertas yang telah ditentukan pada tahap desain. Jenis kertas yang digunakan yaitu art paper dengan ukuran lebar 11 cm dan tinggi 16,5 cm. Kemudian media pembelajaran *flashcard* divalidasi oleh validator yang

⁵⁶ Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku,'" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (27 Februari 2020): 10, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.

⁵⁷ Hotimah, "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut," 2010, 12, <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30/30>.

terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli medianya yaitu Ibu Riana Anjarsari, M.Pd. dan yang menjadi ahli materinya yaitu Ibu Firma Andrian, M.Pd. Kedua validator ini merupakan dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Metro.

Tahap validasi pada ahli media dilakukan sekali dari memperoleh jumlah skor responden yaitu 57, sehingga nilai persentasenya sebesar 95% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Pada lembar validasi ditemukan saran untuk melaminating kertas media pembelajaran flashcard dan memperbaiki salah satu contoh perubahan wujud menguap. Sehingga media pembelajaran *flashcard* dinyatakan telah layak dengan melakukan revisi.

Tahap validasi pada ahli materi juga dilakukan sekali dari memperoleh jumlah skor responden yaitu 37, sehingga nilai persentasenya sebesar 92,5% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Pada lembar validasi ditemukan saran untuk menambahkan flashcard contoh-contoh “menyumbli” untuk menyampaikan pada pembelajaran 5. Sehingga media pembelajaran *flashcard* dinyatakan telah layak dengan melakukan revisi.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator yaitu ahli media dan ahli materi bahwa media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dinyatakan telah layak digunakan dengan

revisi. Sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap implementasi.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahapan implementasi, media pembelajaran flashcard yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan kepada guru kelas III dan kelompok kecil yaitu sepuluh orang peserta didik kelas III B di UPTD SDN 5 Metro Pusat. Rentang jumlah subjek untuk uji coba kelompok kecil yaitu antara 5 hingga 15 orang peserta didik.⁵⁸ Pada tahapan ini peneliti secara langsung memperkenalkan produk flashcard yang dikembangkan kepada guru kelas III dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh orang peserta didik kelas III B. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru kelas III dan kelompok kecil peserta didik tersebut untuk mengetahui respons pengguna terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil respons satu guru kelas III pada tahap uji coba memperoleh jumlah skor sebesar 40 dengan hasil persentase 100% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Guru memberikan saran kepada peneliti untuk dapat berlatih dalam penguasaan kelas, sehingga produk yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Sementara itu, respons kelompok kecil peserta didik pada tahap uji coba memperoleh skor rata-rata sebesar 39,8 dengan hasil persentase 99,5% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”.

⁵⁸ Bambang Warsita, “Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas,” *Jurnal Teknodik* 17, no. 4 (2013): 444, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>.

Berdasarkan hasil persentase pada tahap uji coba yang menunjukkan respons positif dari guru kelas III dan kelompok kecil peserta didik kelas III B, maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Sehingga produk media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu media *flashcard* yang dikembangkan. Seperti pernyataan Sugihartini dan Yudiana bahwa pada tahap evaluasi responden memberikan penilaian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.⁵⁹ Saran dan masukan dari kedua validator menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada guru dan kelompok kecil peserta didik. Saran dan masukan yang ditemukan pada tahap uji coba juga merupakan bahan evaluasi sebelum produk digunakan untuk skala besar pada proses pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian pasti menemukan kendala baik pada tahap perencanaan maupun ketika melaksanakan penelitian itu sendiri. Kendala atau keterbatasan yang ditemukan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran

⁵⁹ Taluke, Lakat, dan Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," 281.

flashcard pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI diantaranya sebagai berikut.

1. Proses mengumpulkan bahan untuk membuat desain *flashcard* membutuhkan waktu yang cukup lama
2. Proses mengumpulkan bahan untuk membuat video pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama
3. Sulit mendapatkan sinyal pada saat KKN di Way Kanan sehingga menghambat dalam proses mengerjakan media pembelajaran *flashcard*

Terlepas dari beberapa kendala yang dialami peneliti, produk media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI telah berhasil dikembangkan dan memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan memuat informasi yang cukup kompleks dan kontekstual diantaranya yaitu terdapat gambar dari masing-masing perubahan wujud benda, pengertian dari masing-masing perubahan wujud benda, dan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran *flashcard* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, serta dapat dilakukan secara kelompok maupun individu.
3. Media pembelajaran *flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar daripada umumnya.
4. Media pembelajaran *flashcard* terdapat *QR Code* yang memuat video pembelajaran terkait materi perubahan wujud benda pada setiap kartunya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI didapatkan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Sebelum membuat media, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis masalah dan kebutuhan. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat desain produk media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* dengan ukuran kertas lebar 11 cm dan panjang 16,5 cm. Kemudian desain dicetak menggunakan jenis kertas *art paper* dan dilaminating. Setelah itu, media yang telah dicetak divalidasi kepada ahli media dan ahli materi. Setelah media dinyatakan layak, maka dilanjutkan ke tahap uji coba produk kepada pengguna yaitu guru dan sepuluh peserta didik kelas III B di UPTD SDN 5 Metro Pusat.
2. Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media hanya dilakukan sekali dan memperoleh nilai persentase 95% yang termasuk

dalam kategori “sangat layak”. Validasi ahli materi juga hanya dilakukan sekali dan memperoleh nilai persentase 92,5 dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator, maka produk media pembelajaran *flashcard* layak diujicobakan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik.

3. Respons guru terhadap media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh respons positif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian produk yang memperoleh persentase sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Guru memberikan saran kepada peneliti untuk berlatih dalam penguasaan kelas dan menyatakan bahwa produk yang dikembangkan telah sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.
4. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh respons positif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian produk yang memperoleh persentase sebesar 99,5% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh peserta didik tidak ditemukan saran dan masukan sehingga media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dari peneliti terkait pemanfaatan produk media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru
2. Penting adanya penelitian lanjutan terkait efektivitas media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas
3. Dapat melakukan pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi pada tematik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (8 November 2017): 9–20.
- Angreany, Femmy, dan Syukur Saud. "Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (15 Agustus 2017). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
———. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Asy'ari. *PATEN (Paket Terpadu Jempolan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Fatayan, Arum, Zulherman Zulherman, dan Sahla Weny Triannisa. "Pengembangan Media Visual *Flashcard* Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar." *Jurnal Eduscience (JES)* 9, no. 1 (1 April 2022): 28–39. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2518>.
- Febriyanto, Budi, dan Ari Yanto. "Penggunaan media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (16 Agustus 2019): 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I. Made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>.

- Hayati, Lilik. “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15, no. 2 (30 Oktober 2021): 197–208. <https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.5684>.
- Hotimah. “Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut,” 2010. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30/30>.
- Ikhwati, Hestiana, Sudarmin Sudarmin, dan Parmin Parmin. “Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achivement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara.” *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (1 Juli 2014). <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3344>.
- Iswari, Fitria. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar.” *Deiksis* 9, no. 02 (29 Agustus 2017): 119–28. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.
- Khristiyono, J. *Erlangga All in One Persiapan Tuntas USBN & US SD/MI*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019.
- Krismony, Ni Putu Aprilia, Desak Putu Parmiti, dan I. Gusti Ngurah Japa. “Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (24 Oktober 2020): 249–57. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>.
- Kurniawan, Dicky Candra, Dedi Kuswandi, dan Arafah Husna. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang.” *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (10 Juli 2018): 119–25. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- M. Ngalim, Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Maria Juli Astuti, Irene. *TEMATIK TERPADU Tema: Benda di Sekitarku untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018.

Marlina. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Maryanto, Rahel Ika Primadini, dan Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 3 (2018). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/12073/pdf>.

Meilina, Fitria, Tisrin Maulina Dewi, dan Noreha. "Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Minda* 2, no. 2 (30 April 2021): 81–88. <https://doi.org/10.51742/mindafkip.v2i2.346>.

M.J.A, Irene. *BUPENA Buku Penilaian Tema Benda di Sekitarku dan Tema Kewajiban dan Hakku Jilid 3B untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018.

M.J.A., Irene. *ESPS IPA Untuk SD Kelas III*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018.

Muh. Rijalul Akbar. "Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian." Diakses 10 Desember 2022. <https://www.rijalakbar.id/2022/08/unduh-buku-flash-card-sebagai-media.html>.

Nuraini, Aristiya. "Pengembangan Media Flashcard Berbarcode Materi Perengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu Dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2022): 305.

Okdiansyah, Okdiansyah, Tio Gusti Satria, dan Aswarliansyah Aswarliansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 03 (1 Desember 2021): 148–54. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>.

Okra, Riri, dan Yulia Novera. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan." *Journal Educative: Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (22 Desember 2019): 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>.

- Padhila, Nida. "Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu." *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, Skripsi, 2021.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Pratiwi, Niantika Intan, dan Kasriman Kasriman. "Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tumbuhan." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022): 7257–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>.
- Rafi'uddin, Muhammad Faris. "Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 5 Sekolah Dasar." Diakses 10 Desember 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Rukmana, Sintho. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak." *Universitas Negeri Semarang*, Skripsi, 2020.
- Rustandi, Andi, dan Rismayanti Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Setiawan, Usep, Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri Nurazizah, Dadang Nurjaman, Tina Nurhasanah, dkk. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)*. CV Widina Media Utama, 2022. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/353233/>.
- Sugiono. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sutejo, Bambang. *Erlangga X-Press USBM SD/MI 2019 IPA*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018.

- Taluke, Dryon, Ricky S. M. Lakat, dan Amanda Sembel. "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat." *SPASIAL* 6, no. 2 (2019): 531–40. <https://doi.org/10.35793/sp.v6i2.25357>.
- Tyas Wulandari, Damaring. *Kamus Sains Bergambar Junior*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014.
- Utami, Dwi Tyas. *SPM PLUS USBN SD/MI 2020*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019.
- Utami, Tyas Dwi. *SPM PLUS Kisi-kisi 2017*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2017.
- Wahyuni, Sri. "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku.'" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (27 Februari 2020): 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Wangi, I. Dewa Ayu Nyoman Putri, dan Anak Agung Gede Angung. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (24 Maret 2021): 150–59. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.32355>.
- Warsita, Bambang. "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas." *Jurnal Teknodik* 17, no. 4 (2013): 438–47. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>.
- Widiawati, Sri. "Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumpang." *Universitas Muhammadiyah Mataram*, Skripsi, 2021, 1.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 110M.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama : Sarifah Mudam, S.Pd
NIP : 196711171986032001
Sekolah : UPTD SDN 5 Metro Pusat
Hari/Tanggal : Senin, 28 November 2022

1. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran IPA di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat?
Kurikulum 2013
.....
.....
.....
2. Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA?
Ceramah, tanya jawab
.....
.....
.....
3. Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi saat mengajar?
Belum
.....
.....
.....
4. Apa saja media pembelajaran yang Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA?
Buku paket BUPENA, Alat peraga, Gambar
.....
.....
.....

5. Materi pembelajaran IPA apa yang saat ini sulit di pahami oleh siswa kelas III?

Perubahan Wujud Benda

6. Apakah ada media pembelajaran khusus yang Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA?

Botol, Mangkuk, Ember, Air

7. Apakah ada kendala saat Ibu menyampaikan materi pembelajaran IPA?

Pada saat menyampaikan tidak ada kendala, namun ada beberapa anak yang belum dapat membedakan perubahan wujud benda

8. Apakah Ibu sudah pernah membuat media pembelajaran Flashcard?

Untuk materi Perubahan Wujud Benda, Belum pernah

9. Apakah setuju jika ada media pembelajaran yang dikembangkan pada materi pembelajaran IPA?

Sangat Setuju

Lampiran 2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama : NIA NUR ANGGRAINI
Kelas : 5B
Sekolah : SMPN 5 MERTO MURJO
Hari/Tanggal : Sabtu 28-11-2022

1. Apakah kalian senang belajar IPA?
 a. Sangat menyenangkan
 b. Menyenangkan
 c. Kurang Menyenangkan
 d. Tidak Menyenangkan
2. Menurut kalian, bagaimana cara mengajar guru pada materi perubahan wujud benda?
 a. Sangat Menarik
 b. Menarik
 c. Kurang Menarik
 d. Tidak Menarik
3. Bagaimana pemahaman kalian terkait materi perubahan wujud benda?
 a. Sangat Baik
 b. Baik
 c. Cukup Baik
 d. Kurang Baik
4. Apakah materi perubahan wujud benda merupakan materi yang sulit untuk dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Apa media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi perubahan wujud benda?
 a. Buku cetak
 b. Modul
 c. LKS
 d. PPT dan Video
6. Apakah kalian senang dengan media pembelajaran yang digunakan?
 a. Sangat senang
 b. Senang
 c. Kurang senang
 d. Tidak Senang
7. Apakah kalian memerlukan media pembelajaran yang berisi gambar untuk mempermudah dalam memahami materi perubahan wujud benda?
 a. Perlu
 b. Tidak Perlu
8. Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran *Flashcard* pada materi perubahan wujud benda?
 a. Pernah
 b. Tidak Pernah
9. Apakah perlu digunakan media pembelajaran *Flashcard* pada materi perubahan wujud benda?
 a. Perlu
 b. Tidak Perlu
10. Apakah kalian setuju jika diadakan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada materi perubahan wujud benda?
 a. Perlu
 b. Tidak Perlu

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

Nama Ahli : *Riana Anjarsari, M.Pd.*
 NIP :
 Bidang Keahlian : *Bahasa, Sastra, dan pengajarannya*
 Hari/Tanggal : *Jumat, 14 April 2023*

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Kurang Layak
 Skor 2: Cukup Layak
 Skor 3: Layak
 Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI saya ucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1. Aspek Kelayakan Isi						
a.	Kualitas media pembelajaran pengembangan <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI sudah memenuhi kriteria media pembelajaran			3		<i>silakan cari kembali contoh terlewat contoh pembuatan gambar perubahan wujud benda cair - gas / cair - pad</i>
b.	Ketepatan pengembangan media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI digunakan sebagai media pembelajaran			4		
c.	Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik			4		
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya ntuk digunakan sebagai media pembelajaran			3		<i>Kertas yang digunakan harusnya lebih tebal dan di laminating</i>
e.	Media dapat digunakan pada berbagai kondisi			3		
f.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar			4		
2. Aspek Kelayakan Teknis						
a.	Tampilan umum media menarik			4		
b.	Media mudah digunakan			4		
c.	Desain media baik teks, warna					

dan gambar meliputi:			
1) Ketepatan Memilih huruf			4
2) Ketepatan pemilihan warna huruf			4
3) Ketepatan pemilihan komposisi gambar			4
4) Ketepatan pemilihan warna pada gambar			4
5) Ketepatan ukuran gambar			4
6) Kualitas tampilan gambar jelas			4
d. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media			4

B. Penskoran

Skor minimal : $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal : $15 \times 4 = 60$

Presentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$ $NP = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$

Keterangan:

NP : Nilai presentase yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM: Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

No	Presentase	Kriteria
1.	76% - 100 %	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

Kertas yang digunakan semestinya bisa lebih tebal lagi sehingga tidak mudah rusak, selanjutnya di laminating lebih lanjut, selain dicek lagi contoh pembuatan gambar dari perubahaan wujud benda menguap cair - gas, pembuatan gambar bulat-bulat dari cair ke padat, bulat-bulat ke gas, silalah dipertimbangkan

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 198006072003122003

Metro, 14, April 2023
Validator Abstrak Media

Rizka Anjarsari, M.Pd.
NIP.

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

Nama Ahli : Firma Andrian, M.Pd
NIP : 2002079302
Bidang Keahlian : Materi
Hari/Tanggal : Senin, 17 April 2023

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1: Kurang Layak
Skor 2: Cukup Layak
Skor 3: Layak
Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI saya ucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1. Aspek Kelayakan Isi						
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar			✓		
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran			✓		
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran				✓	
d.	Media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran				✓	
2. Aspek Kelayakan Penyajian						
a.	Kesesuaian ukuran teks pada materi				✓	
b.	Kesuaian gambar dengan materi yang disajikan				✓	
3. Aspek Kelayakan Bahasa						
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif				✓	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
c.	Bahasa yang digunakan dapat					

	menjelaskan suatu konsep sesuai tingkat kognitif peserta didik			✓	
d.	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk mempelajari materi				✓

B. Penskoran

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

$NP = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$

Keterangan:

NP : Nilai presentase yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM: Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

No	Presentase	Kriteria
1.	76% - 100 %	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

Pembelajaran 5 masih menjelaskan materi "menyublim", bukan sekedar mengulas materi.

Indikator perilaku sesuai RPO Bloor Perik Anderson.

Tipe pembelajaran perilaku sesuai RPO

Tambahkan indikator flash card "menyublim" untuk menjelaskan materi.

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 198006072003122003

Metro, 17 April 2023
Validator Ahli Media

Firma Andrian, M.Pd.
NIP.1002079309

Lampiran 5 Hasil Respons Guru terhadap Media yang Dikembangkan

**INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

Nama Guru : *Sarifah Mudaim. S. Pd.*
 NIP : *19671117 1986032001*
 Sekolah : *SD N. 5 Metro Pusat.*
 Hari/Tanggal : *Rabu, 10-5-2023.*

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Kurang Layak
 Skor 2: Cukup Layak
 Skor 3: Layak
 Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI saya ucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik				✓
2.	Gambar dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terlihat dengan jelas				✓
3.	Teks dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terbaca dengan jelas				✓
4.	Tampilan warna pada media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik				✓
5.	Cara penggunaan media mudah dimengerti				✓
6.	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat digunakan secara individu atau kelompok				✓
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI mudah dipahami				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang perubahan wujud benda				✓

10.	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik				✓
-----	--	--	--	--	---

B. Penskoran

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

NP : Nilai presentase yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM: Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

No	Presentase	Kriteria
1.	76% - 100 %	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

*Belajar lebih banyak dalam penguasaan kelas.
Yang lain - lain sudah cukup baik.*

Dosen Pembimbing

[Signature]
Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 198006072003122003

Metro, 6 - 5 - 2023

Respon Guru

[Signature]
Sarifah Mubalim . S . Pd .
NIP. 196711171986032001 .

Lampiran 6 Hasil Respons Peserta Didik terhadap Media yang Dikembangkan

**INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

Nama Peserta Didik : NIA NUR ANGRAINI
Kelas : 3B
Sekolah : SDN 5 metro pusat
Hari/Tanggal : Rabu 10 Mei 2023

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas peserta didik pada tempat yang telah disediakan.
2. Peserta didik dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1: Kurang Layak
Skor 2: Cukup Layak
Skor 3: Layak
Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, peserta didik dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI.
4. Atas ketersediaan peserta didik untuk menilai pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik				✓
2.	Gambar dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terlihat dengan jelas				✓
3.	Teks dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat terbaca dengan jelas				✓
4.	Tampilan warna pada media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI menarik				✓
5.	Cara penggunaan media mudah dimengerti				✓
6.	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat digunakan secara individu atau kelompok				✓
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI mudah dipahami				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang perubahan wujud benda				✓
10.	Media pembelajaran <i>flashcard</i> pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik				✓

100

Lampiran 7 RPP Pembelajaran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 5 Metro Pusat
 Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
 Tema 3 : Benda di Sekitarku
 Sub Tema 3 : Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran : 5
 Alokasi Waktu : 1 Hari
 Hari / Tgl Pelaksanaan : Selasa 1 9 - 5 - 2023

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Mengartikan kata/istilah perubahan wujud benda dengan tepat.
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Mengulangi informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penelitian terhadap perubahan wujud benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud menyublim dan contohnya.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud mengkristal dan contohnya.

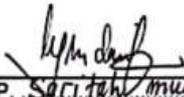
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <i>Religius</i> ▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Garuda Pancasila". <i>Nasionalis</i> ▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <i>Literasi</i> ▪ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<i>Apersepsi</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak pernah melihat kamper di lemari pakaian? Perubahan wujud apakah itu? - Apakah anak-anak pernah melihat salju? Perubahan wujud apakah itu? ▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Motivasi</i>) 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajak siswa mengamati gambar yang terdapat pada bagian depan flashcard ▪ Setelah itu, guru menanya kepada siswa apa itu perubahan wujud menyublim. ▪ Kemudian, guru membuka <i>flashcard</i> bagian belakang untuk mengecek apakah jawaban siswa benar. ▪ Guru menanya kembali kepada siswa apa saja contoh perubahan wujud menyublim? ▪ Setelah siswa menjawab, guru membuka <i>flashcard</i> bagian belakang dan menguatkan dari jawaban siswa. ▪ Guru langkah-langkah tersebut juga untuk perubahan wujud benda mengkristal ▪ Setelah itu, Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Bagi siswa yang bisa menjawab diberikan kesempatan untuk menjawab. <i>Communication</i> 	80 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah itu kegiatan diakhiri dengan mengucapkan syukur atas segala nikmat yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. ▪ Siswa diminta untuk merefleksi apa yang sudah dipelajari kesulitan apa yang dihadapi, guru mencatat masukan dari siswa. ▪ Menyanyikan lagu daerah "Soleram" ▪ Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh petugas. <i>Religius</i> 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Benda di Sekitarku Kelas III* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Benda di Sekitarku Kelas III* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- *Flashcard* Perubahan Wujud Benda

Mengetahui,
Guru Kelas III


NIP. Sari Fakhri Mustamin
nip. 196711171986032001.

Metro, 9 Mei 2023
Mahasiswa


Alfariska Febriyanti
NPM.1901030002

Lampiran 8 RPP Pembelajaran 6

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 5 Metro Pusat
 Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
 Tema 3 : Benda di Sekitarku
 Sub Tema 3 : Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran : 6
 Alokasi Waktu : 1 Hari
 Hari / Tgl Pelaksanaan : .. Rabu / 10 - 5 - 2021 ..

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 3.1.2 Mengartikan kata/istilah perubahan wujud benda dengan tepat.
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Mengulangi informasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat. 4.1.2 Melakukan penelitian terhadap perubahan wujud benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan memasang kata dengan arti yang sesuai, siswa dapat menjelaskan makna atau istilah yang sesuai yang berkaitan dengan perubahan wujud dengan tepat.
- Dengan menggunakan media pembelajaran Flashcard, siswa dapat menjelaskan makna perubahan wujud benda dan contohnya.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

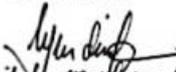
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <i>Religius</i> ▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama, dilanjutkan lagu Nasional "Garuda Pancasila". <i>Nasionalis</i> ▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <i>Literasi</i> ▪ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<i>Apersepsi</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak masih ingat perubahan wujud benda apa saja yang telah dipelajari? ▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Motivasi</i>) 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyebutkan kembali perubahan wujud yang telah ia pelajari dengan menggunakan media pembelajaran <i>flashcard</i>. ▪ Guru mengecek pemahaman siswa dengan membuka dan menutup <i>flashcard</i>. ▪ Kemudian, siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru yaitu menghubungkan kata dengan arti yang sesuai. Dan contoh dari masing-masing perubahan wujud benda. ▪ Setelah semua siswa selesai mengerjakan, guru dan siswa memeriksa hasil pekerjaan bersama-sama. <i>Gotong Royong</i> ▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Bagi siswa yang bisa menjawab diberikan kesempatan untuk menjawab. <i>Communication</i> ▪ Guru kembali mengulangi istilah perubahan wujud yang telah dipelajari dengan menggunakan <i>flashcard</i> seperti berikut. <ul style="list-style-type: none"> - Mencair adalah perubahan wujud dari padat menjadi cair. - Membeku adalah perubahan wujud dari cair menjadi padat. - Menguap adalah perubahan wujud dari cair menjadi gas. - Mengembun perubahan wujud dari gas menjadi cair. - Menyublim adalah perubahan wujud dari padat menjadi gas. - Mengkristal adalah perubahan wujud dari gas menjadi padat 	80 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah itu kegiatan diakhiri dengan mengucapkan syukur atas segala nikmat yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta untuk merefeksi apa yang sudah dipelajari kesulitan apa yang dihadapi, guru mencatat masukan dari siswa. ▪ Menyanyikan lagu daerah "Soleram" ▪ Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh petugas. <i>Religius</i> 	

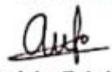
E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Benda di Sekitarku Kelas III* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Benda di Sekitarku Kelas III* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- *Flashcard* Perubahan Wujud Benda

Mengetahui,
Guru Kelas III


Sarifah Muthien S.Pd.
NIP. 1967.11.17.1986.03.2.01.

Metro, 10 Mei 2023
Mahasiswa


Alfariska Febriyanti
NPM.1901030002

Lampiran 9 Dokumentasi Bukti Prasurvey



Meminta izin kepada Kepala UPTD SDN 5 Metro Pusat (24 November 2022)



Mewawancarai guru kelas III B (28 November 2022)



Memberikan angket kebutuhan peserta didik kelas III B (28 November 2022)

Lampiran 10 Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Guru Kelas III



Foto bersama setelah melakukan uji coba dengan guru dan peserta didik kelas III B (10 Mei 2023)



Penyerahan media pembelajaran *Flashcard* materi perubahan wujud benda untuk UPTD SDN 5 Metro Pusat kepada guru kelas III B (11 Mei 2023)

Lampiran 11 Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Peserta Didik



Uji coba produk media pembelajaran *flashcard* kepada peserta didik kelas III B (9-10 Mei 2023)



Membimbing pengisian angket uji coba produk kepada peserta didik kelas III B (10 Mei 2023)

Lampiran 12 Desain Kotak dan Kartu Flashcard

FLASHCARD
PERUBAHAN WUJUD BENDA

Oleh :
Alfariiska Febriyanti
NPM : 1901030002

IAIN
METRO

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
Tahun 2023

Petunjuk Penggunaan
FLASHCARD
PERUBAHAN WUJUD BENDA

Kelas III SD/MI
Tema 3 : Hewan di Sekitarku | Subtema 5 : Perubahan Wujud Benda

- 1 Siapkan media pembelajaran flashcard di meja depan peserta didik.
- 2 Angkat flashcard setinggi dada, arahkan bagian depan menghadap peserta didik, dan bagian belakang menghadap guru.
- 3 Kemudian, peserta didik diajak untuk dapat menjelaskan dan menyebutkan contoh perubahan wujud benda pada flashcard yang ditunjukkan.
- 4 Setelah minimal salah satu peserta didik dapat menjelaskan dan menyebutkan, guru membuka flashcard bagian belakang untuk memberikan penguatan materi.
- 5 Guru dapat menampilkan video pembelajaran penjelasan materi dengan memindai QR Code yang ada pada kartu flashcard tersebut melalui android apabila dibutuhkan.
- 6 Selanjutnya, lakukan tahap-tahapan tersebut sampai semua flashcard ditunjukkan dan materi pembelajaran tersampaikan.

MENGENBUN MENGUAP MENCAIR MEMBEKU MENYUBLIM MENKRISTAL

Desain kotak media pembelajaran *Flashcard*

PERUBAHAN WUJUD BENDA
MENCAIR

PADAT → **CAIR**

PERUBAHAN WUJUD BENDA
MENCAIR

Mencair adalah perubahan wujud dari padat ke cair.

Contoh :

- Es krim yang dibiarkan pada suhu ruang
- Cokelat padat yang dipanaskan
- Lilin padat yang dipanaskan



PERUBAHAN WUJUD BENDA MEMBEKU



PERUBAHAN WUJUD BENDA MEMBEKU

CAIR



PADAT



Membeku adalah perubahan wujud dari cair menjadi padat.

Contoh :



Air dalam wadah yang dimasukkan ke dalam freezer



Pembuatan agar-agar

Pembuatan cinau



PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGUAP



PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGUAP

CAIR



GAS



Menguap adalah perubahan wujud dari cair menjadi gas.

Contoh :



Spiritus yang dibiarkan pada botol terbuka



Pada saat menjemur pakaian

Air saat dipanaskan atau dididihkan





PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGEMBUN



PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGEMBUN

GAS

→

CAIR



Mengembun adalah perubahan wujud dari gas menjadi cair.

Contoh :

- 

Terbentuknya titik-titik air di luar gelas yang berisi air dingin
- 

Terbentuknya embun pada pagi hari
- 

Menahan uap air panas dengan tutup gelas



PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM



PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM

PADAT

→

GAS



Menyublim adalah perubahan wujud dari padat menjadi gas.

Contoh :

- 

Kamper yang didiamkan pada suhu ruang
- 

Es kering pada ruangan
- 

Pewangi ruangan

**PERUBAHAN WUJUD BENDA
MENGKRISTAL**

GAS → **PADAT**

**PERUBAHAN WUJUD BENDA
MENGKRISTAL**

 Mengkristal adalah perubahan wujud dari gas menjadi padat.

Contoh :

 Proses terbentuknya salju

Terbentuknya bunga es di dalam freezer 



Desain Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI

Lampiran 13 Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3788/In.28/J/TL.01/08/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala SD NEGERI 5 METRO PUSAT
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ALFARISKA FEBRIYANTI**
NPM : 1901030002
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD
PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA SD/MI**

untuk melakukan prasurvey di SD NEGERI 5 METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 10 Agustus 2022
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yuliwulandana M.Pd
NIP 19700721 199903 1 003

Lampiran 14 Surat Balasan Prasurvey



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 5 METRO PUSAT
Jl. Brigjen Sutowo No. 50 Metro Pusat Telp.(0725)43598

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/92/SBIP/005/D1/ 2022
Perihal : Surat Balasan Izin Prasurvey

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Atang Sujana,S.Pd.SD
NIP : 19760623 200604 1 013
Jabatan : Kepala UPTD
Unit Kerja : SDN 5 Metro Pusat

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : IAIN Metro

Telah kami setuju untuk dapat melaksanakan Prasurvey di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 24 Nopember 2022
Kepala UPTD SDN 5 Metro Pusat



ATANG SUJANA,S.Pd.SD
NIP. 19760623 200604 1 013

Lampiran 15 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan KJ. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1515/In.28/D.1/TL.00/03/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA UPTD SD NEGERI 5 METRO
PUSAT
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1516/In.28/D.1/TL.01/03/2023, tanggal 31 Maret 2023 atas nama saudara:

Nama : **ALFARISKA FEBRIYANTI**
NPM : 1901030002
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di UPTD SD NEGERI 5 METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 31 Maret 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 16 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1516/In.28/D.1/TL.01/03/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ALFARISKA FEBRIYANTI**
NPM : 1901030002
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di UPTD SD NEGERI 5 METRO PUSAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 31 Maret 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 17 Surat Balasan Research



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 5 METRO PUSAT
Jl. Brigjen Sutyoso No. 50 Metro Pusat

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/30/SK/005/D.1/ 2023

Perihal : Surat Balasan Research/Survey Tugas Akhir/Skripsi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Atang Sujana, S.Pd.SD
NIP : 19760623 200604 1 013
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 5 Metro Pusat

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah
Perguruan Tinggi : IAIN Metro

Telah kami setuju untuk dapat melaksanakan Research/Survey Tugas Akhir/Skripsi di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 08 Mei 2023

Kepala Sekolah SDN 5 Metro Pusat



ATANG SUJANA, S.Pd.SD
NIP. 19760623 200604 1 013

Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0325/In.28.1/J/TL.00/01/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Dr. Siti Annisah, M.Pd (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **ALFARISKA FEBRIYANTI**
NPM : 1901030002
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD/MI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Januari 2023
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yullwulandana M.Pd
NIP 19700721 199903 1 003

Lampiran 19 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-335/In.28/S/U.1/OT.01/05/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ALFARISKA FEBRIYANTI
NPM : 1901030002
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901030002

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 19 Mei 2023

Kepala Perpustakaan



Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me

19750505 200112 1 002

Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : ALFARISKA FEBRIYANTI
NPM : 1901030002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III
SD/MI

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 23 Mei 2023

Prodi PGMI

Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Lampiran 21 Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Alfariska Febriyanti
 NPM : 1901030002

Jurusan : PGMI
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Renin, 20 Juni 2022	1	1. penentuan judul proposal 2. kembalinya angket untuk praktikum (analisis kebutuhan materi siswa)	
2.	Rabu, 30 Mei 2022	1	proposal di lengkapi	
3.	Kamis, 3 Mei 2022	1	ACC BAB I-III (proposal) silahkan lanjut ke feminer proposal	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4	Senin, 16 Januari 2023	1	- APD. - Kuesioner validasi di buat dan ditinjau dg aspek penulisan produk penelitian.	
5	Kamis, 19 Januari 2023	1	- Ppp dibuat untuk dua pertama - silabus ok. - Kiri-kiri Angket / kuesioner dibuat untuk setiap kuesioner - Angket di tinjau dg aspek yg akan di nilai / validasi	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	Selasa, 21 Maret 2023	,	- outline diperbaiki: sesuai saran. - prodeur penelitian di selesaikan.	
7.	Jum'at 24 Maret 2023	-	ACC APD. Silahkan lanjut ke pembuatan password dan video	
8.	Jum'at 31 Maret 2022	,	- media flash card olce- - media video olce - lembar validasi di baplog.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
9.	Ramis 13 April 2023	✓	ACC Media flashcard. Silahkan lanjut ke Validator.	
10.	Selasa, 02 Mei 2023	✓	Dari hasil validasi media, silahkan lanjut ke perubahan media ini sesuai validasi dan lanjut ke uji coba.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
11	Selasa, 23 Mei 2023	L	- Latar belakang masalah diperbaiki sesuai saran - kesyaan yg dinner oleh ahli di kabupaten di awal paragraf - pembahasan ditambahkan file bagian (campur dan prosedur media ini.	
12	Kabu, 24 Mei 2023	L	- Abstrak diperbaiki - melengkapi rumus capiran.	
13				

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Alfariska Febriyanti
NPM : 1901030002

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
13.	Kamis 25	1	ACC BAB 1 - U Rahman dilanjutkan ke manasabah	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Alfariska Febriyanti atau biasa dipanggil Alfa lahir di Metro, pada 11 Februari 2001. Alfa merupakan anak dari Ibu Sri Harumi dan Bapak Faizun Alfaris. Ia adalah anak ke 2 dari 4 bersaudara. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal di TK Al-Jihad lulus pada tahun ajaran 2006/2007, SDN 5 Metro Pusat lulus pada tahun ajaran 2013/2014, SMPN 3 Metro lulus pada tahun ajaran 2016/2017, SMAN 2 Metro lulus pada tahun ajaran 2019/2020. Pada tahun 2019 sampai saat ini, penulis tercatat sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Metro Lampung melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru jalur SPAN-PTKIN. Peneliti adalah mahasiswa aktif organisasi, sebagai kepala divisi, dan kepala departement di UKM Kampusnya. Selain itu peneliti merupakan penerima BIDIKMISI sejak tahun 2019 sampai saat ini dan pada tahun 2021 peneliti merupakan salah satu finalis OASE PTKI SE-INDONESIA dengan cabang perlombaan yaitu Media Pembelajaran. saat ini peneliti berdomisili di Kota Metro Provinsi Lampung. Pembaca bisa lebih dekat dengan peneliti lewat akun sosial media instagram @alfariskaf.

Email: alfariskaa112@gmail.com