

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *E-FLASHCARD* PADA TEMA
“MAKANAN SEHAT” KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1) di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh :

**FENTI YUNISA PUTRI
NIM.18004015**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

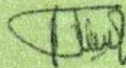
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
E-FLASHCARD PADA TEMA “MAKANAN SEHAT”
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Fenti Yunisa Putri
NIM/BP : 18004015/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

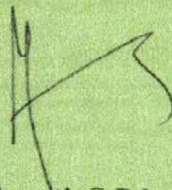
Padang, Februari 2023

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001**

Ketua Departemen



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002**

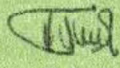
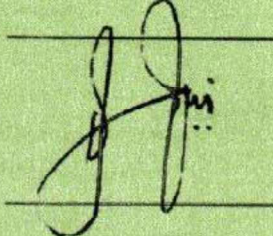
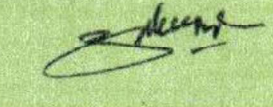
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard*
Pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Fenti Yunisa Putri
NIM/BP : 18004015/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 3 Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
Anggota	: Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fenti Yunisa Putri
NIM/BP : 18004015/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard*
pada Tema "Makanan Sehat" Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 3 Februari 2023

Yang Menyatakan



Fenti Yunisa Putri

NIM. 18004015

ABSTRAK

Fenti Yunisa Putri (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard* Pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar

Guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan oleh terbatasnya media pembelajaran yang tersedia. Media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *e-flashcard* yang dikembangkan semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran. Media dikembangkan dengan menggunakan *software* utama Adobe Flash CS6 dan *software* pendukung Adobe Photoshop.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan prosedur pengembangan model *Borg and Gall*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas siswa. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas V SDN 50/III Pematang Lingsung.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator materi dan validator media, diperoleh hasil rata-rata dari ahli materi yaitu 98,57% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan hasil rata-rata yang diperoleh dari 2 orang ahli media dengan jumlah penilaian validator I diperoleh rata-rata sebesar 98,67% dan validator II diperoleh rata-rata sebesar 93,33%. Sehingga hasil keseluruhan diperoleh rata-rata 96% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya yaitu hasil uji praktikalitas siswa yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 98,57% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-flashcard* “Sangat Layak” digunakan pada tema makanan sehat kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *E-Flashcard*, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *E-Flashcard* pada Tema Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Penulisan skripsi ini telah dibantu, dibimbing serta diberi arahan dari banyak pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. dan Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd. selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. dan bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. selaku validasi I dan validator II media yang telah memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan.
5. Ibu Khodimah, S.Pd.SD. selaku guru kelas V SDN 50/III Pematang Lingsung yang telah bersedia menjadi validator materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

6. Bapak Zukiar, S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN 50/III Pematang Lingsung.
7. Keluarga tercinta, ama dan apa yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang memberikan motivasi untuk memberhasilkan anaknya dalam menyelesaikan skripsi ini, bang Hangga Yani Putra, S.E dan bang Isral Maulana, S.Og yang telah memberikan dukungan secara materil maupun non materil kepada penulis.
8. Kepada Khohan Gustian yang telah menemani dan memberikan dukungan kepada penulis selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada seluruh sahabat penulis (Anisa Oktavia Aini, Luthfiyyah Afifah, Yiyin Okda Fiyanti, Srigita Wahyuni, Fenti Vidia, Intan Prensiska, Rica Yuhandika) serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras dalam penyelesaian skripsi ini, namun peneliti menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2023

Fenti yunisa Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	32
A. Model Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Uji Coba Produk.....	36

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Pengembangan.....	43
B. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai UH Tema Makanan Sehat Siswa Kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung Semester I T/A 2021/2022.....	4
Tabel 2. Penentuan Skor Skala Likert.....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	38
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas.....	40
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor	42
Tabel 6. Hasil Penilaian dari Validator Media.....	59
Tabel 7. Revisi Produk Media Pembelajaran berbasis <i>E-Flashcard</i>	61
Tabel 8. Revisi Produk Media Pembelajaran berbasis <i>E-Flashcard</i>	63
Tabel 9. Hasil Penilaian dari Ahli Materi	64
Tabel 10. Data Praktikalitas	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Pengembangan Menurut Borg dan Gall	33
Gambar 3. Menjalankan <i>Software</i> Adobe Flash CS6 dan Membuka Halaman Baru	47
Gambar 4. Proses <i>Import File</i>	47
Gambar 5. Menambah <i>Background</i>	48
Gambar 6. Menambah Teks dan Tombol.....	48
Gambar 7. Mengubah Teks Menjadi <i>Symbol</i>	49
Gambar 8. Memilih Jenis <i>Symbol</i> pada Teks.....	49
Gambar 9. Memberikan Animasi pada Teks.....	49
Gambar 10. Mengubah Ikon Tombol Menjadi <i>Symbol</i>	50
Gambar 11. Memilih Jenis <i>Symbol</i> untuk Ikon Tombol	50
Gambar 12. Menambah Efek pada Ikon Tombol apabila diklik.....	51
Gambar 13. Membuat <i>Action</i> pada Tombol apabila diklik.....	51
Gambar 14. Menambah <i>Action Script</i> pada Tombol.....	52
Gambar 15. Menambah Audio/musik pada Media	52
Gambar 16. <i>Import File Video</i>	53
Gambar 17. Memilih File Video	53
Gambar 18. Memilih Tampilan Video	53
Gambar 19. Halaman Pembuka.....	54
Gambar 20. Halaman Menu Utama	54

Gambar 21. Halaman Petunjuk Penggunaan.....	55
Gambar 22. Halaman Profil Pengembang.....	55
Gambar 23. Halaman Kompetensi	56
Gambar 24. Halaman Materi.....	56
Gambar 25. Halaman Subtema 1	57
Gambar 26. Halaman Subtema 2	57
Gambar 27. Halaman Subtema 3	58
Gambar 28. Halaman Video.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart.....	76
Lampiran 2. Storyboard	77
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran.....	82
Lampiran 4. RPP	99
Lampiran 5. Angket Validator Materi.....	107
Lampiran 6. Angket Validator Ahli Media I.....	110
Lampiran 7. Angket Validator Ahli Media II	113
Lampiran 8. Angket Praktikalitas Siswa.....	116
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	120
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 11. Surat Balasan Izin Penelitian.....	122
Lampiran 12. Surat Penugasan Validator Media	123
Lampiran 13. Dokumentasi.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sebagai salah satu faktor dalam menciptakan masa depan bagi setiap individu menjadi lebih baik, sehingga dapat menyesuaikan dan berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan negaranya. Pendidikan tidak dapat terlepas dari adanya proses pembelajaran, maka dari itu pembelajaran ialah sebuah proses yang dilaksanakan untuk mendapatkan ilmu dan cara yang dilakukan agar dapat mengerti dan paham tentang apa yang sebelumnya tidak diketahui. Pendidikan juga dapat mengubah pola kehidupan manusia menjadi kearah lebih baik, maka hal itulah yang membuat Pendidikan itu penting.

Tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar yang aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ia miliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Kurikulum sebagai pedoman harus seragam atau sama secara keseluruhan agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku dan telah diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan

pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) yang menempatkan siswa sebagai subyek untuk belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang harus mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap suatu materi belajar. Mulyasa (2014:163) mengatakan Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi yang merupakan sebuah penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan di dunia pendidikan indonesia. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A pasal I Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum 2013 mulai tahun 2014 pola pembelajaran bagi guru kelas I sampai dengan kelas VI menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran dan digabungkan menjadi satu tema pembelajaran. Pembelajaran tematik pada sekolah dasar lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam belajar. Pembelajaran tematik menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Pembelajaran tematik dalam proses pembelajarannya menggunakan pendekatan *scientific*, dengan lima langkah pembelajaran yaitu: mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

Perkembangan bidang pendidikan sangat dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat saat ini. Teknologi informasi telah berkontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran yang membantu guru maupun siswa dalam memperoleh sumber-sumber belajar dengan mudah. Media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital, memberikan efek yang positif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat konsep yang sukar untuk dijelaskan menjadi lebih sederhana, dan juga membantu guru dalam mengatasi permasalahan ataupun keterbatasan dalam proses belajar mengajar.

Guru menjadi figur yang penting dalam pembelajaran, karena guru lah yang berinteraksi langsung kepada siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran tergantung bagaimana kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi, namun juga manajemen kelas, metode, dan media pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitasnya serta menghadirkan media-media pembelajaran yang mengefektifkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 50/III Pematang Lingsung dan SDN 148/III Batang Merangin menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada, diantaranya yaitu dalam proses pembelajaran guru lebih banyak mendominasi pembelajaran dibandingkan siswa. Di dalam pembelajaran guru masih belum menggunakan

media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan hanya berupa buku dan power point yang hanya berisi teks tanpa ada aspek pendukung seperti gambar, video dan audio, sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang menarik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dirasa kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan data nilai UH tema makanan sehat siswa pada Semester I tahun ajaran 2021/2022 yang diperoleh dari wali kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung bahwa terdapat 57% dari jumlah siswa yang nilainya masih berada dibawah KKM, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Nilai UH Tema Makanan Sehat Siswa Kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung Semester I T/A 2021/2022

Nilai	<i>f</i>	%
Diatas 70	6	43%
Dibawah 70	8	57%
Jumlah	14	100%

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar adalah *e-flashcard* atau *flashcard* berbasis digital. Media *e-flashcard* merupakan media yang sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media tersebut berupa kartu digital bergambar yang berisi materi pelajaran yang akan disuguhkan oleh guru. *E-flashcard* merupakan kartu belajar berbasis digital yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu

tersebut. *E-flashcard* ini juga dapat dipelajari dimanapun, tidak hanya di kelas namun juga bisa di rumah karena media ini merupakan media digital yang dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi dan Anak Agung Gede Agung (2021) yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan sangat layak untuk digunakan didalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi di masa pandemi Covid-19, dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard* pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Guru lebih banyak mendominasi pembelajaran dibandingkan siswa.
2. Guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.
3. Media yang digunakan hanya berupa buku dan power point yang hanya berisi teks tanpa ada aspek pendukung seperti gambar ataupun video.

4. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Nilai UH siswa pada Semester I tahun ajaran 2021/2022 yang diperoleh dari wali kelas V SDN 50/III Pematang Lingkung ditemukan bahwa terdapat 57% dari jumlah siswa yang nilainya masih berada dibawah KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah-masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar

2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar yang valid
3. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema “Makanan Sehat” kelas V sekolah dasar yang praktis

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah salah satu sumber belajar yang menarik untuk kelas V sekolah dasar pada tema “Makanan Sehat” berupa media pembelajaran berbasis *e-flashcard*. Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis *e-flashcard* dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama disertai dengan *software* pendukung yaitu *Adobe Photoshop CS6*.
2. *Adobe Photoshop CS6* digunakan untuk mendesain produk kartu dan *item-item* yang diperlukan didalam media *e-flashcard*.
3. Materi yang disajikan yaitu tema makanan sehat yang terdiri atas 3 subtema, subtema tersebut antara lain yaitu:
 - a. Subtema 1 : Bagaimana tubuh mengolah makanan?
 - b. Subtema 2 : Pentingnya makanan sehat bagi tubuh
 - c. Subtema 3 : Pentingnya menjaga asupan makanan sehat
4. *E-flashcard* dilengkapi dengan beberapa tombol dalam pengoperasiannya.

5. Produk ini berisi gambar pada setiap kartunya, dan setiap kartu yang dipilih akan memunculkan penjelasan yang terkait dengan gambar pada kartu.
6. Terdapat aspek pendukung seperti video pada media *e-flashcard* ini untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran.
7. Media pembelajaran berbasis *e-flashcard* dapat digunakan di dalam kelas oleh guru maupun secara mandiri oleh siswa.
8. Terdapat menu profil yang menampilkan identitas dari pengembang media pembelajaran.
9. Terdapat petunjuk penggunaan pada media.

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis kepada berbagai pihak antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat dijadikan sebagai salah satu acuan yang layak dalam penelitian pengembangan selanjutnya yang relevan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu bahan ajar.

- b. Bagi guru, menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran, menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta membantu guru dalam meningkatkan mutu sekolah.
- c. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, serta siswa dapat belajar secara mandiri di rumah.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* pada tema Makanan Sehat untuk siswa kelas V sekolah dasar ini dapat membantu memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini masih jarang digunakan, sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian pendidikan.

Akan tetapi, karena keterbatasan yang peneliti miliki seperti waktu dan biaya, maka dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* ini hanya akan menyajikan satu tema pembelajaran yaitu tema “Makanan Sehat” untuk siswa kelas V sekolah dasar.