

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DENGAN APLIKASI
QUIZLET PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI
NEGERIKU KELAS IV SD/SEDERAJAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan
Kurikulum & Teknologi Pendidikan*



Oleh:

SISKA ALRIANI

16004067/2016

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

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DENGAN APLIKASI
QUIZLET PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU
KELAS IV SD/SEDERAJAT**

Nama : Siska Alriani
NIM/BP : 16004067/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

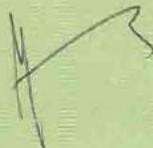
Padang, 21 September 2021

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Novrianti, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198011012 00801 2 014**

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



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

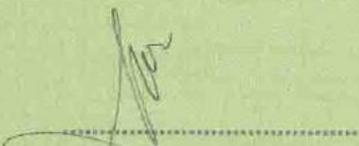
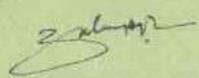
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Flashcard* dengan Aplikasi *Quizlet* Pada
Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD/Sederajat
Nama : Siska Alriani
NIM/BP : 16004067/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 September 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Novrianti, S.Pd., M.Pd. NIP. 198011012 00801 2 014	
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd. NIP.19610116 198703 2 001	
Anggota	: Dra. Zuliarni, M.Pd. NIP. 19590727 198503 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Alriani
NIM/BP : 16004067/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Flashcard* dengan Aplikasi *Quizlet* pada
Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD Sederajat

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

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

Padang, 21 September 2021

Yang Menyatakan



Siska Alriani

NIM. 16004067

ABSTRAK

Siska Alriani(2021). Pengembangan Media *Flashcard* dengan Aplikasi *Quizlet* Pada Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” Kelas IV SD/Sederajat

Salah satu sumber belajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel yaitu bisa digunakan kapan pun, dimana pun dan mendukung pada kondisi-kondisi tertentu. Salah satunya, media pembelajaran bisa digunakan pada pembelajaran yang berlangsung jarak jauh saat ini karena Pandemi *Covid-19*. Kebijakan yang diambil terkait pelaksanaan pendidikan di Indonesia yaitu penerapan proses belajar mengajar secara mandiri yang diberlakukan dari rumah melalui daring atau bersifat pembelajaran jarak jauh. Pengembangan media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran luring maupun daring atau pembelajaran jarak jauh.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Uji kelayakan produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 15 orang siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat untuk menguji kepraktisan dan kelayakan produk media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang validator media memperoleh kriteria sangat layak untuk digunakan dengan hasil 85,55% dan 94%. Hasil validasi penilaian oleh validator materi juga memperoleh kriteria layak untuk digunakan dengan hasil 80%. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* berada pada kriteria praktis dengan hasil uji coba terhadap siswa adalah 91,77%. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* pada tema indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD/ sederajat terbukti layak digunakan.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Flashcard, Quizlet, Siswa SD*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Dengan Aplikasi *Quizlet* pada Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” Kelas IV SD/Sederajat”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan serta membantu kemudahan pengurusan administrasi perkuliahan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd. selaku dosen penguji I yang telah memberikan arahan, saran dan kritikan untuk perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan, saran dan kritikan untuk perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik.

4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan selaku validator ahli media I penulis yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Bapak Dedi Supendra, S.Pd, MA. selaku validator ahli media II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran terhadap perbaikan produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Ibu Neliharti, S.Pd selaku ahli materi yang telah bersedia menjalin kerja sama dan memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
7. Kepala dan Wakil Kepala Sekolah SD Negeri 12 Lembah Melintang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
8. Semua siswa/i kelas IV SD Negeri 12 Lembah Melintang yang telah bersedia berpartisipasi dan bekerjasama dengan penulis dalam keberhasilan pelaksanaan penelitian.
9. Teristimewa untuk keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ayahanda Alman (ayah), Ibunda Safriani (umak), adik tercinta (Dila, Raka, Tiara dan Rama), dan Nenek Maimunah tersayang yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal'Alamin.*

Padang, 21 September 2021

Siska Alriani

NIM. 16004067

Dalam proses selama perkuliahan penulis juga banyak memperoleh dukungan dan semangat dari teman-teman penulis terkhusus penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Sahabat yang senantiasa mengiringi dan kebersamai setiap langkah penulis selama berjuang dan menempuh dunia perkuliahan serta selalu setia mendengar keluh kesah yaitu Rahmi Rahmadhani, dan Rizka Diana, Kos Herculles (ayu dan umul), *Support Sistem* skripsi paling perhatian Monica dan RahmahHeriani.
2. Teman-teman mahasiswa seangkatan 2016 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satupersatu.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTARGAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BABI PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang	1
B. IdentifikasiMasalah.....	7
C. RumusanMasalah.....	7
D. TujuanPengembangan.....	8
E. SpesifikasiProduk	8
F. Pentingnya Pengembangan	10
G. AsumsiKeterbatasanPenelitian	11
H. ManfaatPenelitian.....	13
BAB IIKAJIANPUSTAKA	15
A. MediaPembelajaran	15
1. PengertianMediaPembelajaran.....	15
2. Landasan PenggunaanMedia Pembelajaran.....	16
3. Fungsi dan ManfaatMedia Pembelajaran	19
4. Kriteria PemilihanMedia Pembelajaran.....	22
B. <i>Flashcard</i>	23

1. Konsep <i>flashcard</i>	23
2. Ciri-ciri <i>flashcard</i>	24
3. Kelebihan <i>flashcard</i>	25
C. Aplikasi Pembelajaran	25
D. <i>Android</i>	29
E. Pendidikan Sekolah Dasar	34
1. Hakikat Pendidikan Sekolah Dasar	34
2. Tujuan Pendidikan Sekolah Dasar	34
F. Pembelajaran Tematik	35
1. Hakikat pembelajaran tematik	35
2. Karakteristik pembelajaran tematik	36
3. Prinsip pembelajaran tematik.....	37
4. Fungsi pembelajaran tematik	38
G. Evaluasi Kelayakan Produk	39
H. Praktikalitas	40
I. Penelitian yang Relevan.....	41
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN.....	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Model pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Perancangan	47
E. Pengembangan.....	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	63

a. Analisis validitas	63
b. Analisis praktikalitas	65
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil pengembangan	66
B. Pembahasan	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kisi-kisi Angket untuk Validator Materi.....	56
Tabel 2: Kisi-kisi Angket untuk Validator Media	58
Tabel 3: Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas Produk oleh Siswa	61
Tabel 4: Kriteria Kelayakan Media	63
Tabel 5: Hasil Penilaian Validator Materi.....	77
Tabel 6: Hasil Penilaian Validator Media I dan II.....	79
Tabel 7: Rata-rata Hasil Penilaian Validator Media I dan II.....	82
Tabel 8 : Revisi Produk Media <i>Flashcard</i>	83
Tabel 9: Hasil Uji Praktikalitas Siswa	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut PengalamanEdgarDale	16
Gambar 2: Alur Model Pengembangan4DThiagarajan	45
Gambar 3: Langkah Kerja PraktisModel4-D	46
Gambar 4: Prosedur Pengembangan dan PenelitianMedia <i>Flashcard</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

1. SuratPenelitian.....	95
2. Angket PenilaianValidator Materi.....	96
3. Angket PenilaianValidatorMediaI.....	99
4. Angket PenilaianValidatorMediaII.....	102
5. AngketPraktialitasSiswa	105
6. Tabel hasilpraktikalitassiswa.....	107
7. <i>FlowchartdanStoryboard</i>	109
8. Dokumentasi.....	123

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Terutama pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting. Miftah (2013), menyatakan bahwa media dalam dunia pendidikan pada umumnya dan pembelajaran secara khusus telah memberikan kontribusi atau sumbangan besar dalam rangka menyediakan dan melaksanakan pemecahan masalah guna memberi kemungkinan belajar. Pemecahan masalah belajar yang ditawarkan ini berupa penyediaan sumber belajar, baik yang sengaja dirancang maupun yang dipilih dan kemudian dimanfaatkan. Hal ini sesuai dengan tujuan utama teknologi pembelajaran yaitu untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Suparman & Zuhairi (Dalam Warsita 2013), menyatakan bahwa Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan. Aplikasi praktis teknologi pembelajaran dalam pemecahan masalah belajar mempunyai bentuk kongkrit dengan adanya sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu sumber belajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel yaitu

bisa digunakan kapan pun, dimana pun dan mendukung pada kondisi-kondisi tertentu. Salah satunya media bisa digunakan pada pembelajaran yang berlangsung jarak jauh saat ini karena Pandemi *Covid-19*. Basar (2021), menyatakan bahwa adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia, berdampak pada berbagai aspek kehidupan salah satunya pendidikan. Indonesia sebagai salah satu negara yang mengalami dampak bencana global pandemi *Corona Virus Disease* atau *Covid-19* telah mengambil kebijakan khusus terkait pelaksanaan proses belajar mengajar diseluruh jenjang pendidikan. Kebijakan demi kebijakan diambil sebagai upaya untuk pencegahan penyebaran virus tersebut secara meluas terutama kepada generasi penerus bangsa. Kebijakan tersebut tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Covid-19* (Mendikbud, 2020). Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Covid-19* pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pemberlakuan pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* atau *Covid-19*, serta Surat Edaran dan petunjuk dari Kepala Daerah.

Adapun kebijakan yang diambil terkait pelaksanaan pendidikan di Indonesia yaitu penerapan proses belajar mengajar secara mandiri yang diberlakukan dari rumah melalui daring atau bersifat pembelajaran jarak jauh. Adapun kebutuhan yang perlu dipersiapkan untuk memberikan pengalaman belajar mandiri yang bermakna tersebut adalah pengadaan media pembelajaran yang terjangkau secara daring untuk seluruh siswa. Media

pembelajaran yang memenuhi kebutuhan kognitif, afektif dan sosial. Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Hamalik (Dalam Nurseto 2011), menyatakan bahwa Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Merujuk kepada penerapan pembelajaran jarak jauh yang dianjurkan pemerintah, maka diperlukan media berbasis digital yang dapat mawadahi pembelajaran antar ruang tersebut. Adapun jenis media pembelajaran berbasis digital tersebut sangat beragam dimulai dari media yang terintegrasi jaringan seperti *platform belajar online* seperti *e-learning*, *whatsapp*, *website*, *social media*, dan contoh yang lainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Assidiqi dan Sumarni (2020), data hasil wawancara dengan 30 responden guru di kabupaten tegal, menunjukkan bahwa terdapat tiga platform digital yang sering digunakan dalam pembelajaram daring yaitu *Whatsapp group*, Fasilitas *Google* (*Google Classroom*, *Google Form*, dan *Google meet*) dan *Zoom Cloud Meeting*. Di samping itu juga bisa berupa media digital lainnya yang tidak selalu membutuhkan koneksi internet seperti pembelajaran melalui *e-books*, aplikasi android, *dokumen/file office*, dan media sejenis yang lainnya. Berdasarkan ragam media tersebut, maka guru perlu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, bukan bertumpu pada kecanggihan. Hal ini karena yang tujuan pelaksanaan pembelajaran adalah

terkait dengan keberhasilan penyampaian informasi oleh guru kepada siswa dan siswa dapat memahami informasi tersebut dengan baik.

Sekolah dasar sebagai salah satu jenjang pendidikan terendah memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang cukup bertolak belakang dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Hal ini karena di masa tersebut, siswa membutuhkan perhatian, bimbingan dan arahan secara langsung dari guru agar terbentuk karakter dan pemahaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya kebijakan pemberlakuan belajar jarak jauh tersebut maka pertimbangan dan pengambilan keputusan selama pembelajaran berlangsung sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga harus praktis, bersifat ramah untuk anak-anak dan interaktif serta memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 12 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat diperoleh informasi bahwa pembelajaran tematik kelas IV di SDN 12 Lembah Melintang Pasaman Barat khususnya untuk pembelajaran bersifat teori berfokus pada buku paket. Ketika terjadi pandemi pembelajaran dilaksanakan jarak jauh dengan belajar menggunakan *smartphone* dimana guru membuat grup kelas di aplikasi *whatsapp*, kemudian memberi informasi dan arahan kepada orangtua siswa mengenai tugas yang harus dikerjakan siswa dan materi yang harus dibaca siswa. Pembelajaran melalui *smartphone* ini dilaksanakan di bawah pengawasan orangtua siswa karena siswa masih harus dalam bimbingan ketika menggunakan *smartphone*.

Selain itu, informasi yang di dapat di SDN 12 Lembah Melintang Pasaman Barat, guru memiliki kesulitan dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh baik terkendala secara teknis maupun kemampuan secara personal. Guru juga mengeluhkan permasalahan sulitnya menumbuhkan semangat dan antusias serta konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru menyadari bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar karena belum memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran bermedia khususnya berbasis digital.

Berdasarkan hasil penelitian tentang peranan media, apabila dibelajarkan dengan bantuan media pembelajaran, seperti siswa akan termotivasi sehingga akan bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini di dukung oleh pendapat Rusman, dkk (2011:172) bahwa manfaat penggunaan media adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan memperjelas makna materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih paham dan termotivasi belajar. Hanya saja, hingga saat ini guru masih terkendala dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai karena terkendala waktu dan keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung, fakta yang diperoleh adalah sekolah memiliki keterbatasan dalam pengadaan media yang layak dan relevan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh, dan guru memiliki kendala dalam merancang media yang menggunakan teknologi. Oleh sebab itu, peneliti sebagai mahasiswa teknologi pembelajaran ingin bekerja sama untuk

mengembangkan dan merancang salah satu variasi media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai media belajar bagi siswa sekolah dasar yang dapat memfasilitasi pembelajaran dan memberi solusi pada permasalahan pembelajaran yang terjadi. Media yang dirancang berupa media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* yang berisi kartu-kartu bergambar yang bisa di bolak-balik dan dilengkapi dengan suara dan teks tambahan, permainan serta kuis-kuis yang terkait dengan materi tema yang dipelajari. Pembelajaran untuk anak kelas IV Sekolah Dasar masih dalam tahap pertumbuhan, pembelajaran akan lebih optimal jika mengandung unsur permainan. Dengan adanya media *Flashcard* dengan aplikasi *quizlet* ini siswa dapat belajar sambil bermain, belajar dimanapun dan kapanpun. Media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* ini dirancang tidak hanya bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi juga bisa digunakan pada pembelajaran tatap muka dimana pada pembelajaran tatap muka penggunaan aplikasi ini dibawah pengawasan guru. Media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* dirancang juga untuk bisa digunakan pada kondisi tertentu. Media *Flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Media *Flashcard* yang dirancang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Merujuk pada fenomena permasalahan yang ditemui di SDN 12 Lembah Melintang, diharapkan pembelajaran menggunakan media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* pada tema indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD/ sederajat dapat memfasilitasi pembelajaran baik pembelajaran daring

maupun luring dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Flashcard Dengan Aplikasi Quizlet pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD/Sederajat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

- a. Penetapan kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) membuat sekolah belum memiliki persiapan yang matang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan sistem jarakjauh.
- b. Sistem pembelajaran jarak jauh membutuhkan bantuan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi guru dansiswa.
- c. Sekolah belum terbiasa menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh sehingga pengadaan media pembelajaran yang mendukung masih sangatminim.
- d. Motivasi dan minat belajar siswa tergolong masih rendah.
- e. Penyampaian materi pembelajaran tematik sekolah dasar membutuhkan pendekatan pembelajaranmenyenangkan.
- f. Kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran yang layak untuk mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran menyenangkan masih sangatminim.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana proses pembuatan media *flashcard* dengan *aplikasi quizlet* pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IVSD/Sederajat?
- b. Bagaimana hasil validitas media *flashcard* dengan *aplikasi quizlet* pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IVSD/Sederajat?
- c. Bagaimana hasil uji Praktikalitas *flashcard* dengan *aplikasi quizlet* pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IVSD/Sederajat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

- a. Mendeskripsikan proses pembuatan media *flashcard* dengan *aplikasi quizlet* pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IVSD/Sederajat.
- b. Menghasilkan media *flashcard* dengan *aplikasi quizlet* pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IVSD/Sederajat yang layak sebagai media.
- c. Menghasilkan *flashcard* dengan *aplikasi quizlet* pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IVSD/Sederajat yang praktis sehingga layak digunakan.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media dikembangkan dalam bentuk *flashcard* yang dapat dioperasikan di *android*. *Flashcard* merupakan kumpulan kartu berisi gambar dan tulisan yang penggunaannya didesain dalam bentuk permainan kartu. Hal ini

bertujuan untuk menarik dan memunculkan minat dan keaktifan siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui kartu-kartu tersebut.

Adapun spesifikasi dari media ini adalah sebagai berikut :

- a. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran *flashcard* dengan aplikasi *Quizlet*. Besaran file aplikasi *Quizlet* yang di *download* di *playstore* adalah 16 MB (*MegaByte*).
- b. Desain produk kartu untuk atribut media gambar menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Canva*.
- c. Atribut atau *item flashcard* yang sudah dipersiapkan di desain dan diatur secara sistematis pada aplikasi utama yaitu *Quizlet*.
- d. Produk *flashcard* pada aplikasi *Quizlet* juga tersedia dalam versi *web* sehingga bisa digunakan tanpa aplikasi.
- e. *Quizlet* versi *web* dapat dibuka melalui *browser chrome* dengan cara daftar gratis dan *log in* dengan akun *Google* atau alamat *e-mail* yang sudah di daftarkan.
- f. Materi yang disajikan dalam produk mengacu pada tema 7 “Indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD/Sederajat” untuk semua subtema yaitu subtema 1, subtema 2, dan subtema 3.
- g. Penyajian materi *flashcard* berbentuk animasi visual dan kuis interaktif dengan menyertakan gambar, penjelasan berupa teks dan audio pendukung.
- h. Produk *flashcard* dilengkapi beberapa tombol pengoperasian media untuk menjadikan media bersifat interaktif untuk bagi pengguna.

- i. *Flashcard* ini diperuntukkan untuk siswa, dimana siswa dituntun untuk mengamati gambar, membaca deskripsi dan definisi keterangan gambar, dan membalik kartu untuk mengetahui nama istilah dari gambar, mendengarkan audio, dan mencoba latihan atau tes yang terkait.
- j. *Flashcard* sengaja didesain dalam bentuk media interaktif dengan dukungan visual yang menarik agar dapat menarik minat belajar siswa sehingga tidak merasa jenuh dan dapat memahami materi pembelajaran tematik secara efektif.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan pada penelitian ini bagi peneliti adalah penelitian ini sejalan dengan tujuan utama teknologi pembelajaran yaitu untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran, dimana peneliti sendiri adalah mahasiswa jurusan teknologi pembelajaran.

Berlandaskan definisi *AECT 1994*, ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran (teknologi instruksional), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Kelima hal ini merupakan teknologi pembelajaran (Warsita, 2013). Pengembangan media *flashcard* termasuk ke dalam kawasan desain yang terdiri dari sub item yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pada desain sistem pembelajaran, peneliti telah menganalisis berbagai hal yang diperlukan untuk merancang media yaitu analisis kurikulum, siswa, konsep, dan tujuan pembelajaran. Pada desain pesan

peneliti mulai merancang media sebagai penyampai pesan pembelajaran yang kemudian diuji kelayakannya. Strategi pembelajaran media disesuaikan dengan proses pembelajaran yang berlangsung, karena penelitian terjadi saat pandemi, pembelajaran berlangsung jarak jauh, maka pembelajaran dengan menggunakan media digunakan siswa saat belajar mandiri di rumah dengan arahan guru dan pengawasan orangtua. Karakteristik siswa yang merupakan siswa sekolah dasar memerlukan pembelajaran menyenangkan dan termasuk kedalam generasi *digital native*, maka pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *quizlet* sangat diperlukan untuk memfasilitasi dan menunjang kebutuhan pembelajaran siswa. Kebutuhan akan pengembangan media dan sumber pembelajaran berbasis digital tersebut menjadi kesempatan yang baik dan awal baru bagi pendidikan di Indonesia agar terciptanya pendidikan secara merata dan bersifat global.

Media *Flashcard* dengan aplikasi *quizlet* dinilai sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak di sekolah dasar, khususnya untuk pembelajaran tematik. Hal ini karena media berbentuk kartu sederhana tersebut mampu mewedahi penyampaian pesan atau materi pembelajaran tematik melalui ilustrasi dan atribut pendukung lainnya serta pengoperasiannya juga cukup mudah bagi anak sekolah dasar. Disatu sisi, produk yang dikembangkan ini dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran tatap muka sebagai media pembelajaran didalam kelas maupun secara mandiri. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pengembangan media pembelajaran *Flashcard* dengan aplikasi *quizlet* tersebut dirasa sangat perlu

dan dinilai penting untuk menunjang pengadaan media yang layak dalam memfasilitasi pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

a. Asumsi Penelitian

Media pembelajaran *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* ini diprediksi memiliki peranan yang baik dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan kepada kepraktisan penggunaan media yang dapat digunakan pada *android* masing-masing siswa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Guru akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru menjadi terbantu dalam menyampaikan pesan atau mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan bantuan media *flashcard* tersebut. Sejalan dengan itu, siswa juga akan lebih mudah memahami setiap pesan atau materi pembelajaran walaupun tidak dalam bimbingan guru secara langsung.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya media dan alat bantu pembelajaran yang akan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut M. Miftah (2013), pentingnya media dalam memfasilitasi siswa dengan penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa lebih memahami hal yang dipelajari. Dalam pembelajaran era ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital. Hal ini sejalan dengan gaya belajar generasi *digital native*. Berdasarkan penelitian yang

dilakukan Vivianti (2018), seorang *digital natives* cenderung lebih banyak melihat, mengamati dan merekam dalam pikiran mereka apa yang tampil dalam media digital.

Maka dari itu media *flashcard* dengan aplikasi *quizlet* ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

b. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu:

1. Mengingat waktu dan keterbatasan kapasitas aplikasi yang digunakan untuk pengembangan maka aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *quizlet*.
2. Media *Flashcard* di rancang untuk siswa sekolah dasar kelas IV.
3. Materi yang disajikan dalam produk mengacu pada tema 7 “Indahnya keragaman di negeriku” untuk semua subtema yaitu subtema 1, subtema 2, dan subtema 3.

H. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis kepada berbagai pihak diantaranya :

a. Secara Teoritis

Sejatinya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memenuhi kelayakan untuk dijadikan sebagai salah satu acuan atau sumber literasi dalam pengembangan penelitian yang relevan selanjutnya, terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

b. SecaraPraktis

1. BagiSiswa

- a) Siswa menjadi lebihterbantu dalam memahami materi/konsep pembelajaran secara mandiri karena pemberlakuan pembelajaran jarak jauh tidak memperoleh bimbingan secara langsung dariguru.
- b) Siswa menjadi lebih menyenangkani pembelajaran tematik karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui mediatersebut.

2. BagiGuru

- a) Guru menjadi terbantu dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif.
- b) Guru terbantu dalam menciptakan variasi dalam pembelajaran agar tidak monoton. Guru termotivasi untuk dapat terus membelajarkan siswa dengan bantuan media pembelajaran yangmenarik.
- c) Guru secara tidak langsung dapat belajar dan memahami bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menarik dan layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran.

3. BagiPeneliti

- a) Memberikan pengalaman tentang bagaimana mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak melalui tahapan prosespenelitian.

- b) Menambah wawasan terkait bagaimana perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang baik dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran siswa.