



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2754 - 2761

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Insyirah Shafa^{1✉}, Zulham Siregar², Nurul hasanah³

STKIP Al Maksu Langkat, Stabat, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: insyirahshafa1@gmail.com¹, siregarzulham20@gmail.com², nurulhasanah1311@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran flashcard dalam materi Pahlawanku dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media flashcard yang berupa seperti kartu gambar-gambar pahlawan dan terdapat penjelasan dari gambar-gambar tersebut. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan angket, observasi. Angket responden siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan media flashcard. Berdasarkan dari uji coba skala kecil yang dimana terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir menunjukkan sebuah tanggapan yang sangat positif terhadap media flashcard, dengan ditunjukkan hasil persentase yang paling tinggi dalam pernyataan mengenai desain media flashcard sangat menarik hasil persentasenya 92%. Sedangkan dari uji coba skala besar untuk mengetahui keefektifan media flashcard, maka tahap ini menggunakan terdiri dari 20 siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir. Dimana respon dari siswa terhadap media flashcard yang digunakan sangatlah setuju dengan hasil persentase 97%. Dapat disimpulkan bahwa media flashcard dalam materi pahlawanku mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir.

Kata Kunci: Pengembangan, media *flashcard*, hasil belajar

Abstract

This study aims to develop a flashcard learning media in the Heroku material and can improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The type of research used is research and development (R&D) using the Borg and Gall model. The resulting product is in the form of flashcard media in the form of hero image cards and there is an explanation of the images. Techniques in data collection used a questionnaire, observation. Student respondent questionnaires were given to students to find out about student responses to the use of flashcard media. Based on a small-scale trial consisting of 10 fourth grade students at SDN 105286 Tandem Hilir showed a very positive response to flashcard media, with the highest percentage result shown in statements about flashcard media design very interesting, the percentage result was 92%. Meanwhile, from a large-scale trial to determine the effectiveness of flashcard media, this stage consisted of 20 fourth-grade students at SDN 105286 Tandem Hilir where the responses from students to the flashcard media used strongly agree with the percentage results of 97%. It can be concluded that the flashcard media in the Pahlawanku material can improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 105286 Tandem Hilir.

Keywords: Development, flashcard media, learning outcomes.

Copyright (c) 2022 Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul hasanah

✉ Corresponding author :

Email : insyirahshafa1@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting apalagi di zaman sekarang pendidikan sangat wajib bagi seluruh manusia untuk dapat menjalani kehidupan di dunia, dengan pendidikan orang dapat menambah ilmu dan mengetahui apa yang belum diketahui. Pendidikan juga dapat mengubah pola kehidupan manusia menjadi kearah lebih baik, maka hal itulah yang membuat Pendidikan itu penting. Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD 2003).

Dalam paragraf di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang produktif sehingga agar peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Tugas dari seorang pendidik sangatlah penting untuk dapat membuat suasana pembelajaran lebih aktif, agar dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam dunia Pendidikan juga guru merupakan salah satu fasilitator yang sangat penting untuk dapat menjadikan peserta didik mengetahui pengetahuan dan informasi, maka untuk menjadi seorang pendidik tidaklah mudah karena guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi diri untuk menjadikan pembelajaran yang menarik, aktif dan inovatif (Herliana & Anugraheni, 2020). Maka itu seorang pendidik di paksa untuk harus lebih inovatif dan kreatif dalam kegiatan proses belajar mengajar, seorang pendidik juga bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat membuat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas lebih aktif. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik untuk memberikan pembelajaran yang berkesan dan bermakna kepada peserta didik tersebut. Dikarenakan media pembelajaran itu sangatlah penting untuk membantu proses belajar mengajar berlangsung dengan aktif.

Menurut Ningsih (2021) yang menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah merupakan perantara atau pengantar sumber pembelajaran, pusat perhatian sehingga peserta didik terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, serta minat perhatian siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran (Alvita & Airlanda Septian, 2021). Media pembelajaran biasa digunakan untuk guru sebagai alat membantu dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan harus inovatif, kreatif dan dapat membantu mengubah suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan. Sedangkan media pembelajaran dari sudut pandang Pendidikan merupakan sebuah instrumen yang sangat strategis dalam membantu menentukan keberhasilan sebuah proses belajar mengajar (Hasanah, n.d.). Maka dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa media pembelajaran yang sangat efektif, inovatif, dan kreatif serta dapat membantu dalam keberhasilan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flashcard.

Flashcard merupakan sebuah media yang berbentuk kartu yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat penjelasan dari gambar yang ada di flashcard tersebut (Wahyuni, 2020). Nursani (SDN Kamunti, 2018) memberikan penjelasan mengenai media flashcard adalah media pembelajaran yang dalam berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 cm x 30 cm. Gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau dapat memanfaatkan gambar yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran flashcard (Dananjaya; Maghfiroh). Media flashcard juga merupakan media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik lebih aktif (Meilina et al., 2021). Media flashcard dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan isi materi Pembelajaran dan sangat membantu dalam mengingat serta mengkaji bahan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru didalam kelas. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, siswa mampu menarik dan

membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media flashcard terdapat beberapa kelebihan, yaitu: 1. mudah dibawa kemana-kemana, 2. praktis, 3. gampang diingat dan, 4. menyenangkan. Untuk itu penggunaan media flashcard sangat cocok untuk dijadikan solusi mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran didalam kelas (Febriyanto & Yanto, 2019). Media flashcard juga dapat mempermudah siswa dalam mengingat sebuah pembelajaran yang diberikan oleh guru, dikarenakan dengan model yang simpel serta menarik dan juga gampang dibawa kemana-kemana akan dapat mempermudah siswa belajar mengenai pembelajaran yang ada dimana saja. Dan media ini juga merupakan media pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan berbagai aspek: mempertajam daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan pengetahuan mengenai jasa para pahlawan (Hotimah, n.d.; Luh et al., 2015; Safitri et al., 2018).

Indriana (2011) menjelaskan bahwa penggunaan dalam media flashcard terdapat Langkah-langkahnya, yaitu: 1. Kartu-kartu yang ada disusun dan kemudian dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, 2. Cabutlah kartu-kartu tersebut Ketika guru sudah selesai menjelaskannya, 3. Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa Ketika guru selesai menjelaskan, 4. Lalu letakkan kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun. Kemudian siapkan beberapa siswa untuk memulai sebuah permainan, kemudian guru menyebutkan nama pahlawan dan siswa akan mencari sebuah kartu yang bergambar nama pahlawan yang disebutkan guru. Dengan begitu siswa akan mencari gambar pahlawan yang disebutkan, Ketika mendapatkannya maka siswa akan mengatakan nama pahlawan serta perjuangan pahlawan tersebut. Karena dalam permainan menggunakan media flashcard ini kreativitas guru sangat diperlukan untuk mendapatkan pengajaran yang maksimal dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

Dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis flashcard dalam sistem pembelajaran di dalam kelas, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas. Dikarenakan media flashcard merupakan media yang sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media tersebut berupa gambar-gambar materi tentang pahlawanku yang akan disuguhkan oleh guru, flashcard juga gampang dibawa kemana-kemana oleh siswa sehingga siswa dapat mengingat dan memahami tentang nama-nama pahlawanku yang ada. Maka diharapkan dengan penggunaan media flashcard tersebut siswa dapat mampu meningkatkan hasil belajar tentang mengenai pahlawanku serta lebih mengenal tentang para pahlawan yang ada di Indonesia. Karena kompetensi yang didapat dalam mempelajari materi pahlawanku ialah dapat menumbuhkan sikap nasionalisme, toleransi, berpikir logis, kritis, tanggung jawab, dan religi. (Saragih et al., 2021)

Dari hasil observasi diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar pada materi pahlawanku di kelas IV, dikarenakan keterbatasan dalam penggunaan media, kurangnya buku pegangan guru dan siswa, model yang digunakan masih mendominasi ceramah sehingga siswa lebih cenderung pasif dalam pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah jarang digunakan. Maka diperlukan media yang buat siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar di kelas seperti menggunakan media flashcard, media flashcard sangatlah simple dan efektif karena berupa gambar-gambar. Oleh karena itu peneliti membuat sebuah media Pengembangan Media Flashcard Materi pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV di SDN 105286 Tandem Hilir.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sukmadinata dalam (Ulfa Sri & Nasryah Eva, 2020) mengatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan”. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan model Borg and Gall. Penelitian Borg and Gall merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Model pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini sehingga dapat menghasilkan sebuah produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan sebuah produk. Langkah-langkah dalam penggunaan metode pengembangan

Borg and Gall ini terdapat sepuluh tahapan yaitu 1. potensi dan masalah, 2. pengumpulan data, 3. desain produk, 4. validasi desain, 5. revisi desain, 6. uji coba awal, 7. revisi produk, 8. uji coba pemakaian, 9. revisi produk, 10. produksi massal (Sugiyono, 2020).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran flashcard. Dikarena media flashcard sangat cocok digunakan untuk anak-anak, terdiri dari berupa gambar-gambar materi yang ingin disampaikan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir Kecamatan Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu dengan observasi, tes dan kuesioner. Uji kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik, teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh dengan validasi dari ahli materi dan ahli media dan ahli praktisi (guru) yang memberikan beberapa masukan dalam mengenai media pembelajaran flashcard ini agar pengembangan media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Sedangkan data kuantitatif diambil dari hasil pop test dan pre test yang dilakukan di kelas IV SD sebelum dan sesudah menggunakan media flashcard materi pahlawanku. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui penilaian responden terhadap penggunaan media pembelajaran flashcard materi pahlawanku dengan berbasis kontekstual learning siswa kelas IV SD yang dipersentasakan ke dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa di SDN 105286 Tandem Hilir masih jarang dalam penggunaan media pembelajaran dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah tersebut, terutama di kelas IV guru masih jarang dalam penggunaan media pembelajaran saat proses belajar berlangsung. Apalagi selama pandemi proses pembelajaran kurang efektif, maka masih banyak siswa yang ketinggalan dalam pembelajaran selama masa pandemi. Terutama di SDN 105286 Tandem hilir juga terkena dampaknya dari pandemi, juga di sekolah tersebut masih kekurangan buku pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa belajar.

Maka sekolah tersebut membagi jadwal masuk siswa menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok A dan B. Dimana kelompok A akan masuk di hari senin sedangkan kelompok B di hari selasa maka setiap kelompok masuk sekolah 3 kali dalam seminggu, dikarenakan untuk tidak mengambil resiko berkerumunan saat pandemi di dalam kelas dan juga untuk memanfaatkan buku yang seadanya di sekolah agar semua siswa dapat bisa menggunakan buku pelajaran tersebut. Dengan kekurangan buku dan media pembelajaran dalam sekolah tersebut peneliti membuat penelitian pengembangan media pembelajaran berupa flashcard. Dikarenakan dari hasil observasi suasana tempat sekolah tersebut bahwa dalam penggunaan media pembelajaran flashcard sangat cocok untuk digunakan di sekolah tersebut. Ternyata dalam penggunaan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran sangatlah penting dan banyak fungsinya. Pada penggunaan media pembelajaran saat tahap tujuan pengajaran akan sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran (abdul wahid).

Dengan itu penggunaan media pembelajaran flashcard sangat cocok dalam penelitian ini, karenakan penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran flashcard. Media pembelajaran flashcard adalah media yang berupa kartu gambar yang berisi materi-materi penjelasan untuk membantu proses pembelajaran. Media flashcard sangat cocok digunakan karena dapat membantu siswa belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran. Media flashcard ini akan dikembangkan di kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir. Dengan adanya penggunaan media flashcard ini di kelas IV akan dapat membuat siswa lebih semangat ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran flashcard dapat digunakan dalam membantu siswa untuk mengenali para pahlawan serta perjuangan para pahlawan dan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa mengenai informasi tentang pahlawanku. Materi pahlawanku adalah sebuah pelajaran IPS yang ada di kelas IV. Khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah, mengingat IPS ialah merupakan ilmu yang

mengkaji beberapa aktivitas dasar manusia yang dibuat secara ilmiah agar dapat memberi sebuah wawasan dan pemahaman yang sangat mendalam terhadap peserta didik (Siregar et al., 2021). Maka pembelajaran IPS yang akan dilakukan yaitu mengenai sejarah para pahlawanku, karena dengan mengetahui sejarah para pahlawan siswa dapat mencontoh beberapa sifat yang ada pada para tokoh pahlawan. Dimana pentingnya untuk mempelajari sebuah sejarah mengenai para pahlawan. Karena dengan mempelajari sejarah kita dapat mengetahui kejadian di masa lampau (Wahid et al., n.d.). Maka dari itu media flashcard akan membahas tentang para pahlawan dan perjuangannya.

Pengembangan media flashcard merupakan media yang konkret dan dirancang dengan bentuk kartu bergambar yang sangat menarik buat pembelajaran siswa dengan menggunakan sebuah aplikasi Canva. Media flashcard ini dibuat dengan menarik agar siswa lebih tertarik serta semangat untuk belajar mengenai tentang para pahlawanku, karena media flashcard dapat membuat siswa belajar dengan sambil bermain. Dengan begitu siswa akan sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya media flashcard juga dapat membantu para guru lebih mudah mengajar mengenai tentang materi pahlawanku. Dengan adanya penggunaan media flashcard dapat diharapkan merupakan solusi yang sangat tepat untuk SDN 105286 Tandem Hilir untuk mengatasi kekurangannya penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas, serta dapat mampu menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir.

Media flashcard ini akan diujikan kepada siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir yang dimana uji coba tersebut akan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu: uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dimana uji coba skala kecil ini akan dilakukan dengan menggunakan siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir dengan banyak siswa berjumlah 10 orang. Dikarenakan uji coba skala kecil ini dilihat untuk menilai hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar dari siswa pada uji coba skala kecil ini dapat dilihat dari tabel yang di bawah ini.

Tabel 1
Hasil belajar siswa skala kecil

No	Aspek	Skor Max	JML	%
1	Desain media flashcard yang digunakan sangat menarik	40	37	92%
2	Gambar di dalam media flashcard sangat indah	40	37	92,5%
3	Ukuran dan tulisan dalam media flashcard sangat bagus	40	37	92,5%
4	Ukuran gambar dalam media flashcard sangat bagus	30	35	80%
5	Warna pada media flashcard sangat bagus	40	37	92,5%
6	Isi penjelasan gambar (bagian depan) sangat jelas.	40	37	92,5%
7	Media flashcard memudahkan saya untuk melihat dan mengerti	40	37	92,5%
8	Media flash card tidak membosankan	40	37	92%
Jumlah		320	305	
Persentase Klasikal			96,5	
Kriteria			Sangat Setuju	

Uji coba skala besar ini juga dilakukan untuk melihat keefektifan dari sebuah media flashcard dalam materi pahlawanku. Pada tahap uji coba skala besar ini untuk menilai hasil pemahaman dalam penyampaian materi pada siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media flashcard tersebut untuk menganalisis respon siswa saat pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media flashcard. Berdasarkan dari data yang terdapat di angket dari respon siswa dalam uji coba skala besar

menggunakan media flashcard dan dengan menggunakan siswa yang berjumlah 20 orang. Hal ini dapat menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media flashcard ini memperoleh nilai 94% dengan kriteria “sangat setuju” ini dapat ditunjukkan dengan hasil persentase yang paling tinggi yaitu pada aspek pernyataan saya senang melihat gambar pada media flashcard dengan memperoleh nilai tinggi yaitu 97% dengan kriteria sangat setuju terhadap media flashcard tersebut.

Dari uji coba skala besar juga dapat dilihat bahwa banyak siswa menyukai media yang bergambar seperti media flashcard tersebut. Dengan begitu siswa gampang lebih aktif dan menarik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dikarenakan media flashcard dapat membuat siswa yang sebelumnya merasa bosan dalam pembelajaran, namun sekarang merasa lebih aktif dengan penggunaan media tersebut. Termasuk siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir yang dimana di dalam sekolah tersebut gurunya masih jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Makanya dengan adanya penggunaan media flashcard ini siswa merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa mampu untuk meningkatkan hasil belajar tersebut untuk mengenai materi yang terdapat. Hasil belajar adalah suatu performa yang bertujuan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh oleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Geografi, 2015). Maka peserta didik dapat mampu mengerti suatu pelajaran ketika menggunakan media flashcard ini. Dengan dilihat dari beberapa uji coba skala kecil dan skala besar kalau penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam sebuah hasil belajar seorang peserta didik.

Dari hasil tes dan uji coba hasil belajar siswa pada skala kecil dan skala besar dapat disimpulkan bahwa siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan media flashcard tersebut. Maka dari itu media flashcard sangatlah cocok untuk digunakan dalam menunjang hasil belajar siswa serta dapat menambah keaktifan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media flashcard juga sangat sederhana untuk digunakan dalam pembelajaran, serta sangat cocok untuk siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir dalam materi Pahlawanku.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan yang dilakukan di kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir dengan menggunakan media pembelajaran flashcard yang berupa kartu gambar dan dibuat dengan menggunakan sebuah aplikasi Canva. Media flashcard ini dibuat dengan bentuk yang sangat menarik, bertujuan agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran mengenai pahlawanku dan tidak merasa bosan ketika sedang belajar mengenai pahlawan. Maka media flashcard ini salah satu yang sangat cocok untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah yang terdapat di kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir. Media flashcard juga sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa, dikarenakan bentuknya yang menarik dan gampang dibawa-bawa kemana sehingga siswa gampang mengingat isi dari materi-materi media flashcard tersebut. Berdasarkan dari pembahasan yang ada, beberapa saran yang akan diajukan yakni: 1. Penerapan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran seharusnya diteruskan untuk dapat pencapaian Pendidikan yang lebih baik lagi. 2. Agar pengembangan media flashcard ini dapat menunjang dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik. 3. Media flashcard ini masih sangat banyak memiliki kekurangan di dalamnya, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan media flashcard dapat lebih dikembangkan dengan sesuai kebutuhan yang dimiliki dalam dunia Pendidikan ini. Peneliti juga mengharapkan dalam dunia Pendidikan dapat menjadi lebih baik lagi kedepannya dan semoga banyak sekolah yang bisa mendapatkan fasilitas yang sama di seluruh Indonesia. Dan semoga para pendidik lebih memperhatikan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajaran, karena dapat dilihat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran berlangsung. Semoga kedepannya Pendidikan Indonesia akan lebih maju dan sesuai dengan zaman yang akan datang, lebih mementingkan karakter dan akhlak untuk generasi masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvita, & Airlanda Septian, G. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 5712–5721. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Dananjaya, U. (n.d.). *Media Pembelajaran Aktif*. Nuansa.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>
- Geografi, J. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu (Flashcard) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Kelas X Sosial SMA N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014 Nurul Ifadah * Sriyanto Info Artikel. In *23 Edu Geography* (Vol. 3, Issue 6). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo>
- Hasanah, N. (n.d.). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang*. 1(2).
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hotimah, E. (n.d.). *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. www.journal.uniga.ac.id
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press.
- Jurnal, L., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- Luh, N., Setiawati, M., Dantes, N., & Candiasa, M. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan* (Vol. 5, Issue 1).
- Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. (n.d.). *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*.
- Meilina, F., Tisrin, M., & Dewi, N. (2021). Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan MINDA* (Vol. 2, Issue 2).
- Ningsih Komalasari, D., Taman Siswa Bima, S., & Flash, K. (2021). Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Donggo Kata kunci. In *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 4). <http://Jiip.stkipyapispompu.ac.id>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Saragih, A. Y. N., Abi, A. R., Mahulae, S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Hasil Belajar Tema Pahlawanku Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3980–3984. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.560>
- SDN Kamunti, N. (2018). *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis dengan Menggunakan Media Flashcard di Kelas 1 SDN Kamunti Semester Ganjil*. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Siregar, Z., Lailan, E., & Lubis, S. (2021). *Penerapan Pembelajaran Karakter Peduli Sosial di STKIP Al Maksu Langkat*. 3(1).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatis dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua). Alfabeta,cv.

- 2761 *Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar – Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul hasanah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Ulfa Sri, M., & Nasryah Eva, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD.*
- UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. (n.d.).
- Wahid, A., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Pinrang, D. (n.d.). *Volume V Nomor 2 Maret 2018 Istiqra' Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan prestasi Belajar (The Importance of Learning Media in Improving Student Learning Achievements).*