

Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard NEKAYA Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Adinda Zahra Sukmahati¹, Setyo Eko Atmojo²

¹Universitas PGRI Yogyakarta, adindazahrasukmahati26@gmail.com

²Universitas PGRI Yogyakarta, setyoekoatmojo@yahoo.co.id

Abstrak

Abstrak Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Flashcard NEKAYA dan menghasilkan media yang layak, praktis, serta efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Padokan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Padokan dengan subjek uji coba lapangan adalah 52 siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas B sebanyak 26 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas A sebanyak 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Produk yang dikembangkan berupa media flashcard yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara berkelompok. Kelayakan produk dinilai oleh ahli materi dengan presentase 100% dan ahli media dengan presentase 82,5%, kepraktisan dinilai melalui angket respons guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan dinilai melalui pretest dan posttest. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru dengan persentase sebesar 82,67% dan angket respon peserta didik 91,35% termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media diperoleh dari nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol. Dengan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 66,38% meningkat menjadi 89,69% pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 58,34% menjadi 89,76%, yang menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar lebih tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan media flashcard. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Media Flashcard NEKAYA sangat layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Flashcard, Prestasi Belajar, IPAS.*

Abstract

This study aims to develop the NEKAYA Flashcard Media and produce a feasible, practical, and effective media to improve the learning achievement of fifth-grade students of SD Negeri 1 Padokan. This research is a Research and Development (R&D) development study. This research refers to the ADDIE development model. This research was conducted at SD Negeri 1 Padokan with field trial subjects being 52 fifth-grade students consisting of two classes, namely class B with 26 students as the control class and class A with 26 students as the experimental class. Data collection instruments used were observation, questionnaires, and tests. Data analysis techniques used qualitative and descriptive quantitative data analysis techniques. The product developed was a flashcard media that can be used in group learning. The feasibility of the product was assessed by material experts with a percentage of 100% and media experts with a percentage of 82.5%, practicality was assessed through teacher and student response questionnaires, while effectiveness was assessed through pretests and posttests. The practicality of the media was determined from the results of the teacher questionnaire, with 82.67% and 91.35% of the student questionnaire responses, categorized as very practical. The effectiveness of the media was determined from the pretest and posttest scores of the experimental and control classes. The average pretest score for the experimental class increased from 66.38% to 89.69% in the posttest, while the control class increased from 58.34% to 89.76%, indicating a higher

learning achievement in the experimental class using flashcards. Based on the research results, it can be concluded that the NEKAYA Flashcard Media is highly feasible, practical, and effective for improving learning achievement.

Keywords: *Development, Flashcards, Learning Achievement, Science*

Corresponding Author:

Adinda Sukmahati

Universitas PGRI Yogyakarta, adindazahrasukmahati26@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap awal yang memiliki peran penting dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan kemampuan afektif dan psikomotorik peserta didik. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, efektif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan prestasi belajar siswa. Salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sehingga materi dapat diterima dengan lebih mudah dan bermakna. Menurut Hasan (2023: 98) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian siswa, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat Oktavia (2024: 2965) dengan media pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan, membantu memperkuat daya ingat melalui media pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang nyata untuk siswa, serta dapat meningkatkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa secara mendalam.

Melalui materi yang disajikan dalam media pembelajaran Selain itu, media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam memahami materi yang diberikan. Dengan harapan guru mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain digital yang menyediakan berbagai fitur seperti gambar, ilustrasi, template, dan elemen desain yang dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran visual secara lebih mudah dan menarik. Contoh pembelajaran visual yang dapat dikembangkan melalui Canva adalah flashcard.

Flashcard merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar, teks, atau informasi singkat yang bertujuan membantu peserta didik memahami dan mengingat

materi pembelajaran. Menurut Okdiansyah (2021: 149) Media pembelajaran flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar dan berisi materi yang diterapkan melalui permainan kartu. Penggunaan flashcard dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara langsung dari guru, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif melalui kegiatan belajar berbasis media. Media ini sesuai digunakan pada peserta didik sekolah dasar karena karakteristik anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi melalui bantuan gambar dan tampilan visual.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi Indonesiaku Kaya Hayatinya, peserta didik membutuhkan pemahaman mengenai berbagai konsep keanekaragaman hayati. Materi tersebut memerlukan media yang mampu menghadirkan gambaran nyata agar siswa lebih mudah memahami jenis flora, fauna, serta peran penting dalam menjaga keanekaragaman hayati. Namun, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar masih sering terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa sehingga pembelajaran kurang memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran Flashcard NEKAYA yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva menjadi salah satu inovasi untuk mendukung proses pembelajaran IPAS. Media ini dirancang dengan kombinasi gambar, warna, serta materi singkat agar siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran secara menyenangkan.

METODE

Metode pengembangan yang digunakan yaitu Research and Development (RnD). Model pembelajaran atau pendekatan pengembangan penelitian yang akan digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu tahap analysis (analisis) yaitu melakukan analisis terkait kesesuaian materi yang akan diterapkan pada media, tahap design (desain) yaitu membuat media pembelajaran flashcard, pada tahap development (mengembangkan) yaitu tahap validasi media, melakukan revisi media berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi, tahap implementation (menerapkan) merupakan tahap uji coba media pada siswa, tahapan terakhir yaitu tahap evaluation (mengevaluasi) yaitu tahap evaluasi pada data hasil uji coba atau implementasi sebagai dasar untuk tahap akhir media menjadi media pembelajaran yang akan digunakan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen dalam penelitian untuk mengetahui media pembelajaran, yaitu lembar validasi dari ahli media, ahli materi, sedangkan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran melalui lembar angket respon guru dan lembar respon peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Padokan yang dilakukan pada siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Flashcard NEKAYA menggunakan aplikasi Canva yang digunakan pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model pengembangan tersebut digunakan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat diuji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan maka media pembelajaran dirancang dan disusun dengan tahapan dan uji yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan maksimal. Menurut Peramudita (2025: 5222) berupa media pembelajaran tertentu yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan konsep materi bahkan meningkatkan kemampuan prestasi belajar siswa. Berikut pengembangan media yang dilakukan dengan menerapkan model ADDIE:

1. Tahap Analysis (Analisis)

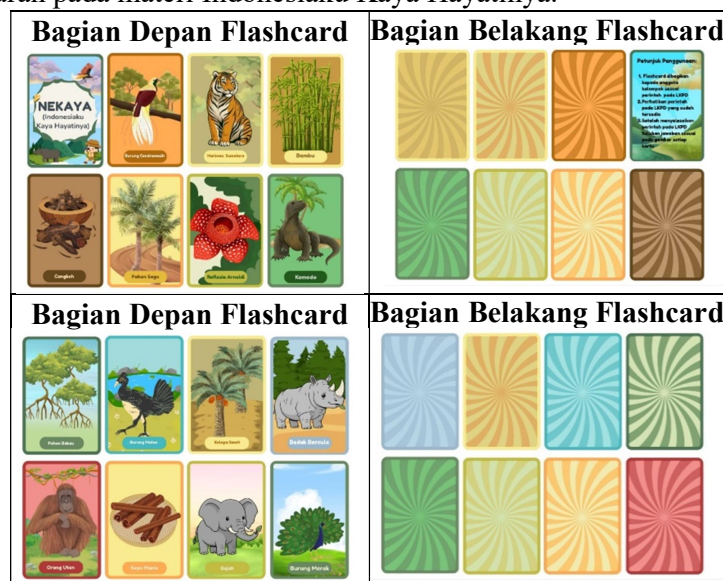
Pada tahap analisis peneliti melakukan studi pendahuluan yang berupa analisis masalah, analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis pengembangan proyek dalam proses pembuatan media pembelajaran *flashcard* NEKAYA. Menurut Puspita (2026: 631) Analisis bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dikelas, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah dan penggunaan media pembelajaran belum optimal. Tahap analisis yang dilakukan adalah tahap analisis masalah, analisis materi, analisis kebutuhan, analisis pengembangan proyek.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain awal yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi penyusunan dan pembuatan draf materi pembelajaran, pengumpulan ilustrasi atau gambar yang relevan dengan materi Bab 6 Topik B Indonesiaku Kaya Hayatinya, serta penyusunan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, efektivitas media.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan media *flashcard* NEKAYA yang dikembangkan menghasilkan media interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam mendukung pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.



4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap awal implementasi, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba butir soal. Melalui uji ini, peneliti dapat menilai validitas dan reliabilitas setiap butir soal agar instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur kemampuan peserta didik secara tepat, konsisten, dan objektif. Instrumen yang telah memenuhi kriteria valid dan

reliabel kemudian digunakan sebagai alat ukur dalam tahap uji coba media berikutnya. Setelah instrumen dinyatakan layak, peneliti melanjutkan ke uji coba terbatas. Tahap selanjutnya adalah uji coba luas, yang melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak dari uji coba terbatas. Uji luas ini dilakukan pada kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Media flashcard ini telah disesuaikan berdasarkan penilaian dari ahli media dan juga ahli materi sebagai penyesuaian media. Hasil validasi oleh ahli media *flashcard* NEKAYA memperoleh hasil dengan jumlah skor 66 dari 80 dengan presentase 82,5%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media *flashcard* NEKAYA termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi media *flashcard* NEKAYA memperoleh hasil dengan jumlah skor 50 dari 50 dengan presentase 100%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media *flashcard* NEKAYA “Sangat Layak” dan tidak memerlukan revisi.

Hasil angket respon guru terhadap media *flashcard* NEKAYA memperoleh hasil dengan skor 62 dari 75 dengan presentase 82,67%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media *flashcard* NEKAYA termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik, media *flashcard* NEKAYA memperoleh hasil 950 dari 1040 dengan presentase 91,35%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media *flashcard* NEKAYA termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dalam setiap proses dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi pada produk ini dilakukan sampai tahap evaluasi formatif yang bertujuan untuk revisi atau perbaikan produk.

a. Hasil Uji Coba Butir Soal

Selain mengembangkan media pembelajaran yang dituju untuk siswa kelas V dilakukan uji coba butir soal untuk mengetahui validitas dan reliabilitas pada soal *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan hasil dari uji validitas dan reliabilitas butir soal:

Tabel 1.1 Hasil Uji Validitas Uji Butir Soal Pretest

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.47	0.361	Valid
2	0.472	0.361	Valid
3	0.509	0.361	Valid
4	-0.145	0.361	Tidak Valid
5	0.6423	0.361	Valid
6	0.458	0.361	Valid
7	0.3837	0.361	Valid
8	0.08	0.361	Tidak Valid
9	0.427	0.361	Valid
10	0.3666	0.361	Valid
11	0.4703	0.361	Valid
12	0.5274	0.361	Valid
13	-0.117	0.361	Tidak Valid
14	0.3933	0.361	Valid
15	-0.08	0.361	Tidak Valid
16	0.126	0.361	Tidak Valid

17	0.3837	0.361	Valid
18	0.449	0.361	Valid
19	-0.1342	0.361	Tidak Valid
20	-0.1017	0.361	Tidak Valid
21	0.4436	0.361	Valid
22	-0.113	0.361	Tidak Valid
23	0.4584	0.361	Valid
24	-0.277	0.361	Tidak Valid
25	-0.211	0.361	Tidak Valid
26	-0.2177	0.361	Tidak Valid
27	-0.215	0.361	Tidak Valid
28	-0.2778	0.361	Tidak Valid
29	-0.0794	0.361	Tidak Valid
30	-0.344	0.361	Tidak Valid

Tabel 1.2 Hasil Uji Validitas Uji Butir Soal Posttest

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.387	0.361	Valid
2	0.387	0.361	Valid
3	-0.0462	0.361	Tidak Valid
4	-0.0923	0.361	Tidak Valid
5	0.38928	0.361	Valid
6	0.38928	0.361	Valid
7	-0.0923	0.361	Tidak Valid
8	-0.0923	0.361	Tidak Valid
9	0.3893	0.361	Valid
10	0.3893	0.361	Valid
11	-0.0923	0.361	Tidak Valid
12	0.387	0.361	Valid
13	0.02809	0.361	Tidak Valid
14	-0.0462	0.361	Tidak Valid
15	0.4408	0.361	Valid
16	-0.0923	0.361	Tidak Valid
17	0.02809	0.361	Tidak Valid
18	-0.0923	0.361	Tidak Valid
19	0.02809	0.361	Tidak Valid
20	0.38928	0.361	Valid
21	0.12707	0.361	Tidak Valid
22	0.21371	0.361	Tidak Valid
23	-0.0923	0.361	Tidak Valid
24	0.38928	0.361	Valid
25	0.33859	0.361	Tidak Valid
26	0.47359	0.361	Valid
27	0.4156	0.361	Valid
28	0.38928	0.361	Valid
29	0.38928	0.361	Valid
30	0.38699	0.361	Valid

Untuk mengetahui tingkat validitas dari soal tes dapat memperhatikan angka pada table *Person Correlation* yang merupakan korelasi antara soal dengan skor soal (nilai r hitung) dibandingkan dengan (nilai r tabel) dengan taraf signifikansi 0,361. Dari pemaparan tabel diatas dapat dilihat bahwa r hitung pada uji validitas soal pre test diperoleh soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomer 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 21, 23 pada soal posttest diperoleh soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomer 1, 2, 5, 6, 8, 9, 11, 15, 20, 24, 26, 27, 28, 29, 30. Sedangkan soal yang tidak valid pada pre test yaitu soal nomer 4, 8, 13, 15, 16, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 pada soal posttest diperoleh soal yang tidak valid yaitu soal nomer 3, 4, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25.

b. Hasil Uji Kelayakan Media

Sedangkan untuk menilai kelayakan media melalui penilaian angket dari ahli materi dan ahli media. Hasil angket respon guru terhadap media flashcard NEKAYA memperoleh hasil dengan skor 62 dari 75 dengan presentase 82,67%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media flashcard NEKAYA termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan oleh guru. Hasil angket respon peserta didik, media flashcard NEKAYA memperoleh hasil 950 dari 1040 dengan presentase 91,35%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media flashcard NEKAYA termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil angket respon peserta didik, media flashcard NEKAYA memperoleh hasil 950 dari 1040 dengan presentase 91,35%. Sesuai pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media flashcard NEKAYA termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Analisis Prasyarat Data

1. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PreTestKontrol	.979	26	.857
PosTestKontrol	.947	26	.197
PreTestEksperimen	.943	26	.155
PosTestEksperimen	.931	26	.081

Tabel 1.3 Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen untuk data pretest kelas kontrol sebesar 0,857 dan posttest sebesar 0,197. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,155 dan posttest sebesar 0,081. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.763	1	46	0.387

Tabel 1.4 Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas diperoleh signifikasi sebesar 0,387 maka dapat disimpulkan bahwa hasil prestasi belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki karakteristik yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Kelas	Mean	Sig.	Keterangan
PosTestKontrol	69.77	0.000	H ₀ ditolak
PosTestEksperimen	89.69		H ₁ diterima

Tabel 1.5 Uji Hipotesis

Berdasarkan uji t, diperoleh nilai sig 0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok.

4. Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	26	.29	1.00	0.695	.19666
NGain_Persen	26	29.17	100.00	69.5515	19.66646
Valid N (listwise)	26				

Tabel 1.6 Uji N-Gain

Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,695 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* NEKAYA cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Melalui model dan uji analisis prasayarat data yang telah dilakukan maka media pembelajaran *flashcard* NEKAYA dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard* NEKAYA ini menghasilkan bahwa adanya peningkatan belajar siswa yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Terlihat pada saat proses pembelajaran yang menggunakan *flashcard* NEKAYA, siswa memiliki antusias dan meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat melalui soal pretest dan posttest. Sehingga penerapan media *flashcard* dikatakan dapat meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan keragaman dalam proses belajar mengajar dikelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* NEKAYA tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi di kelas. Dengan demikian, media *flashcard* NEKAYA dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optima.

Dari pemaparan tersebut dikatakan media *flashcard* NEKAYA memiliki kelebihan. Dikarenakan media *flashcard* memiliki ketertarikan bagi siswa dengan tampilan visualnya yang berwarna dan memiliki gambar yang menarik. Sejalan dengan pendapat Munthe (2018: 221) Media *flashcard* dapat menarik perhatian siswa, karena setiap tulisan pada penjelasan diberi warna yang berbeda-beda untuk membedakan apa yang dijelaskan beserta gambar dan juga diberi warna yang menarik. Selain itu, *flashcard* juga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran dengan sederhana.

namun tetap sesuai dengan materi dan akan mudah di ingat oleh peserta didik. Hal itu dikarenakan *flashcard* sangat efektif dalam membantu meningkatkan daya ingat peserta didik.

Media pembelajaran *flashcard* menyajikan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga melalui gambar yang berkaitan dengan materi dapat memperkuat daya ingat peserta didik terhadap penyimpanan informasi. Sejalan dengan pendapat Pranowo (2021: 235) karena materi pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran *flashcard* akan memudahkan daya ingat siswa, lengkap dan menarik minat siswa. Oleh karena itu, peserta didik cenderung lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari menggunakan *flashcard* dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan atau teks yang panjang. Sejalan dengan penelitian Atmojo (2013: 135) Dengan berbagai keunggulan tersebut, *flashcard* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan media yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Padokan. Dengan presentase skor ahli materi 100%, dan skor ahli media 82,5%. Dengan presentase skor angket respon guru 82,67%, dan skor respon peserta didik 91,35%. Maka media *flashcard* NEKAYA dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran di kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, S. E. (2013). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam peningkatan hasil belajar pengelolaan lingkungan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- Hasan, H., Idhar, I., Rayhan, R., Akram, A., & Nurhayati, N. (2023). Pengembangan *flashcard* edukatif berbasis budaya lokal bima sebagai media belajar membaca siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 97-102.
- Munthe, A. P., & Sitingjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan *flashcard* pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal dinamika pendidikan*, 11(3), 210-228.
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 148-154.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2964-2974.
- Peramudita, L., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan dan Berhitung Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 463-478.
- Pranowo, G. (2021). Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 129-139.
- Puspita, D., & Pulungan, S. A. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 629-638.