
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS KONTEKSTUAL *LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 83 LUBUKLINGGAU

Eka Sapta Melli Yanti¹, Donni Pestalozi², Andri Valen³

Universitas PGRI Silampari

ekasaptamelliyantiii@gmail.com¹, pestalozid@yahoo.co.id², valen.andri87@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pengembangan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 83 Lubuklinggau dan menghasilkan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 83 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4-D. Berdasarkan hasil analisis penelitian oleh ketiga ahli yaitu: validasi bahasa 0,76, validasi materi 0,86, dan validasi media 0,62 menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis kontekstual *learning* memenuhi kriteria kevalidan. Sedangkan nilai yang menunjukkan kepraktisan siswa memenuhi kriteria kepraktisan dengan presentase 98%, dan nilai yang menunjukkan keefektifan memenuhi kriteria keefektifan 0,6 dengan rata-rata presentase ketuntasan 85% tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pengembangan, *Flash Card*, Kontekstual *Learning*

ABSTRAC

This study aims to produce a flash card media development design based on contextual learning in social studies learning for fourth grade students at SDN 83 Lubuklinggau and produce flash card media based on contextual learning in social studies learning for fourth grade students at SDN 83 Lubuklinggau that is valid, practical, and effective. This research is a development research using a development model adapted from a 4-D development model. Based on the results of research analysis by the three experts, namely: language validation 0.76, material validation 0.86, and media validation 0.62, it shows that the contextual learning-based flash card media meets the validity criteria. While the value that shows the practicality of students meets the practicality criteria with a percentage of 98%, and the value that shows effectiveness meets the effectiveness criteria is 0.6 with an average percentage of completeness 85% complete, so it can be concluded that this study has produced flash card media based on contextual learning that has met the valid, practical, and effective criteria so that it can be used in elementary school social studies learning.

Keywords: Development, *Flash Card*, Contextual *Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera di realisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu peningkatan kualitas pendidikan sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh (Hamalik, 2015). Keadaan pendidikan yang ada di Indonesia sekarang ini belum merata, karena hanya pendidikan yang ada di kota-kota besar yang memiliki kualitas pendidikan dengan kualitas yang baik dengan adanya sarana dan prasarana yang sudah memadai. Kualitas pendidikan seharusnya bisa merata baik itu di daerah-daerah terpencil atau pun di kota. Salah satu cara untuk meningkatkan potensi dalam diri seorang siswa yaitu dengan mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang komponen-komponennya terdiri dari siswa, guru, tujuan, materi, metode, sarana/alat, evaluasi, dan lingkungan/konteks (Endang, 2014). Kedelapan komponen tersebut rupanya tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena dapat mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran. Misalnya pengajaran tidak bisa dilakukan di ruangan yang tidak layak, tanpa siswa, tanpa tujuan, tanpa bahan ajar. Oleh karena itu sekolah di tuntut untuk menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai mulai dari kebutuhan siswa, bahan ajar dan guru. Guru adalah sebuah profesi. Oleh karena itu pelaksanaan tugas guru harus profesional, guru mengemban tugas mengantarkan anak didiknya mencapai tujuan pembelajaran. Di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pada kurikulum 2013, SD/MI telah menggunakan pembelajaran

tematik. Dalam pembelajaran tematik memuat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS (Suprihatiningrum, 2013).

Menurut (Susanto, 2013) Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum tujuan pembelajaran IPS pada tingkat SD adalah untuk membekali siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Namun kebanyakan siswa menganggap pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang membosankan karena biasanya di sajikan dengan menggunakan metode ceramah dan hafalan. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru juga dituntut untuk dapat menggunakan strategi, metode, teknik, pendekatan, dan media pembelajaran agar dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 83 Lubuklinggau, pada hari Sabtu 20 November 2021, penulis menemukan suatu pokok permasalahan. Permasalahan tersebut adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terutama pembelajaran IPS. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yaitu karena kurangnya kesadaran guru akan pentingnya pengembangan bahan ajar, yaitu terdiri dari media pembelajaran, strategi pembelajaran yang belum memadai dan hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa. Sedangkan diketahui bahwa nilai rata-rata hasil ulangan IPS di kelas IV masih banyak yang berada dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 60. Sehingga siswa yang ada di dalam kelas merasa pelajaran tersebut kurang menarik

jika hanya terpaku pada buku saja dan membuat siswa kurang aktif dan sulit mencapai nilai di atas KKM. Dari 20 siswa yang ada di kelas tersebut ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa guru dan media pembelajaran memiliki peranan yang penting bagi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif guna membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dan juga murid membutuhkan suatu hal yang dapat mendorong tumbuhnya minat belajar serta motivasi yang dapat menumbuhkan semangat dan hasil belajarnya. Terlepas dari itu tentunya sekolah membutuhkan pemimpin yang transformasional terhadap keinovatifan. Kepemimpinan yang transformasional adalah kepemimpinan yang menginspirasi dan memberdayakan individu, kelompok dan organisasi dengan cara mentransformasikan paradigma dan nilai-nilai organisasi menuju kemandirian. Artinya, jika kepemimpinan transformasional dan tim kepala sekolah efektif, maka keinovatifan guru tinggi. Kepemimpinan yang transformasional berpengaruh langsung positif terhadap keinovatifan, sehingga untuk meningkatkan keinovatifan guru perlu ditingkatkan keefektifitas kepemimpinan kepala sekolah (Pestalozi, D, Erwandi, R, & Putra, 2019). Guru dan peserta didik yang aktif, kreatif, serta inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diperlukan suatu media pembelajaran yang khususnya media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPS. Salah satunya media yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS adalah media *Flash Card* berbasis kontekstual *learning*.

Menurut Sri (2021) *Flash Card* merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media *Flash Card* berbasis Kontekstual *Learning* merupakan media kartu kata bergambar yang menyajikan materi pembelajaran IPS ke kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari. Keistimewaan media *flash card* ini adalah dapat menciptakan pembelajaran sambil bermain, karena media ini memiliki bentuk yang menyerupai kartu dan memiliki gambar-gambar berwarna yang menarik perhatian siswa sehingga siswa akan cenderung aktif dan rasa ingin tahunya tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2018), “Pengembangan media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi dari dua validator ahli aspek media dan materi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran, (2) hasil respon siswa skala kecil dan luas menunjukkan bahwa media sangat layak dengan persentase 100% dan (3) hasil belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan, uji hipotesis pembelajaran 2 diperoleh $t_{hitung} = 8,376 > t_{tabel} = 2,093$, dalam pembelajaran 5 diperoleh $t_{hitung} = 7,264 > t_{tabel} = 2,093$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan untuk kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau”.

METODE

Model pengembangan yang diambil oleh peneliti adalah model *research & development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa metode penelitian *research & development* (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji kevaliditasan produk yang telah dihasilkan dari sebuah penelitian tersebut. Pada penelitian pengembangan, terdapat berbagai model-model pengembangan. Salah satunya ialah model 4D. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan berbagai macam jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran (Arkadiantika, Ramansyah, Effindi, & Dellia, 2020).

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang akan digunakan dalam mengembangkan media *flash card* berbasis kontekstual *learning*. Thiagarajan (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa ada langkah-langkah penelitian pengembangan yang disingkat dengan 4D, kepanjangan dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) and *dissemination* (penyebaran). Tahapan pengembangan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* yakni sebagai berikut:

Tahap pendefinisian (*define*) Pada tahapan ini, isinya kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang mana penetapan syarat-syarat tersebut dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk siswa.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengelola data dalam penelitian ini. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mengidentifikasi data dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Sepadan dengan pendapat (Sugiyono, 2013) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Tahap perancangan (*design*) Pada tahap ini adanya kegiatan dan tujuan untuk membuat dan menghasilkan rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan (*prototype*). Tahap pengembangan (*development*) Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para validator. Tahap desiminasi (*dissemination*) Pada tahap ini adalah kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Thiagarajan membagi tahap diseminate dalam tiga tahapan, yaitu: uji validasi, pengemasan, serta penyebaran & pengadopsian.

Uji Kevalidan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*

Validasi dilakukan untuk menentukan kualitas valid media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning*. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Untuk mendapatkan produk media pembelajaran yang valid, dilakukan validasi awal oleh ketiga orang ahli tersebut. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan dari masing-masing validator pada saat validasi awal, produk yang telah direvisi diperlihatkan kembali kepada masing-masing validator untuk validasi akhir. Data lembar penilaian kevalidan media *flash card* berbasis kontekstual *learning*

diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabulasi data berupa pedoman pemberian skor media.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

(Febriandi, 2021)

Pemberian nilai kevalidan dengan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

(Azwar, 2015)

Keterangan:

V = Nilai kevalidan

S = r-lo

lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini =1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah validator ahli

Mencocokkan validitas *Aiken'* V dengan kriteria kevalidan media *flash card* berbasis kontekstual *learning*

Tabel 2. Interpretasi Validitas *Aiken'* V

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 0,80	Tinggi
$0,60 \leq \bar{V} < 0,80$	Sedang
$0,40 \leq \bar{V} < 0,60$	Cukup
$0 \leq \bar{V} < 0,40$	Buruk

(Febriandi, 2021)

Uji Kepraktisan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*

Kepraktisan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* dapat dilihat dari analisis angket respon siswa. Kepraktisan media yang akan dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban yaitu :

Tabel 3 Pemberian Skor Lembar Angket Penilaian Kepraktisan Media

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	5	Cukup
4	2	Tidak Baik
5	1	Sangat Tidak Baik

(Hamzah, 2019)

Tabel 4 Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Angket Kepraktisan Peserta Didik

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Modifikasi Arifin (lestari dkk, 2021:260)

Pemberian nilai kepraktisan dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Zakiman, 2017)

Keterangan:

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Pengskoran Uji Kepraktisan

Berikut ini, tabel dalam mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif.

$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Donna, 2021)

Tabel 5
Kriteria Uji Kepraktisan Media

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

(Zakiman, 2017)

Uji Keefektifan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*

Menghitung presentasi hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Donna, 2021)

Dari hasil rata-rata hasil tes dihitung dengan rumus *N-gain* sebagai berikut:

$$N - \text{gain} (g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

(Donna, 2021)

Keterangan:

- N-gain* = *Normalized*
Sposttest = Skor *Posttest* (Dalam Rata-Rata)
Smaksimal = Skor Maksimal
Spreetest = Skor *Pretest* (Dalam Rata-Rata)

Tabel 6
Kriteria *N-gain*

Rentang <i>N-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media *flash card* berbasis kontekstual *learning* untuk pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau. Untuk mendapatkan informasi dari hasil penelitian dilakukan analisis data media *flash card* berbasis kontekstual *learning* dikembangkan melalui model pengembangan *four-D* yang menggunakan 3 tahapan diantaranya tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan) dan *Development* (pengembangan) untuk menghasilkan bahan ajar yang valid dan praktis dan efektif.

Validasi Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*

Penilaian validasi media *flash card* berbasis kontekstual *learning* didapat berdasarkan angket yang diisi oleh Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd (Ahli Bahasa), Ibu Bainah, S.Pd (Ahli Materi), dan Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd (Ahli media).

Pelaksanaan uji kevalidan bahasa yang telah dilakukan oleh validator ahli bahasa yaitu Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd memperoleh hasil penilaian yaitu:

Tabel 7. Hasil analisis data ahli bahasa

Aspek Penilaian	Banyak Butir (n)	Jumlah nilai <i>Aiken's V</i>	Kriteria
Kelayakan Bahasa	6	19	

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{19}{6(5-1)} = \frac{19}{24} = 0,76 \text{ (Sedang)}$
-----------------------------	---

Pelaksanaan uji kevalidan materi yang telah dilakukan oleh validator materi yaitu Ibu Bainah, S.Pd memperoleh hasil penilaian yaitu:

Tabel 8. Hasil Analisis Data Ahli Materi

Aspek Penilaian	Banyak Butir (n)	Jumlah nilai Aiken's V	Kriteria
Materi, Penyajian, mendorong rasa ingin tahu, dan penilaian kontekstual	11	38	
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{38}{11(5-1)} = \frac{38}{44} = 0,86 \text{ (Tinggi)}$	

Pelaksanaan uji kevalidan media yang telah dilakukan oleh validator ahli media yaitu Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd memperoleh hasil penilaian yaitu:

Tabel 9. Hasil Analisis Data Ahli Media

Aspek Penilaian	Banyak Butir (n)	Jumlah nilai Aiken's V	Kriteria
Tampilan, Penyajian Media, Komponen Media	15	37	
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{37}{15(5-1)} = \frac{37}{60} = 0,62 \text{ (Sedang)}$	

Hasil keseluruhan penilaian media *flash card* berbasis kontekstual *learning* dari ketiga ahli validator, yaitu: validator bahasa, validator materi, dan validator media terhadap pengembangan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* yaitu:

Tabel 10. Hasil Validitas Aiken's V Seluruh Ahli

No	Ahli	Skor Yang Diperoleh
1	Bahasa	0,76
2	Media	0,62
3	Materi	0,86

Berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukkan bahwa dalam pengembangan media yang telah diperbaiki berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan skor yang diperoleh:

Kepraktisan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*

Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau berjumlah 6 orang dengan kemampuan yang berbeda pada tanggal 21 April 2022. Sebelum siswa belajar menggunakan media, peneliti menjelaskan terlebih dahulu petunjuk penggunaan dari media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning*. Setelah belajar menggunakan media, peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar angket kepraktisan siswa. Adapun hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dikategorikan sangat praktis, karena hasil analisis dari aspek bahasa, media, dan aspek materi berjumlah 41 dibagikan dengan jumlah skor total dikali 100. Sehingga media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* kelas IV

memperoleh jumlah presentase 98 % dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di kelas IV pada tanggal 22 – 23 April 2022 sebanyak 14 orang siswa. Siswa dijelaskan terlebih dahulu bagaimana cara menggunakan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* lalu belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* di kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau. Setelah belajar menggunakan media, siswa diberikan lembar angket kepraktisan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* untuk melihat kepraktisannya. Adapun hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dikategorikan sangat praktis, karena hasil analisis dari aspek bahasa, media, dan aspek materi berjumlah 91 dibagikan dengan jumlah skor total di kalikan 100. Sehingga media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learnig* kelas IV memperoleh jumlah presentase 93% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Hasil uji coba media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* terhadap guru kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau dilakukan pada tanggal 21 April 2022. Lembar angket kepraktisan guru terdapat 8 pernyataan untuk diisi guru dengan memberikan tanda *checklist* pada skor berdasarkan skala 1 sd. 5. Adapun hasil respon guru pada uji coba kepraktisan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dikategorikan sangat praktis, karena hasil analisis dari aspek bahasa, media, dan aspek memiliki skor akhir 98%. Sehingga media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* kelas IV memperoleh kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Seluruh Kepraktisan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan

No	Penilai	Hasil	Kategori
1	Guru	98 %	Sangat Praktis
2	<i>Small Group</i>	98 %	Sangat Praktis
3	Kelompok Besar	93 %	Sangat Praktis
Rata-rata		96 %	Sangat Praktis

Hasil seluruh kepraktisan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dapat diketahui secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 96 % dengan kriteria sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning*

Pengujian efektifitas dilakukan dengan subjek 20 orang siswa kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau. Untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dilakukannya pemberian soal *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dan pemberian soal *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning*. Dari hasil analisis uji coba efektifitas menunjukkan perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, kemudian dari hasil *pretest* dan *posttest* juga terlihat berapa siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan.

Tabel 12
Jumlah Hasil Skor *pretest* dan *posttest*

$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor } \textit{posttest} - \text{Skor } \textit{pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor } \textit{pretest}}$	
$\frac{78,5 - 43,5}{100 - 43,5} = \frac{35}{56,5} = 0,6$	
Kategori	Sedang

Tabel 13
Hasil Ketuntasan Belajar

Ketuntasan hasil belajar = $\frac{17 \text{ siswa tuntas}}{20 \text{ siswa}} \times 100\%$	
Kategori	85 (Baik)

2. Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* peneliti menggunakan empat tahapan model pengembangan 4D dari keempat tahapan pengembangan 4D, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*develop*) dan penyebarluasan (*disseminate*).

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *flash card* berupa kartu kata bergambar berbasis kontekstual *learning* pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar yang mana di dalam media tersebut terdapat materi Keragaman Suku Budaya dan Agama di Negeriku dengan menggunakan contoh yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi *photoscape* dan *canva* sehingga lebih mudah untuk membuat desain sesuai dengan materi dan ukuran kartu pada aplikasi tersebut. Media ini terbagi menjadi 4 kategori

yaitu kartu materi, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu bintang, untuk kartu materi dan kartu bintang itu sendiri disusun dan diletakan ditempat berupa buku album, kartu pertanyaan dan kartu jawaban diletakan ditempat berupa kotak dengan 2 tempat sehingga kartu dapat tersusun dengan rapi dan tidak mudah hilang ketika digunakan untuk pembelajaran. Biasanya media *flash card* hanya digunakan untuk pembelajaran matematika dan bahasa inggris saja, dan tidak terdapat kartu bintang serta tidak diletakkan ditempat atau wadah untuk kartu tersebut sehingga akan mudah hilang bila dimainkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian pada lembar angket validasi yang telah diisi oleh tim validator yakni ahli bahasa diperoleh $V = 0,76$ dengan kategori sedang, media diperoleh $V = 0,62$ dengan kategori sedang, dan materi diperoleh $V = 0,86$ dengan kategori tinggi terhadap media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* pada pembelajaran IPS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* pada pembelajaran IPS valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV.

Media Pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* dinyatakan praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV Berdasarkan dari hasil uji kelompok kecil (*small group*), uji kelompok besar, dan uji kepraktisan guru diperoleh tingkat kriteria sangat praktis.

Keefektifan media *flash card* berbasis kontekstual *learning* dapat dilihat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, dapat dilihat dari rata-rata kedua test tersebut mengalami peningkatan. Dari hasil *posttest* dikategorikan ketuntasannya yang disesuaikan dengan KKM sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran *flash card* berbasis kontekstual *learning* memiliki efektivitas yang baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, Ramansyah, Effindi, & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Azwar, S. (2015). *Reabilitas dan Validitas*. pustaka belajar.
- Donna, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar. *Jurnal Basucedu*.
- Endang, K. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. PT. Refika Aditama.
- Febriandi, R. dkk. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Discovery Learning pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas.*, 4, 246–259.
- Hamalik. (2015). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Literasi Nusantara.
- Pestalozi, D, Erwandi, R, & Putra, M. R. . (2019). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Terhadap Keinovatifan Guru SMA Negeri Kota Lubuklinggau. *IPM2KPe JOURNAL. Journal of Administration and Educational Management*, 2(1).
- Safitri, R. W. dkk. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*.
- Sri, W. (2021). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbang*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)*. alfabet.
- Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. AR-RUZZ MEDIA.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran*. KENCANA PRENADA MEDIA GRUB.
- Zakiman, H. &. (2017). Praktisi Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Di Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*.