



Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul

Muhammad Sofirin¹, Abdul Rahim², Khotim Hanifudin Najib³

^{1,2,3}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

E-mail: muhammadsofirin123@gmail.com, pak_aim@ustjogja.ac.id, khotim.najib@ustjogja.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-07	This study aims to: (1) Develop interactive learning media in the form of flashcards for the cultural diversity material for fourth-grade elementary school students; (2) Describe the feasibility of the interactive flashcard learning media based on validation by subject matter experts and media experts; and (3) Identify students' responses to the interactive flashcard learning media in the cultural diversity learning process. This research is a type of Research and Development (R&D) study using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fourth-grade students at SD Negeri 1 Trirenggo Bantul, while the object of the research was the interactive flashcard learning media for cultural diversity material. The feasibility assessment was conducted by subject matter experts and media experts, while data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, and student response questionnaires. The data analysis technique used both quantitative and qualitative descriptive approaches. The results of the study show that: (1) The interactive flashcard learning media consists of three main parts: the introduction, the main content, and the conclusion. The introductory section includes the cover display, media development objectives, and usage instructions. The main section presents the core content in the form of interactive images of traditional houses, traditional clothing, and regional musical instruments, enhanced with video explanation links embedded in underlined text. The final section features an interactive quiz to evaluate students' understanding, as well as the author's profile. (2) The media is deemed highly feasible, with a validation score of 95% from the subject matter expert and 92% from the media expert. Students' responses to the media were classified as very good, with an average score of 86%.
Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Flashcard;</i> <i>Cultural Diversity.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-07	Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flash card pada materi keragaman budaya siswa kelas IV sekolah dasar; 2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran flash card interaktif berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; dan 3) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran flash card interaktif dalam pembelajaran keragaman budaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Trirenggo Bantul, sedangkan objek penelitian berupa media pembelajaran interaktif flash card pada materi keragaman budaya. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran interaktif flash card ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal berisi tampilan sampul, tujuan pengembangan media, dan petunjuk penggunaan. Bagian inti menampilkan konten utama berupa gambar rumah adat, pakaian adat, dan alat musik daerah yang interaktif, dilengkapi dengan tautan video penjelasan pada bagian teks yang digarisbawahi. Sementara bagian akhir berisi kuis interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan profil penulis sebagai bagian akhir. 2) Media ini dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli materi sebesar 95% dan ahli media sebesar 92%. Respon siswa terhadap media menunjukkan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 86%.
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Flash Card;</i> <i>Keragaman Budaya.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi

dengan keberagaman sosial dan budaya. (Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2023)

menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia yang bermartabat. Meskipun demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Pendidikan dipandang sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang mendorong pengembangan potensi peserta didik secara holistik, mencakup aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Sani, 2014).

Laporan (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2022) menunjukkan bahwa Indonesia masih menempati peringkat rendah secara global, yang sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan sarana pendidikan dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini guna meningkatkan motivasi dan kualitas belajar mereka.

Media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan (Rahman dkk., 2021). Salah satu media yang terbukti efektif mendukung proses pembelajaran adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan media visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu dengan lebih mudah dan menyenangkan (Zubaidillah & Hasan, 2019).

Penelitian oleh (Krisdiana & Jamaludin, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Namun, di banyak sekolah termasuk SD Negeri 1 Trirenggo, Bantul, penggunaan *flashcard* masih bersifat konvensional dan belum dioptimalkan, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selama ini, pembelajaran hanya menggunakan media *PowerPoint* yang bersifat pasif dan hanya dapat dilihat. Sebaliknya, penggunaan *flashcard* memungkinkan siswa untuk lebih aktif karena dapat dimainkan dan diinteraksikan secara langsung. Melalui cara ini, siswa tidak hanya berinteraksi langsung dengan materi, tetapi juga memperkuat daya ingat mereka melalui permainan, serta meningkatkan motivasi belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan efektif.

Pembelajaran mengenai keragaman budaya di kelas IV SD meliputi pengenalan pakaian adat, alat musik, dan rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia. Namun, penyampaian materi ini sering dilakukan dengan cara yang kurang menarik, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas, media *flashcard* yang digunakan masih bersifat sederhana dan kurang interaktif, sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Sederhananya media tersebut terlihat dari tampilan yang hanya menampilkan gambar dan teks tanpa dilengkapi elemen tambahan seperti warna yang mencolok, ilustrasi yang hidup, atau penjelasan mendalam yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Misalnya, gambar pakaian adat tanpa informasi mengenai makna budaya atau sejarahnya cenderung tidak menarik minat belajar. Selain itu, kurangnya interaktivitas media mengakibatkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif, seperti melalui permainan, diskusi, atau kegiatan kelompok yang melibatkan penggunaan *flashcard* secara langsung. Penggunaan *flashcard* yang hanya berfokus pada hafalan tanpa kegiatan pendukung seperti kuis atau role play akan membuat pembelajaran terasa monoton. Akibatnya, siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dan pemahaman mereka terhadap materi keragaman budaya menjadi kurang optimal.

Keragaman budaya Indonesia merupakan warisan berharga yang perlu dijaga dan dipahami oleh generasi muda. Penggunaan media *flashcard* interaktif dengan visual yang menarik dan informatif diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami serta menghargai kekayaan budaya bangsa secara lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian oleh (Nisa, 2023) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran IPS menggunakan *flashcard* rumah adat terbukti efektif dalam mengenalkan budaya Indonesia kepada siswa SD/MI. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan pengenalan budaya, agar proses belajar menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Urgensi pengembangan media *flashcard* interaktif diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh (Saragih dkk., 2015) membuktikan bahwa penggunaan *flashcard* efektif dalam meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan desain yang menarik serta konten yang relevan, *flashcard* interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini merupakan langkah strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di SD Negeri 1 Trirenggo, Bantul.

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan mendasar yang perlu segera diatasi, antara lain penggunaan media *flashcard* yang masih bersifat konvensional, rendahnya partisipasi aktif siswa, serta sikap pasif mereka selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini turut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti *flashcard* interaktif, menjadi kebutuhan yang mendasar guna mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas IV SD.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan tujuan utama mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flash card untuk materi keragaman budaya. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang efektif dan efisien melalui tahapan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, hingga pengujian di lapangan. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*, yang memberikan kerangka kerja terstruktur dalam proses pengembangan media. Setiap tahap dalam model ini berfokus pada pengumpulan data kebutuhan, perancangan konten dan media, pengembangan produk, penerapan di lingkungan pembelajaran nyata, serta evaluasi efektivitas media. Dengan pendekatan ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya di SD Negeri 1 Trirenggo, Bantul, serta memenuhi standar kualitas, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran.

Rancangan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru serta kendala pembelajaran yang

ada. Tahap desain dilakukan dengan merancang konten, visual, dan interaksi *flashcard* yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan *software* grafis, divalidasi oleh ahli, dan direvisi sesuai masukan. Implementasi dilakukan di kelas melalui aktivitas interaktif seperti kuis dan diskusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket untuk mengukur respon siswa dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran keragaman budaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode nontes, yaitu observasi, wawancara, dan angket, untuk memperoleh data secara menyeluruh dan akurat. Observasi dilakukan untuk melihat langsung aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan flash card interaktif, terutama dalam hal keterlibatan dan respons siswa. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam dari guru dan siswa mengenai kebutuhan, harapan, serta pengalaman mereka terhadap penggunaan media. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur kelayakan media oleh ahli materi dan media, menilai kepraktisan penggunaan oleh guru, serta mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan kepuasan siswa terhadap media flash card melalui hasil angket. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata dan persentase, kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori, mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi kebutuhan, validitas, dan kepraktisan media berdasarkan wawancara, observasi, dan tanggapan ahli. Teknik analisis mengacu pada model Miles & Huberman yang terdiri dari tiga langkah: reduksi data (menyaring informasi relevan), penyajian data (menyusun dalam bentuk naratif atau tabel), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (merumuskan makna dan memverifikasi dengan data tambahan).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Tlirenggo Bantul

Pengembangan media interaktif flash card dimulai dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi di kelas IV SD Negeri 1 Tlirenggo Bantul, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan terdiri dari tiga bagian utama, yaitu bagian awal, kegiatan isi, dan bagian akhir.

a) Bagian Awal

Pada bagian awal, terdapat empat komponen utama:

- 1) Sampul depan, didesain menarik dengan ilustrasi siswa memakai pakaian adat dan logo instansi pendidikan, berwarna dominan krem dan coklat.
- 2) Pendahuluan, berisi dua paragraf tentang pentingnya pembelajaran IPS dan keberagaman budaya, serta harapan dari penyusun.
- 3) Tujuan, menjelaskan fungsi media sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, disertai ilustrasi rumah adat Bali dan tarian tradisional.
- 4) Petunjuk penggunaan, memuat langkah-langkah persiapan dan penggunaan media dalam pembelajaran, baik secara individu, kelompok, maupun klasikal, dilengkapi dengan gambar ilustratif seperti penari dan alat musik tradisional.

Bagian awal ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh dan menarik bagi siswa sebelum mereka berinteraksi langsung dengan konten flash card.

b) Bagian Isi

Bagian isi dari media *flashcard* interaktif dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia melalui pendekatan visual dan interaktif. Tahap pertama dimulai dengan kegiatan apersepsi, yang menampilkan *slide* berisi pertanyaan awal "apa yang akan kita pelajari" disertai pengantar tentang

keragaman wilayah Indonesia. Slide ini menggunakan latar putih, teks hijau, dan ilustrasi rumah adat Papua sebagai daya tarik visual.

Selanjutnya, pada kegiatan inti, terdapat tiga komponen utama:

- 1) Deskripsi konsep, yang menyajikan gambar-gambar budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan alat musik daerah yang disertai penjelasan singkat untuk membantu pemahaman siswa.
- 2) Deskripsi keragaman budaya Indonesia, menampilkan gambar dari berbagai provinsi yang dilengkapi dengan video penjelasan, menjadikan materi lebih hidup dan mudah dipahami.
- 3) Kuis interaktif, berupa teka-teki silang yang mencakup nama rumah adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional, dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan daya ingat siswa melalui permainan.

c) Bagian Akhir

Bagian akhir media menyajikan profil penulis yang dilengkapi foto, serta mencantumkan nama dosen pembimbing sebagai bentuk pengakuan akademik. Latar slide menggunakan gambar rumah adat Bali, menutup tampilan media dengan nuansa budaya yang tetap konsisten dan menarik. Secara keseluruhan, bagian isi dan akhir dari flash card ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2. Kelayakan Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Tlirenggo Bantul Menurut Ahli Media

Pengembangan media interaktif flash card dalam pembelajaran keragaman budaya di kelas IV SD Negeri 1 Tlirenggo Bantul telah melalui proses validasi dari ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata 3,70 dengan persentase 92%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Penilaian meliputi aspek tipografi, ilustrasi, warna, bahan, dan kemudahan penggunaan. Artinya, media ini telah memenuhi standar tampilan visual dan

kelayakan teknis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sementara itu, validasi dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,83 dengan persentase 95%, juga termasuk sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi, keakuratan materi, dan penyajian. Meskipun demikian, ahli materi memberikan masukan untuk memperjelas pemanfaatan video dalam media dan menyarankan penambahan elemen budaya lain seperti cerita rakyat agar materi lebih kaya dan mendalam. Dengan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media flash card interaktif sangat layak untuk digunakan dan diujicobakan dalam pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar.

3. Penilaian Guru Terhadap Kepraktisan Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul

Pengembangan media interaktif flash card dalam pembelajaran keragaman budaya pada kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul menunjukkan hasil yang sangat positif, baik dari segi kepraktisan penggunaan oleh guru maupun tingkat kepuasan siswa. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, guru memberikan penilaian dengan skor rata-rata sebesar 3,58 atau setara dengan persentase 82%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media flash card ini mudah digunakan dalam pembelajaran, tidak membutuhkan waktu lama untuk persiapan, dan mampu membantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta representatif. Selain itu, media ini dianggap mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia serta mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dari sisi siswa, hasil uji tingkat kepuasan menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,3 atau 86%, yang termasuk dalam kategori sangat puas. Siswa menyatakan bahwa tampilan media flash card menarik perhatian mereka, membuat pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan, serta membantu mereka lebih cepat memahami dan mengingat isi pelajaran. Mereka merasa senang belajar

menggunakan media ini karena bisa belajar sambil bermain, dan menunjukkan minat untuk menggunakan media serupa di pelajaran lain. Observasi selama pembelajaran pun memperlihatkan bahwa siswa terlibat secara aktif, fokus terhadap kegiatan, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan inisiatif dan antusiasme tinggi. Bahkan, setelah pembelajaran berakhir, siswa secara spontan menyampaikan bahwa mereka senang dengan penggunaan media *flashcard* ini.

Secara keseluruhan, pengembangan media interaktif *flashcard* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya. Media ini terbukti praktis, efektif, dan disukai oleh siswa, serta mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul.

Pengembangan media *flashcard* diawali dengan melakukan analisis kebutuhan lapangan yang diperoleh melalui wawancara terhadap guru kelas. Kemudian dilanjutkan dengan mendesain media dengan dasar teori dan hasil penelitian melalui artikel. Hal ini sesuai dengan teori (Dick dkk., 2005) menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat utama dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Perbedaannya dalam penelitian ini ditujukan untuk anak usia 9 sampai 10 tahun dengan mempertimbangkan karakteristik anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media yang diawali dengan analisis kebutuhan dan dilanjutkan dengan desain berbasis teori dan hasil penelitian merupakan langkah yang sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang relevan dan aplikatif.

2. Kelayakan Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul Menurut Ahli Media

Hasil penilaian validasi ahli media, pengembangan media interaktif *flashcard* dalam keragaman budaya dinyatakan sangat layak. Menurut (Pratama dkk., 2022) kelayakan media pembelajaran interaktif harus memenuhi unsur-unsur teks, gambar, warna, bahan, dan penggunaan media. Pengembangan media *flashcard* yang dihasilkan peneliti, bersifat visual-auditori. Hal ini sejalan dengan (Santrock, 2011) bahwa anak usia 9 sampai 10 tahun merupakan tahap pra-operasional konkret sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual. Keunggulan pada pengembangan *flashcard* ini karena disajikan dalam bentuk gambar, deskripsi, video, dan suara sehingga siswa dapat menyesuaikan dengan gaya belajarnya.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka pengembangan media *flashcard* sangat cocok diimplementasikan dalam pembelajaran keragaman kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV.

3. Kelayakan Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul Menurut Ahli Materi

Hasil validasi kepalayakan pengembangan media *flashcard* menurut ahli materi dinyatakan sangat layak. Ahli materi menilai bahwa isi dari *flashcard* telah mencerminkan keragaman budaya secara tematik dan kontekstual, sesuai dengan muatan pelajaran IPS di kelas IV. Selain itu, materi disajikan dalam bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menyarankan agar konten pembelajaran dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa (Hosnan, 2014). Menurut (Saputro dkk., 2013) media pembelajaran yang layak secara materi harus menyajikan informasi yang faktual, relevan, dan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik. Keunggulan dalam pengembangan media *flashcard* telah memenuhi prinsip-prinsip tersebut, antara lain dengan menyajikan gambar pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, dan makanan khas yang mewakili berbagai daerah secara proporsional dan edukatif.

4. Penilaian Guru Terhadap Kepraktisan Pengembangan Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul

Hasil penilaian guru terhadap kepraktisan media menunjukkan hasil sangat layak digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dalam menyampaikan materi. Penilaian guru ini juga konsisten dengan temuan dari penelitian (Suryani dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara interaktif dan berbasis visual cenderung lebih praktis dan disukai oleh guru sekolah dasar, karena dapat langsung diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar tanpa harus mengubah banyak strategi pembelajaran yang sudah biasa digunakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penilaian guru, media interaktif *flashcard* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya. Hal ini menjadikan media ini sebagai solusi tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara efisien dan menarik.

5. Tingkat Kepuasan Peserta Didik Terhadap Media Interaktif *Flash Card* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul

Tingkat kepuasan peserta didik terhadap media *flashcard* menunjukkan hasil sangat puas. Artinya pengembangan media ini dapat meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran keragaman budaya. Hal ini mendukung pandangan dari (Prastowo, 2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik secara visual akan berdampak langsung terhadap kepuasan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Ningsih & Lestari, 2021) tingkat kepuasan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir belajar, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna.

Penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya oleh (Tabina dkk., 2024) yang menemukan bahwa media interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan minat siswa sekolah dasar mampu

meningkatkan kepuasan, minat belajar, dan pemahaman konsep secara bersamaan. Berdasarkan hal tersebut, maka tingkat kepuasan siswa yang tinggi terhadap penggunaan media *flashcard* menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak secara isi dan praktis dalam penerapan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan respons siswa dalam pembelajaran keragaman budaya. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif flash card yang dirancang untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Trirenggo Bantul merupakan sebuah inovasi media digital yang disusun secara visual dan interaktif. Media ini dikembangkan menggunakan platform Canva, dengan struktur penyajian yang terdiri dari tiga bagian utama: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Pada bagian awal, terdapat sampul media, deskripsi tujuan, serta petunjuk penggunaan yang dirancang untuk memudahkan pemahaman guru dan siswa. Bagian inti memuat materi tentang keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah, yang diperkaya dengan ilustrasi menarik, tautan video penjelasan yang tersemat pada teks tertentu, serta kuis interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Sementara itu, bagian akhir menampilkan profil penulis sebagai bentuk pelengkap dan identitas penyusun media.

Media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 95% dan 92%. Penilaian meliputi aspek isi materi, desain tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penilaian guru terhadap kepraktisan media menunjukkan skor sebesar 82%, yang mencerminkan bahwa media ini mudah diterapkan dalam pembelajaran dan mampu mendukung penyampaian materi secara efektif. Sementara itu, tingkat kepuasan siswa mencapai skor rata-rata 86%, menunjukkan bahwa media ini sangat disukai dan mendorong partisipasi aktif serta pemahaman

siswa terhadap materi keragaman budaya. Dengan demikian, media interaktif flash card ini terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran IPS di kelas IV, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, bagi guru dan pihak sekolah, disarankan agar penggunaan media flash card dalam pembelajaran keragaman budaya terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal. Media ini terbukti mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan kompleks, khususnya di kelas IV SD Negeri 1 Trirenggo Bantul. Penggunaan media flash card memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh, baik melalui penyediaan sarana, pelatihan guru, maupun kebijakan yang mendukung integrasi media pembelajaran ini ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Kedua, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan awal untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan tema yang berbeda maupun untuk jenjang pendidikan yang lain. Disarankan agar pengembangan ke depan juga mencakup pengujian efektivitas media secara lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi media interaktif flash card terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2022). *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan | Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah. <https://bskap.kemdikbud.go.id/pisa>

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=671f411d07f151f589184da7d3dbad1d4630d63a>

- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354.
- Ningsih, T. H. I., & Lestari, W. (2021). Analisis Pembelajaran Tematik Berbantuan WhatsApp Group (WAG) Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3460>
- Nisa, N. C. (2023). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPS Di SD Negeri 4 Metro Pusat* [Undergraduate, IAIN Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8606/>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. DIVA press.
- Pratama, D. P. A., Sakti, N. C., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Mapping pada Era Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(1), 146–159. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i1.47710>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodah Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/1630/>
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. McGraw-Hill.
- Saputro, E. B., Sopyan, A., & Subali, B. (2013). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasaan Cahaya pada Siswa Kelas X SMA. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 103–110.
- Saragih, F. D., Fitrah, Y., & Suryani, I. (2015). Nilai-nilai pendidikan dalam novel sokola rimba karya butet manurung. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(1). <https://mail.online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/4381>
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), Article 1. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2023).
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>