



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Neti Setiyani¹, Sumarno², Ngatmini³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, Indonesia

E-mail: neti.setiyani87@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-17</p> <p>Keywords: <i>Leraning Media;</i> <i>Flashcard;</i> <i>Critical Thinking Ability.</i></p>	<p>The subject of this research is flashcard learning media on theme 7 "Objects, Animals, and Plants. The methods used in data collection are: expert assessment methods, observation methods, test methods, group discussion forum methods, questionnaire methods, interview methods, data analysis techniques in this study: Validity analysis techniques, practical analysis techniques, effectiveness analysis techniques. The results of the study: (1) Teachers and students need flashcard learning media that can be used to improve critical thinking skills of first grade elementary school students. Media that is developed more innovatively can encourage the spirit of learning. (2) Based on the results of the validity of the media by the first and second media experts about the product developed, namely flashcard learning media (3) Practical flashcard learning media is used to improve critical thinking skills of first grade elementary school students. (4) Flashcard learning media is effectively used to improve critical thinking skills of first grade elementary school students, based on the value of Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, or T count $12,499 > T$ table $2,09302$ then the average difference in students' critical thinking skills before and after using flashcard-based media is 90%. So that it can be said that the level of completeness obtained is 90% effective, including very good criteria.</p>
<p>Artikel Info</p> <p>Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-17</p> <p>Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Kartu Flash;</i> <i>Kemampuan Berpikir Kritis.</i></p>	<p>Abstrak</p> <p>Subyek penelitian ini adalah media pembelajaran flashcard pada tema 7 "Benda, Hewan, dan Tumbuhan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah: metode penilaian ahli, metode observasi, metode tes, metode forum diskusi kelompok, metode angket, metode wawancara, teknik analisis data dalam penelitian ini: teknik analisis validitas, teknik analisis praktis, teknik analisis efektivitas. Hasil penelitian: (1) Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran flashcard yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar. Media yang dikembangkan lebih inovatif dapat mendorong semangat belajar. (2) Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media 1 dan 2 tentang produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran flashcard. (3) Media pembelajaran flashcard praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar. (4) Media pembelajaran flashcard efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I Sekolah Dasar berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, atau T hitung $12,499 > T$ tabel $2,09302$ maka rata-rata perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis flashcard adalah 90%. Sehingga dapat dikatakan tingkat ketuntasan yang diperoleh 90% efektif termasuk kriteria sangat baik.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi manusia untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa mendatang. Menurut Aziizu (2015:296) Pendidikan adalah sebuah usaha untuk me-ningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengertian Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup dan kemajuan hidup agar lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir Wedan (2016:21). Masyarakat mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu diantara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama

masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan mampu menciptakan manusia yang pantas dan beradaptasi di masyarakat.

Proses pembelajaran merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha mengarahkan segala kemampuannya. Sanjaya dalam Emda (2018:175). Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang mengerti dari suatu materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan kehadiran guru dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Indriana dalam Nurrita (2018:173) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Nurseto (2012:20).

Menurut Sari et al., (2017:2) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Aqib (dalam Sari et al, 2017:2) media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sehingga efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan pendapat Fadhli (2015:25) yang menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawakan pesan kepada peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting yang tidak boleh dilupakan oleh guru

dalam mengelola pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga terjadinya proses pembelajaran. Senada dengan Miarso (dalam Nurrita, 2018:173) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dengan media pembelajarantujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Arsyad (dalam Astriani, 2018:9-10) beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik yakni: (1) Sesuai dengan tujuan. (2) Praktis, lues, dan bertahan. (3) Mampu dan terampil menggunakan. (4) Keadaan peserta didik. (5) Ketersediaan. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu ber-gambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Kelebihan *flashcard* antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan (Nurseto, 2012:26-27).

Kemampuan berpikir kritis yang baik harusnya digali sejak usia dini. Sama halnya dengan kegiatan membaca dan berhitung yang dikenalkan kepada peserta didik sejak masuk sekolah formal pertama kali, faktanya kemampuan membaca kritis dan permasalahan yang berkaitan dengan berhitung belum menunjukkan prestasi yang membanggakan. Hasil observer yang dilakukan di SD Negeri Dopleng 02 tepatnya di kelas I diperoleh guru hanya menitik beratkan pembelajaran dalam kompetensi pengetahuan atau kognitif peserta didik saja. Pembelajaran hanya diarahkan untuk menghafal konsep yang di sampaikan oleh guru pembelajaran tersebut. Guru hanya menggunakan LKS dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang aktif dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan guru. Peserta didik enggan memberikan komentar atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Nilai yang diperoleh peserta didik sebagian besar dibawah KKM yang telah telah ditentukan. Banyak faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut, antara lain: daya berpikir kritis, minat baca, dan

berhitung peserta didik masih rendah. Dalam kondisi seperti ini, kemampuan berpikir peserta didik sangat di perlukan untuk memecahkan berbagai masalah baik di sekolah, di rumah, maupun di tengah-tengah masyarakat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Borg & Gall (1983: 772) penelitian dan pengembangan adalah "*Educational Research and Development (RnD) is a process used to develop and validate educational products*". Menurut Nana Syaodih (2006: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk dari penelitian ini adalah media pembelajaran memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *flashcard* pada tema 7 "Benda, Hewan, dan Tumbuhan di Sekitarku" untuk kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memiliki kriteria kelayakan baik dalam kevalidan, kepraktisan maupun keefektifan menggunakan tiga tahap penelitian, yaitu: tahap penelitian pendahuluan (*preliminary research*), tahap pengembangan prototipe (*prototype stage*) dan tahap pengujian (*assessment phase*). Teknik analisis data menggunakan analisis kevalidan, analisis kepraktisan, analisis keefektifan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kebutuhan media pembelajaran *flashcard* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan, dapat diambil kesimpulan bahwa kebutuhan guru tentang media pembelajaran perlu dikembangkan yang lebih inovatif berupa media pembelajaran tertentu yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan konsep materi bahkan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *flashcard* pada kelas 1 di SD Negeri Dopleng 02 Bawen Semarang. Hasil pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran

bahwa guru melakukan pembelajaran dengan model konvensional bahkan buku pegangan yang dipakai juga sudah lama dan kurang menarik, pembelajaran dilaksanakan hanyalah formalitas untuk melengkapi terjadinya proses pendidikan sehingga pemahaman siswa kurang maksimal dan pembelajaran terkesan membosankan karena hanya terpusat pada guru sebagai pusat pembelajaran, siswa hanya duduk dan mendengarkan, sementara buku panduan dari Diknas semua contoh yang di-berikan berskala nasional tidak ada menawarkan contoh yang lebih realistik sehingga pembelajaran terkesan abstrak. Guru belum menggunakan metode khusus dalam pembelajaran, tidak mengembangkan buku atau bahan ajar maupun model pembelajaran yang digunakan tetapi membeli di pasaran serta buku panduan dari Diknas. Kemudian guru belum pernah menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran dan membutuhkan suatu model pembelajaran yang lebih inovatif yang melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga siswa daya berpikir kritisnya bisa terbangun.

Disela-sela wawancara tersebut, peneliti memberikan ide tentang pengembangan model pembelajaran menggunakan media berbasis *flashcard*, Guru sangat mendukung dengan adanya inovasi tersebut, karena seperti yang disampaikan sebelumnya modul yang digunakan pada saat ini masih ditemukan berbagai kelemahan. Guru juga memberikan ide agar modul yang dikembangkan nanti rinci, padat, dan runtut sehingga siswa tidak kebingungan menggunakannya. Jadi kesimpulannya bahwa guru dan siswa di membutuhkan media pembelajaran berbasis *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 1 di SD Negeri Dopleng 02 Bawen Semarang. Hasil penelitian ini selaras dengan Febriyanto and Yanto (2019) bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media pembelajaran berbasis *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Hal ini juga selaras dengan teori Mudzakir (2016) bahwa kemampuan berpikir kritis akan merangsang penalaran kognitif siswa dalam memperoleh pengetahuan. Berpikir kritis siswa diperlukan, dikarenakan selama proses belajar siswa mengembangkan ide pemikiran terhadap permasalahan yang terdapat di dalam pembelajaran, salah satu upaya penting adalah

bagaimana belajar dibantu dengan media sehingga mempermudah kreatifitas anak dan kemampuan berpikirnya. Pane & Darwis Dasopang (2017:337) Mempunyai kemampuan berpikir kritis akan membuat siswa mudah menyelesaikan juga mencari solusi terbaik untuk menyelesaikan permasalahan, serta berkomunikasi lebih baik dengan mengungkapkan sebuah pemikiran secara sistematis dan informatif. dapat menyelesaikan permasalahan, mengetahui kemampuan diri sendiri dengan menyadari apa saja yang tidak diketahui, serta berkomunikasi lebih baik dengan mengungkapkan sebuah pemikiran secara sistematis dan informatif. mencari solusi terbaik untuk menyelesaikan permasalahan, serta berkomunikasi lebih baik dengan mengungkapkan sebuah pemikiran secara sistematis dan informatif.

2. Validitas media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar.

Peneliti melakukan validasi media kepada validator ahli media ke satu yaitu bapak Dr. Arya Andri Nugroho, S.Si., M.Pd. pada hari Sabtu, 23 Juni 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi 11 aspek diantaranya adalah kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian materi, kesesuaian kompetensi dasar, tampilan, kemudahan penggunaan, interaktif, Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan gambar, pemilihan warna, kelayakan media, ilustrasi, penyajian. Hasil validitas bahwa total skor yang diperoleh dari dosen ahli media yaitu 38 dengan nilai rata rata skor yaitu 3,45. Berdasarkan pedoman untuk interval skor dengan kategori, diketahui bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik. Dosen ahli menyimpulkan bahwa media sangat baik digunakan. Akan tetapi, dosen ahli memberikan saran agar media yang dihasilkan lebih baik lagi. Hasil validasi oleh dosen ahli media 1 akan dijadikan rujukan dalam menyempurnakan media pembelajaran *flash-card* yang dikembangkan untuk lebih baik lagi sesuai dengan standar kebutuhan siswa dan guru serta revisi dosen validasi produk. Setelah selesai melakukan uji validasi ahli media 1. Peneliti melakukan validasi media kepada validator ahli media ke dua yaitu bapak Dr. Dr. Joko Suliyanto pada hari Kamis, 23 Juni 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi 11 aspek diantaranya adalah kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian

materi, kesesuaian kompetensi dasar, tampilan, kemudahan penggunaan, interaktif, Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan gambar, pemilihan warna, kelayakan media, ilustrasi, penyajian.

Hasil validitas bahwa total skor yang diperoleh dari dosen ahli media 2 yaitu 39 dengan nilai rata rata skor yaitu 3,54. Berdasarkan pedoman untuk interval skor dengan kategori, diketahui bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik. Dosen ahli menyimpulkan bahwa media sangat baik digunakan. Hasil validasi oleh dosen ahli media 2 akan dijadikan rujukan dalam menyempurnakan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan untuk lebih baik lagi sesuai dengan standar kebutuhan siswa dan guru serta revisi dosen validasi produk. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Febriyanto and Yanto (2019) bahwa produk yang dikembangkan setelah melewati uji validitas dinyatakan bahwa produk itu valid meskipun dengan beberapa catatan untuk perbaikan. Demikian halnya Rahayuningsih (2019) bahwa pada penelitiannya produk yang dikembangkan kemudian melewati uji validitas mengalami perbaikan tahapan demi tahapan kemudian pada akhirnya produk dinyatakan valid dapat dilanjutkan pada tahap uji coba di lapangan dalam skala besar.

3. Kepraktisan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru berdasarkan respon 20 siswa kelas 1 SD tentang media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, diketahui pada aspek suasana belajar diperoleh skor rata-rata sebesar 3,25 pada kriteria baik, aspek cara guru mengajar diperoleh skor rata-rata sebesar 3 pada kriteria baik, pada aspek kemudahan menggunakan media *flashcard* diperoleh skor rata-rata sebesar 3,2 pada kriteria baik dan aspek membangun pemahaman diperoleh skor rata-rata sebesar 3 pada kriteria baik, sehingga diperoleh total skor rata-rata sebesar 3,1 pada kriteria baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara keseluruhan media ini sudah bisa dikatakan praktis. Berdasarkan tabel di atas dari 5 indikator kemampuan berpikir kritis siswa, indikator mengidentifikasi masalah memperoleh nilai sebesar 88,3 termasuk ke dalam kriteria baik sekali. Indikator meng-

klasifikasi masalah memperoleh nilai sebesar 85 termasuk kedalam kriteria baik, pada indikator menilai dan mengolah informasi memperoleh nilai sebesar 86,7 termasuk kedalam kriteria baik sekali, indikator memecahkan masalah memperoleh nilai sebesar 81,7 termasuk kedalam kriteria baik dan indikator membuat kesimpulan mendapat nilai sebesar 86,7 termasuk kedalam kriteria baik sekali. Sehingga keseluruhan indikator memperoleh nilai sebesar 85,7 termasuk dalam kategori baik sekali. Proses pembelajaran menunjukkan suasana belajar yang menyenangkan, kemampuan berpikir kritis siswa juga muncul. Keterlaksanaan pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Langkah-langkah pembelajaran melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap pertama, orientasi siswa kepada masalah, tahap ke dua mengorganisasi siswa untuk belajar, tahap ke tiga membimbing penyelidikan individual atau kelompok, tahap keempat mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan tahap kelima menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hal tersebut dapat terlihat dari 5 indikator kemampuan berpikir kritis siswa kelas 1. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga berada pada kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran saat mengerjakan LKPD dapat terlihat bahwa peserta didik lebih termotivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 1.

Hasil penelitian ini didukung penelitian Maslakah and Setyaningrum (2017) bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media *flashcard* terhadap pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang. Hasil uji perbedaan (uji Man Whitney U) menunjukkan nilai $p=0.000$ yang artinya ada perbedaan pengetahuan Pedoman Umum Gizi Seimbang pada kelompok perlakuan yang diberikan media *flashcard* dengan kelompok kontrol. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Ariyani and Listyarini 2017) dengan *flashcard* dapat memberikan pengaruh peningkatan pengetahuan tentang gizi. Hasil penelitian di dukung dengan penelitian Hotimah (2010) yang menunjukkan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan ketuntasan belajar sebanyak 28% yaitu dari 72 % menjadi 100%. Demikian halnya Rahman and Haryanto (2014) bahwa media

flashcard dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum diberi tindakan sebesar 59,7%, yang termasuk dalam kategori cukup; kemudian meningkat pada siklus I menjadi 71,3%, yang termasuk dalam kategori baik; kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 90,7%, yang termasuk dalam kategori baik sekali. Ikhwati (2014) bahwa media *flashcard* IPA Terpadu layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran model kooperatif tipe STAD tema polusi udara di SMP/MTs kelas VIII. Febriyanto and Yanto (2019) menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum dilakukan tindakan yaitu 52,7 dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 30,8%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 66,2 dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 53,8. Pada siklus II nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 74,7 dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 80,8%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN I Pesanggrahan.

4. Keefektifan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar

Berdasarkan hasil *paired samples t test* diatas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 12,499 > T_{tabel} 2,09302$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard*. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Selain itu media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba adalah tuntas (nilai $KKM \geq 70$). Pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* dapat dikatakan efektif jika tingkat ketuntasan belajar lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh subyek uji coba tuntas. Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh tingkat ketuntasan sebesar 90%. Sehingga pengembangan media

pembelajaran berbasis *flashcard* ini dapat dikatakan efektif tingkat ketuntasan yang diperoleh sebesar 90% termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil indeks gain peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* pada siswa kelas 1 sekolah dasar dari 20 siswa, tidak terdapat (0%) siswa mengalami penurunan kemampuan berpikir kritisnya, tidak terdapat (0%) siswa mengalami kemampuan berpikir kritis tetap, terdapat 1 (5%) siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis rendah, terdapat 5 (25%) siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis sedang dan terdapat 14 (70%) siswa mengalami kemampuan berpikir kritis yang tinggi. Hasil tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas 1 Sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard*.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar harus dilakukan oleh guru dengan baik. Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017:337) belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan terjadi perubahan pemahaman yang semakin bertambah. Desain pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa agar mampu berpikir kritis. Salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 1 di sekolah dasar. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Hotimah (2010) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan perolehan kosa kata yang banyak dan semakin tinggi pula keterampilan berbahasa inggrisnya. Sedang-

kan penelitian yang dilakukan Sari (2018) media pembelajaran *flashcard* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat mempermudah pemahaman siswa sehingga siswa dapat termotivasi dan tertarik untuk membaca dan memahami isi pada cerita bergambar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sulistyowati (2016) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media cerita bergambar anak dapat memahami isi gambar sehingga anak dapat lebih termotivasi dan lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi cerita bergambar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2011) yang berpendapat bahwa media bergambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan kemampuan berpikir. Media cerita bergambar termasuk ke dalam jenis media gambar, sehingga memiliki manfaat sama seperti media gambar pada proses pembelajaran. Hamalik dalam Alfiah dan Yunarko B. S. (2019) menyatakan bahwa gambar memiliki sejumlah manfaat. Manfaat tersebut antara lain, (1) dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah karena itu bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah. (2) Bernilai ekonomis, mudah didapatkan dan murah, dan (3) mudah digunakan, baik perseorangan maupun kelompok, satu gambar dapat digunakan oleh siswa dalam satu kelas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan bahwa (1) guru dan siswa berdasarkan hasil wawancara dan observasi membutuhkan media pembelajaran *flashcard* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas I sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan lebih inovatif dapat mendorong semangat belajar, (2) berdasarkan hasil validitas media oleh ahli media pertama dan kedua tentang produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *flashcard* dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran pada kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran, (3) media pembelajaran *flashcard* praktis dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar. Hal ini

berdasarkan observasi kemampuan berpikir kritis siswa pada setiap indikator pada kategori baik sekali. 4) Media pembelajaran *flashcard* efektif dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas I sekolah dasar, hal ini berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 12,499 > T_{tabel} 2,09302$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* dan tingkat ketuntasan sebesar 90%. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* ini dapat dikatakan efektif tingkat ketuntasan yang diperoleh sebesar 90% termasuk kriteria sangat baik.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hotimah, Empit. 2010a. "Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*.
- Hotimah, Empit. 2010b. "Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3(2):333. doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Febriyanto, Budi, and Ari Yanto. 2019a. "Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3(2):108. doi: 10.32585/jkp.v3i2.302.
- Riani, Rindiana Putri, Khoirul Huda, and Khusnul Fajriyah. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik 'Fun Thinkers Book' Tema Berbagai Pekerjaan." *Jurnal Sinektik*. doi: 10.33061/js.v2i2.3330.
- Rahman, Budi, and Haryanto Haryanto. 2014. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2." *Jurnal Prima Edukasia*. doi: 10.21831/jpe.v2i2.2650.
- Nurseto, Tejo. 2012. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8(1):19-35. doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- Qondias, Dimas, Erna Laurensia Anu, and Irama Niftalia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kelas III Kabupaten Ngadaflores." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. doi: 10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8590.
- Rahayuningsih, Mey. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 9 Subtema 1 Tentang Materi Berdasarkan Komposisi Penyusunannya Siswa Kelas V SDN 2 Surodakan, Trenggalek." *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. doi: 10.29100/eduproxima.v1i2.1113.
- Sugawara, Etsuko, and Hiroshi Nikaido. 2014. "Properties of AdeABC and AdeIJK Efflux Systems of *Acinetobacter Baumannii* Compared with Those of the AcrAB-TolC System of *Escherichia Coli*." *Antimicrobial Agents and Chemotherapy* 58(12):7250-57. doi: 10.1128/AAC.03728-14.
- Sumardi, Sumardi, Taopik Rahman, and Iis Syifa Gustini. 2017. "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media *Playdough*." *Jurnal Paud Agapedia* 1(2):190-202. doi: 10.17509/jpa.v1i2.9359.
- Syaifuddin, Mohammad. 2017. "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2(2):139. doi: 10.24042/tadris.v2i2.2142.