



Jurnal Eduscience (JES)

Volume 9, No. 1

April, Tahun 2022

Submit : 03 February
2022

Accepted : 4 Maret 2022

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL FLASHCARD BERBASIS ADOBE PREMIERE DI SEKOLAH DASAR

ARUM FATAYAN¹, ZULHERMAN², SAHLA WENY TRIANNISA³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA
arum_fatayan@uhamka.ac.id

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA
zulherman@uhamka.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA
sahlaweny22@gmail.com
089616120865

Abstract

This study aims to produce a visual flashcard learning media for fourth grade elementary school students, as well as to determine the quality of the flashcard product that has been produced so that it is suitable for use in learning Natural Sciences. This research is a research and development (R&D) adapted using the ADDIE development model. There are 5 stages in ADDIE, including: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Validation was carried out by media experts, material experts, as well as due diligence on 3 teachers in different schools. The media created were tested by students as many as 81 students. The results show that the visual flashcard media in Natural Science learning that has been made based on the assessment of students in the software aspect is 88% with very good scoring criteria, material aspect is 89% with very good scoring criteria and 89% in visual communication aspect with very good scoring criteria. good.

Keywords:Flashcard; development; elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran visual flashcard untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, serta mengetahui kualitas produk flashcard yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diadaptasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam ADDIE yaitu sebanyak 5 tahapan, antara lain: 1) Analysis (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Development (Pengembangan), 4) Implementation (Implementasi), 5) Evaluation (Evaluasi). Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta uji kelayakan pada 3 guru di sekolah yang berbeda. Media yang dibuat di uji cob oleh peserta didik sebanyak 81 peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa media visual flashcard dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang telah dibuat berdasarkan penilaian pada peserta didik dalam aspek software 88% dengan kriteria penskoran sangat baik, aspek materi 89% dengan kriteria penskoran sangat baik dan pada aspek komunikasi visual 89% dengan kriteria penskoran sangat baik.

Kata Kunci: flashcard; pengembangan; sekolah dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia (*human resource*) yang memiliki keterampilan dan keahlian sesuai tuntutan pembangunan bangsa”. (Rosidah, 2016). Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan cita-cita bangsa Indonesia seperti yang sudah tertulis di Pembukaan UUD 1945 dan setiap warganegara mempunyai hak mendapatkan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik merupakan hal penting dalam mempersiapkan bangsa berkualitas dan masyarakat dengan pemikiran maju. Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia, karena dari pendidikan tersebut manusia bisa tumbuh dan berkembang serta menjadi manusia sosial yang mempunyai potensi diri. Membimbing adalah usaha yang dilakukan guru untuk mengantarkan siswa kearah kedewasaan yang baik secara jasmani dan rohani. Selain membimbing, guru juga diharapkan mampu mengarahkan, melatih serta mengevaluasi siswa (peserta didik)”(Anugraheni, 2017).

Peran guru dalam proses belajar sangat mempengaruhi bagaimana tumbuh dan berkembangnya seorang siswa karena dari perubahan tersebut bisa mengarah ke positif ataupun negatif dan perubahan perilaku secara fisik ataupun mental terhadap diri siswa. Perubahan yang baik ialah yang mampu mencerminkan nilai-nilai baik yang telah ditanamkan di dalam diri siswa tersebut di kehidupan sehari-harinya namun jika seorang anak belum mencerminkan perilaku baik tandanya siswa tersebut masih sangat membutuhkan peran guru dan perhatian orangtua untuk sama-sama bisa membimbing siswa tersebut (Mizwar & Jambi, 2018).

Dalam proses pembelajaran, guru harus bisa menciptakan kondisi yang efektif serta lingkungan kelas agar pembelajaran berlangsung optimal dan ilmu dapat tersampaikan dan tertanam dengan baik dalam diri siswa. Di dalam kelas, guru juga harus bisa membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu belajar mengimbangkan antara pemikiran siswa yang abstrak dan pembelajaran untuk dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang bertujuan agar siswa mampu lebih memahami jika dijelaskan dengan keadaan yang konkrit. Penggunaan media sangat membantu guru dalam proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Iswari, 2017).

Di era seperti ini, guru harus menyesuaikan proses kegiatan pembelajaran diimbangi dengan kecanggihan teknologi yang ada dengan tujuan agar menjadi jembatan penghubung antara guru dan siswa serta materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih maksimal. Media pembelajaran menjadi sarana guru untuk mempermudah proses belajar dapat tersampaikan dan terlaksana dengan optimal serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar tidak selalu menerapkan konsep pembelajaran yang membosankan (Hotimah, 2017).

“Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada peserta didik. Manfaat media antara lain menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber” (Asmara, 2015).

Pembelajaran dengan model tradisional tanpa mendukung media digital saat ini membuat tingkat kejenuhan siswa. Oleh karena itu, guru yang kreatif dengan melaksanakan model pembelajaran yang menarik akan membuat siswa semangat belajar. Hal itu seperti yang dikatakan oleh Damayanti bahwa media visual menjadi salah satu media yang dikembangkan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari media visual ini agar mampu melatih cara berpikir dan pengetahuan siswa serta mampu mengembangkan pemikirannya dalam melihat pembelajaran dengan contoh yang konkret menjadi suatu ide yang dapat dituangkan. Pembelajaran yang efektif merupakan suasana proses pembelajaran berjalan aktif dan tidak membosankan sehingga hanya berfokus untuk membuat ruang kelas yang aktif agar mampu menarik daya tarik siswa untuk lebih ingin tahu lagi dengan cara yang menyenangkan. “Media visual flash card dianggap sebagai media yang dapat memberi kesenangan dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, karena flash card merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata untuk mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian. Karena di tengah permainanlah terdapat hal yang paling dekat dengan suatu kekuatan secara penuh”. (Damayanti & Yunus, 2016).

Pembelajaran tematik terutama IPA sangat membantu siswa baik dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut harus berpikir nyata dan realistis apa yang sedang dipelajari serta apa yang siswa lihat. Dalam pembelajaran IPA, siswa juga mempelajari proses sebab akibat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan dengan proses pembelajaran yang sedang beralih dirumah masing-masing, peneliti memanfaatkan media pembelajaran visual *flashcard* dalam pembelajaran tematik untuk dapat mempermudah proses pembelajaran. Media visual *flashcard* yang diubah dalam bentuk video dapat mempermudah proses pembelajaran dan tetap efisien walaupun sedang Learning From Home karena wabah covid-19. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, bahwa peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul Pengembangan Media Visual *Flashcard* Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya.”(Khairani, 2016). Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peran media sebagai alat bantu sangat memperjelas pesan pembelajaran.”(Nurannisaa et al., 2016). Media *flashcard* adalah salahsatu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar dan teks. Dimana pada media ini terdapat gambar sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan teks sebagai penjelasan dari gambar yang disajikan pada media *flashcard*.”(Mizwar & Jambi, 2018). *Flashcard* adalah kartu bergambar yang memuat foto atau gambar dihalaman depan dan terdapat keterangan kosakata sesuai gambar pada halaman depan serta keterangan cara membacanya.”(Iswari, 2017) Media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dang mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: defini atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.”(Maryanto & Wulanata, 2018). Media *flashcard* merupakan salah satu contoh media yang terdapat dapat metode permainan bahasa. Yang memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini dipaksa untuk memiliki pembendaharaan kata dan kejelian dalam menebak suatu gambar dengan baik.”(Dewangga et al., 2017). Media *flashcard* salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.”(Hotimah, 2017).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap gambar yang dicantumkan. Dengan adanya media *flashcard*, suasana proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan secara tidak langsung permainan kartu membuat peserta didik memahami materi dengan cara yang menyenangkan yang kemudian mengasah pola pikir peserta didik agar lebih aktif.

Melalui pembelajaran tematik, siswa sekolah dasar menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan kegiatan siswa sebagai bagian penting untuk mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru. Melalui pangalaman langsung, siswa akan mendapatkan sesuatu yang lebih bermanfaat dalam pengembangan rasa ingin tahu, sekaligus menjadi bagian dari keterampilan di kehidupannya sehari-hari. Maka dari itu belajar dengan cara mengeksplorasi menjadi bagian terpenting untuk kehidupan sehari-hari dan sebagai salah satu ciri khas pembelajaran tematik.”(Lubis, 2016).

Ilmu Pengertian Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa/fakta, konsep, atau prinsip

saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.”(Nurdyansyah & Amalia, 2015). IPA adalah salah satu kumpulan pengetahuan yang terbentuk secara sistematis, mempelajari dan mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta, baik makhluk hidup ataupun benda mati yang diperoleh dari sebuah pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah seperti pengamatan, penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan yang dapat melatih peserta didik untuk berpikir objektif dan kritis.”(Hujaemah et al., 2019). IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari objek-objek alam semesta beserta isinya. Dalam pembelajaran IPA siswa harus diberikan kesempatan untuk mengalami dan menemukan sendiri tentang makna dari materi yang diajarkan dengan berpikir kritis sehingga mudah dipahami siswa dalam mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di Sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Pengembangan keterampilan proses sangat menunjang dalam menggali pengetahuan siswa dari alam bebas. Dari keterampilan proses ini dapat dikembangkan sikap ilmiah.”(Sudana & Wesnawa, 2017).

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian survey. “Metode penelitian survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya pada populasi besar maupun kecil.”(Darna & Herlina, 2018). Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. “Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluating (Evaluasi).”(Nurhalimah et al., 2017)

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Perencanaan pengembangan media visual *flashcard* dikembangkan dengan langkah sebagai Tahap analisis terhadap pengembangan produk yaitu observasi guna melihat keadaan sekolah dan kondisi kelas, menentukan materi dalam media untuk dapat sesuai dengan silabus dan tujuan pembelajaran serta menganalisis karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain, peneliti menentukan konsep media yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi sekolah agar tidak terjadi kendala pada saat penggunaan produk. Dalam tahap desain ini, peneliti juga menentukan storyboard sebagai menerjemah ide atau isi dari produk yang akan ditampilkan, pemilihan musik pengiring, background, pencocokan rekaman

dubbing dengan materi dan gambarnya yang akan dipadukan sesuai dengan isi materi pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran visual yaitu *flashcard* yang didukung software Adobe Illustrator untuk pembuatan gambar awal dan Software Adobe After Effect untuk memasukkan musik pengiring, rekaman dubbing, dan merubah gambar menjadi animasi. Desain media yang akan dikembangkan berupa video 2D dan materi yang akan dicantumkan dalam media yaitu Materi gaya pada Tema Daerah Tempat Tinggalku.

Dalam tahap pengembangan, media yang telah dibuat menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe After Effect akan diuji validitas terlebih dahulu oleh para pakar (media dan materi) untuk mengetahui kekurangan yang ada pada media yang akan dikembangkan melalui lembar validasi guna perbaikan kelayakan media sebelum di uji coba terhadap siswa. Setelah di uji kelayakan terhadap para pakar, produk akan diuji coba kembali oleh guru guna mengetahui materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penyampaian di dalam media sudah dapat tersampaikan dengan baik atau belum.

Pada tahap implementasi, produk yang telah di uji kelayakan oleh para pakar (media dan materi) akan diuji kembali kelayakannya oleh guru dan siswa kelas IV pada 3 kelas di sekolah yang berbeda. Dengan masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Untuk sampel, peneliti menggunakan sampel jenuh, dengan mengambil total populasi yang ada. Hasil dari tahap evaluasi yaitu tahap final untuk mengetahui produk yang dikembangkan sudah mencapai sebuah kevalidan berdasarkan hasil penilaian dan revisi dari para pakar, guru dan siswa baik dari isi maupun desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan pengembangan isi dari produk media visual *flashcard* menggunakan model ADDIE untuk implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan materi gaya. Peneliti menggunakan pendekatan model ADDIE dengan tahapan diantaranya : analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Berikut penjabaran hasil dari media visual *flashcard* materi daerah tempat tinggalku.

Pada tahap analisis ini peneliti mendapatkan hasil data awal dari guru dan peserta didik sebagai kebutuhan peneliti untuk mengetahui keadaan sekolah dan kondisi kelas dalam penggunaan media di sekolah melalui wawancara dan observasi keadaan sekolah. Setelah studi literatur, peneliti memilih materi Gaya yang akan digunakan dalam pembuatan media sesuai dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan melalui persetujuan dari guru serta peserta didik.

Tahap desain merupakan tahap penentuan konsep media atau rancangan produk meliputi pembuatan storyboard, pembuatan gambar, background, pemilihan musik pengiring, dan pencocokan

rekaman dubbing sesuai dengan materi yang akan dijelaskan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran visual *flashcard* didukung oleh software Adobe Illustrator untuk pembuatan gambar awal dan Software Adobe After Effect untuk memasukkan musik pengiring, rekaman dubbing, dan merubah gambar menjadi animasi. Tahap pengembangan merupakan tahap memproduksi media visual *flashcard* dari storyboard yang telah dirancang. Dalam pembuatan media peneliti menggunakan aplikasi software Adobe Illustrator dan Adobe After Effect. Sebelum media diimplementasikan kepada guru dan peserta didik, untuk hasil pengembangan media harus melewati tahap validasi dari ahli pakar guna uji kelayakan dan saran untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media visual *flashcard*.

Pada tahap implementasi peneliti melakukan ujicoba kepada guru dan peserta didik yang berjumlah 81 orang yang terdiri dari 3 sekolah yaitu SD Putradarma Islamic School Bekasi, SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta, dan SDN Setiamekar 04 Bekasi. Tahap evaluasi ini peneliti mengevaluasi hasil dari produk yang sudah di uji coba kevalidan nya dari ahli media, ahli materi dan guru. Hasil dari ahli pakar dan guru ada saran, kritikan dan masukan terhadap produk yang dibuat. Setelah mendapat masukan, kritik, serta saran terhadap produk tersebut peneliti kemudian memperbaiki produk guna melengkapi kekurangan yang telah disampaikan ahli pakar dan guru. Dari tahap evaluasi telah selesai, peneliti melakukan uji coba terhadap 3 sekolah yaitu SD Putradarma Islamic School Bekasi, SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta, SDN Setiamekar 04 Bekasi.

Kelayakan produk meliputi tahap pengembangan. Pada penelitian ini terdapat 2 tahap pengembangan, tahap pertama adalah Expert appraisal (tahap validasi terhadap ahli media dan ahli materi) dan tahap kedua adalah development testing (uji coba kelayakan produk pada guru dan uji coba produk empiric peserta didik). Dari tahap expert appraisal ini akan diperoleh data penilaian dari validator ahli media dan ahli materi. Sedangkan pada tahap development tasting akan memperoleh data kuantitatif hasil dari uji coba kelayakan pada guru serta uji coba empirik pada peserta didik. Berikut hasil dari kedua tahap sebagai berikut

No	Aspek	No Butir Soal	Penilaian Presentase	Kriteria
1	Visual	1, 2, 3, 4, 5, 6	89%	Sangat Valid
2	Audio	7, 8, 9	82%	Sangat Valid
3	Kualitas	10	85%	Sangat Valid
4	Isi	11	80%	Sangat Valid

Rata-rata	88%	Sangat Valid
-----------	-----	--------------

Tabel 1. Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Media

No	Aspek	No Butir Soal	Penilaian Presentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	2, 5, 6, 7, 9, 10	74%	Valid
2	Kelayakan Penyajian	1, 3, 4, 8	78%	Valid
3	Konsektualisasi	11	73%	Valid
	Rata-rata		76%	Valid

Tabel 2. Hasil penilaian produk oleh ahli materi

Tahap uji coba pada peserta didik ini sebelumnya sudah melalui uji validitas ahli media, ahli materi, dan uji kelayakan guru kelas kelas IV. Masukan dan saran untuk perbaikan media sudah dilakukan sebelum diuji coba kepada peserta didik. Selanjutnya uji coba media ditunjukkan kepada kelas IV dari tiga sekolah yang berbeda. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu hasil angket uji coba produk pada peserta didik. Angket untuk peserta didik melalui google formulir menggunakan skala likert 1 sampai 5. Uji keefektivitasan pada produk adalah salahsatu tahapan penelitian survey yang digunakan untuk membuktikan apakah produk mampu dikatakan layak atau tidak. Uji keefektivitasan produk pada penelitian dilakukan dengan metode survey. Penelitian survey dengan demikian adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.”(Adiyanta, 2019).

Metode dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian survey. Metode penelitian survey adalah yang digunakan untuk mendapatkan sata dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya pada populasi besar maupun kecil..”(Darna & Herlina, 2018). Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan dalam bentuk kuesioner (angket) melalui Google Formulir. Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala Likert.

Prosedur penelitian ini mengacu pada model IDDE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam tahapan analisis menakup anlisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik, dan analisis media pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu tahapan desain yang mencakup pembuatan desain pembuatan storyboard, pemilihan musik pengiring, background, pencocokan rekaman dubbing. Tahap ketiga yaitu tahapan pengembangan yang mencakup

membuat media visual, validasi media, dan revisi media. Tahapan keempat yaitu tahapan implementasi yaitu tahap uji coba media ke responden di sekolah dasar. Dan tahapan kelima yaitu evaluasi adalah tahap mengevaluasi segala masukan, kritikan dan saran terhadap produk yang dibuat. Peneliti ini sudah di ujicobakan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi media diperoleh hasil secara keseluruhan sebesar 88% dengan kategori Sangat Valid .Sedangkan untuk ahli materi diperoleh hasil secara keseluruhan 76% dengan kategori Valid.Dengan demikian media pembelajaran yang dibuat peneliti sudah dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Peneliti melakukan ujicoba produk pada tiga sekolah yang berbeda. Uji coba produk ini dilakukan terhadap 81orang yang terdiri dari 3 sekolah yaitu SD Putradarma Islamic School Bekasi, SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta, dan SDN Mekarsari 08 Bekasi. Dan hasil yang didapat dari ujicoba ini didapat presentase sebesar 88% dengan kategori Sangat Baik.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan media visual *flashcard* berbasis adobe premiere di sekolah dasar sudah layak digunakan dalam membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hal itu sesuai dengan teori sebelumnya bahwa “Media *flashcard* adalah salahsatu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar dan teks yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Dimana pada media ini terdapat gambar sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan teks sebagai penjelasan dari gambar yang disajikan pada media *flashcard*.”(Mizwar & Jambi, 2018) (Iswari, 2017). “Media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dang mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: defini atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.”(Maryanto & Wulanata, 2018).

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan pada penelitian dan pembahasan di bab sebelumnya, bahwa pembuatan media pembelajaran visual *flashcard* pada materi Dearah Tempat Tinggalku kelas IV Sekolah dasar dapat dikatakan layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas. Dilihat dari perolehan hasil dari ahli media, ahli materi, uji kelayakan guru, dan uji kelayakan produk pada peserta didik. Media pembelajaran visual *flashcard* dapat diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan dilakukan peneliti untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan dengan proses pembelajaran yang sedang beralih dirumah masing-masing, media visual *flashcard* yang diubah dalam bentuk video dapat mempermudah proses pembelajaran dan tetap efisien walaupun sedang Learning From Home karena wabah covid-19. Media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan materi yang dibahas. Media pembelajaran visual *flashcard* dan



materi Daerah Tempat Tinggalku dapat diharapkan bisa membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien terlebih dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Dengan kondisi seperti sekarang ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran lebih aktif agar pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan materi mudah dipahami oleh peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah PROF DR HAMKA atas supornya dalam penelitian ini. Terimakasih juga terhadap SD Putradarma Islamic, SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta, SDN Setiamekar 04 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris : Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law & Governance Journal.*, 2(4), 697–709.
- Anugraheni, I. (2017). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 205. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p205-212>
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Damayanti, E., & Yunus, S. R. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya *Development of Visual Media Flash Card at the Matter of Interaction between Living Things and Its Environment*. V(2), 175–182.
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 287–292. <https://doi.org/10.2827/jeim.v5i1.1359>
- Dewangga, V., Rizaldi, T., Purnomo, F. E., Mastrip, J., & Box, P. O. (2017). Implementasi Aplikasi Multimedia Flashcard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa SD Negeri Rejoagung. 108–112.
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=eJJuDwAAQBAJ>
- Fitria, N., Lamada, M. S., & Bakri, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Videografis SMPN 1 Limbong. *Jurnal UNM*, 1–22.
- Harahap, R. D., & Nazliah, R. (2019). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Biologi Kurikulum 2013 Kelas X Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017 di MAS Islamiyah Gunting Saga Kualuh Selatan Kabupaten Labuhanbatu Utara. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(2), 194-200.



- Harahap, R.D. (2018). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Mengajar Guru Di Smp N 2 Sigambal. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*
DOI: <https://doi.org/10.36987/jes.v5i1.892>
- Harahap, R.D. (2016). Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dan Hubungannya Dengan Disiplin Belajar Siswa Di Sma Al-Hidayah Bandar Selamat. *JURNAL NUKLEUS*.
DOI: <https://doi.org/10.36987/jpbn.v2i2.1207>
- Harahap, R.D. (2015). Analisis Rpp Dan Pelaksanaannya Berdasarkan Ktsp Mata Pelajaran Biologi Sma Swasta Di Medan Tembung. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*.
DOI: <https://doi.org/10.36987/jes.v2i1.981>
- Harahap, R.D. (2017). Pelaksanaan Pelajaran Sains Biologi Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sma Graha Kirana Kecamatan Medan Tembung. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*. DOI: <https://doi.org/10.36987/jes.v4i1.802>
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18. www.journal.uniga.ac.id
- Hujaemah, E., Saefurrohman, A., & Juhji. (2019). *PENGARUH PENERAPAN MODEL SNOWBALL THROWING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR*. 23–32.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- JANNAH, M., & JULIANTO, J. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DIGESTIVE SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- khairani, majidah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Komariah, N., Manajamen, D., Islam, P., Ilmu, F., Islam, A., Indragiri, U. I., Belakang, A. L., & Information, P. (2016). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran berbasis ict. *PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT*, 5, 80–105.
- Lubis, M. A. (2016). Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013. In *IOSR Journal of Economics and Finance* (Vol. 3, Issue 1). [https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666](https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666)
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1750>
- Maharani, D., Hotami, M., Informatika, M., & Kisaran, A. R. (2017). *RENDERING VIDEO ADVERTISING DENGAN ADOBE AFTER EFFECTS DAN PHOTOSHOP*. 2, 105–111.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. 177–186.



- Mizwar, K., & Jambi, F. U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1–14.
- Muhibuddin, F. (2015). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015 | 24. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015 | 24, 3(1), 24–29.*
- Mulyani, S. (2017). *Jurnal Profesi Keguruan*. 3(2), 143–148.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). *PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA.*
- Nurannisaa, S., Valentina, A., & Widayani, A. I. (2016). *Penggunaan Media Pembelajaran Visual pada Mata Kuliah Estetika*. 12(1).
- Nurdyansyah, M. K., & Amalia, F. (2015). *MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA PELAJARAN IPA MATERI KOMPONEN EKOSISTEM*. 1, 1–8.
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan*. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>
- Rosidah, A. (2016). *Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Visual 121. 2, 122.*
- Saputro, A., Informatika, M., Informasi, F. T., Luhur, U. B., Utara, P., Lama, K., & Interaktif, M. (2018). *Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada Tk Budi Mulia Tangerang*. 416–421.
- Sastrawan, P. V., ., I Ketut Resika Arthana, S.T., M. K., & ., I Gede Partha Sindu, S.Pd., M. P. (2017). *Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 114. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9394>
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA*. 1, 1–8.
- Supriyadi. (2019). *Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film*. *Komunikasi*, 10(1), 1–3.
- Taseman. (2020). *Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS Di MI Darul Mutaallimin Sidoarjo*. 2(1), 86–97.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd*. *Edcomtech*, 1(2), 129–136.
- Yoga. (n.d.). *Desain Packaging Adobe Illustrator Cs. Elex Media Komputindo*. <https://books.google.co.id/books?id=oMijpWMqY4wC>