

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD KOMBINASI DALAM MATA  
PELAJARAN PPKN SMP KELAS VII***DEVELOPMENT OF COMBINATION FLASHCARD MEDIA IN PANCASILA AND  
CIVIC EDUCATION SUBJECT AT JUNIOR HIGH SCHOOL GRADE 7<sup>TH</sup>***Marshalita Debby Puji Astuti\*, Siti Awaliyah, Edi Suhartono**Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia**INFO ARTIKEL****Riwayat Artikel:**

Diterima : 09 Desember 2020

Disetujui : 09 Januari 2022

**Keywords:**learning media, flashcard  
combination, Pancasila  
and Civic Education**Kata Kunci:**media pembelajaran, *flashcard*  
kombinasi, pendidikan Pancasila  
dan kewarganegaraan**\*) Korespondensi:**E-mail: marshalitadebbypa@  
gmail.com

**Abstract:** this study aimed to produce a combination of flashcard media that was feasible, practical, attractive, and effective in the Pancasila and Civic Education subject in the Norms and Justice chapter. This study followed the development research stage of Borg & Gall. The subjects used were 34 students of class VII SMP Sunan Kalijogo Jabung. The study results showed that each validation test of media experts, materials experts, and learning experts obtained a percentage score of 100 percent. The results of the practicality test of combined flashcard media get a score percentage of 100 percent. The attractiveness of the combined flashcard media tested on a small group got a percentage of 95.2 percent and a large group of 94.7 percent. The results of the large group trial showed an increase from the pretest score of 33.3 percent to 66.6 percent in the posttest. Thus, based on all the trials that have been carried out, it was proven that the combined flashcard media in the Civics subject of SMP Class VII chapter of Norms and Justice could be categorized as very feasible, practical, attractive, and effective to use.

**Abstrak:** kajian ini bertujuan untuk menghasilkan media *flashcard* kombinasi yang layak, praktis, menarik, dan efektif dalam mata pelajaran PPKn pada bab Norma dan Keadilan. Kajian ini mengikuti tahapan penelitian pengembangan dari Borg & Gall. Subjek yang digunakan yaitu 34 peserta didik kelas VII SMP Sunan Kalijogo Jabung. Hasil kajian menunjukkan bahwa masing-masing uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran memperoleh persentase skor sebesar 100 persen. Hasil uji kepraktisan media *flashcard* kombinasi mendapatkan persentase skor sebesar 100 persen. Kemungkinan media *flashcard* kombinasi yang diujicobakan pada kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 95,2 persen dan kelompok besar 94,7 persen. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan ada peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 33,3 persen menjadi 66,6 persen pada *posttest*. Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan uji coba yang telah dilakukan terbukti bahwa media *flashcard* kombinasi pada mata pelajaran PPKn SMP Kelas VII bab Norma dan Keadilan dapat dikategorikan sangat layak, sangat praktis, sangat menarik dan efektif untuk digunakan.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran

PPKn bertujuan untuk membentuk dan mempersiapkan warga negara yang baik, berpikir kritis, bertanggung jawab, dan cinta terhadap tanah air (Mustaricha & Rochmadi, 2020). PPKn memfokuskan pada pembentukan

warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Rafiuddin, Basri, & Azis, 2017). PPKn merupakan usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Tujuan mata pelajaran PPKn dapat tercapai jika ada kolaborasi yang saling mendukung antara komponen pendidikan. Keberhasilan proses pendidikan dipengaruhi oleh komponen pendidikan yang meliputi tujuan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan dan metode, media atau alat, sumber belajar, dan evaluasi (Hartini, 2019). Kemampuan kewarganegaraan yang harus dimiliki peserta didik meliputi pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan. Ketiga kemampuan kewarganegaraan dapat dimiliki oleh peserta didik jika pembelajaran yang dikembangkan memperhatikan berbagai hal salah satunya media pembelajaran. Komponen PPKn harus mampu menginternalisasikan ketiga kemampuan untuk membentuk generasi muda yang baik.

Seorang pendidik dihadapkan dengan paradigma baru masa kini salah satunya adalah mendidik anak generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir pada era perkembangan teknologi digital yang semakin pesat (Sumardiarta & Kris 2018). Generasi Z dianggap lebih melek teknologi dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Generasi Z adalah generasi yang sudah mengenal teknologi yang ditandai dengan penggunaan *gedget* sejak kecil, sehingga kebiasaan tersebut secara tidak langsung dapat mempengaruhi kepribadiannya (Putra, 2016). Kegiatan pembelajaran perlu ditunjang dengan media yang menarik untuk menyesuaikan perkembangan peserta didik.

Kehadiran media pembelajaran mampu membantu pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Permasalahan yang terjadi di dalam kelas dapat dikurangi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik (Asyhar, 2012). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media dapat mempengaruhi hasil belajar dan

prestasi belajar peserta didik (Ratnasari, 2013). Prinsip pemilihan media adalah kesesuaian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas yang dapat menjadi penghubung seseorang untuk berkomunikasi melalui alat-alat tertentu (Hendriyani, 2018). Pemilihan media pembelajaran sangat berperan penting dalam memfasilitasi peserta didik memperoleh manfaat dari proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik, sehingga materi dapat tersampaikan. Tingkat pemahaman peserta didik dalam belajar ditentukan oleh keabstrakan pesan dalam proses pembelajaran melalui media yang ditampilkan. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk menghindari penyampaian informasi yang dapat menimbulkan verbalisme atau kata-kata secara berlebihan dalam menyampaikan pesan (Angeline, 2014). Posisi media sangat penting dalam usaha menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Seorang peserta didik akan lebih mudah menerima dan mengingat pembelajaran menggunakan gambar atau video dari pada hanya menggunakan tulisan atau membaca saja (Huda, 2016). Pengembangan media dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan baru.

Peserta didik perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menstimulus visual, dan gerak motoriknya. Media pembelajaran memiliki manfaat penting yaitu sikap dan perhatian peserta didik dapat dipusatkan, meningkatkan kualitas belajar, peserta didik lebih termotivasi, dan jumlah waktu mengajar dapat menjadi jauh lebih singkat (Ariani & Haryanto, 2010). Media merupakan alat perantara atau medium dalam konteks komunikasi yang menghubungkan satu orang ke orang lain (Arsyad, 2002). Media *flashcard* dirasa mampu mengatasi permasalahan yang terjadi dan proses pembelajaran lebih interaktif dan lebih menarik.

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang terbuat dari kartu yang dikreasikan dengan gambar ataupun kata-kata sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Hotimah, 2017). Karakteristik media *flashcard* yaitu mengkombinasikan antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi, dibuat secara proporsional, serta ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah peserta didik (Wardani,

Koyan, & Wirya, 2013). Media *flashcard* dapat mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian dan meningkatkan kosa kata peserta didik (Zubaedah, Triyono, & Ngatman, 2014). Media *flashcard* juga membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya (Gusti, Bahar, & Handayani, 2017). Efektivitas media *flashcard* secara signifikan terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus membuat pembelajaran lebih aktif.

Media *flashcard* yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga tidak hanya menyampaikan materi melalui teks saja. Media *Flashcard* akan membantu proses pembelajaran dengan meningkatkan daya tarik peserta didik sehingga lebih aktif dan memperhatikan proses pembelajaran (Khotimah, 2020). Media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat, kemandirian, dan menambah wawasan peserta didik pada materi yang diajarkan (Satriana, Yunus, & Fatmawati, 2013). Kelebihan *flashcard* salah satunya adalah membuat belajar menjadi lebih mudah karena secara tidak langsung akan menghilangkan bahan-bahan asing yang dirasa kurang penting (Aribowo, 2014). Peserta didik yang menggunakan media *flashcard* dapat fokus pada satu elemen yang paling penting dari materi yang dipelajari.

Pengembangan media *flashcard* dalam kajian ini dikombinasikan dengan bentuk baru sehingga diharapkan dapat menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media *flashcard* dipilih berdasarkan identifikasi kebutuhan peserta didik yang cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran dari guru dengan metode ceramah. Kompetensi dasar yang digunakan dalam pembuatan *flashcard* pada mata pelajaran PPKn kelas VII yaitu memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan. Materi norma dan keadilan merupakan salah satu materi yang sangat penting dipahami oleh peserta didik (Ramdani & Marzuki, 2019). Materi norma dan keadilan berhubungan dengan perilaku-perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, pengembangan media *flashcard* kombinasi dalam mata pelajaran PPKn pada

SMP Kelas VII perlu dilakukan. Pengembangan media *flashcard* terletak pada desainnya yang menggunakan bantuan peta konsep dan langkah-langkah pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pengembangan media *flashcard* bertujuan membuat peserta didik menjadi mandiri dalam pembelajaran dan dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan media *flashcard*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D). Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dari Borg and Gall (1983) yang dimodifikasi. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap pengumpulan data dengan melakukan observasi terhadap peserta didik untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kelas. Tahap kedua yang dilakukan yaitu perencanaan dimulai dari menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan pemilihan media.

Tahap pengembangan produk dilakukan untuk merancang media *flashcard* kombinasi yang dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan materi yang akan digunakan. Tahap uji validitas bertujuan untuk menguji layak atau tidaknya produk media *flashcard* kombinasi dengan mengkonsultasikan kepada validator ahli media, dan materi. Revisi produk I dilakukan dengan beracuan pada kritik dan saran yang diberikan oleh para validator ahli terhadap media *flashcard* kombinasi. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan setelah melaksanakan revisi produk *flashcard* kombinasi. Revisi produk II dilakukan untuk menyempurnakan produk hasil uji coba kelompok kecil. Tahap uji kelompok besar dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kepraktisan, dan kemenarikan produk dengan melibatkan peserta didik dan guru. Tahap terakhir yaitu penyempurnaan produk akhir dari pengembangan media *flashcard* kombinasi.

Uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar dilakukan di SMP Sunan Kalijogo Jabung. Sekolah ini dipilih karena pengembangan media PPKn di sekolah ini masih sangat minim. Adapun

subjek ujicoba yang dipilih adalah peserta didik kelas tujuh sesuai dengan materi yang dipilih. Setelah diterapkan, data hasil uji coba kemudian dianalisis. Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan media *flashcard* kombinasi. Adapun kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Produk Awal Media Pembelajaran *Flashcard* Kombinasi**

Media *Flashcard* yang ada selama ini mayoritas hanya berbentuk kertas atau karton yang dipotong sesuai dengan kebutuhan yang diberi gambar dan warna menarik. Pengembangan pada kajian ini diberikan inovasi terhadap media *flashcard* dengan menggunakan bantuan peta konsep dan langkah-langkah pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media *flashcard* kombinasi bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *flashcard* yang dikembangkan dapat membuat peserta didik menjadi mandiri dalam pembelajaran dan dapat menemukan pengetahuannya sendiri (Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, peserta didik tidak harus mengandalkan guru sebagai sumber utama dalam meningkatkan hasil belajar (Tahar, 2006). Media *flashcard* yang diberikan inovasi peta konsep dan langkah-langkah pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi.

Materi yang cocok digunakan dalam media *flashcard* adalah Kompetensi Dasar (KD) 3.2 yaitu memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat untuk mewujudkan keadilan. Materi norma dan keadilan digunakan atas dasar sederhana dan memiliki nilai-nilai yang patut untuk diterapkan di kehidupan masyarakat. PPKn sebagai salah satu mata pelajaran dasar bagi setiap warga negara, agar mampu mengimplementasikan sikap kewarganegaraan

dalam kehidupan sehari-hari (Tamami, 2020). Media *flashcard* dikategorikan layak, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar (Wijayanto, 2018). Data dan fakta lapangan yang diperoleh diharapkan adanya pengembangan media *flashcard* kombinasi dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan nilai hasil belajar.

Tahap pengembangan produk dimulai dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi yang akan digunakan. Media *flashcard* kombinasi yang dikembangkan menggunakan kertas karton dengan ukuran 10 cm x 15 cm berisi 36 kartu *truth or dare* dan peta konsep. Tampilan *flashcard* kombinasi terdiri dari dua sisi, sisi pertama berisi gambar dan sisi satunya berisi tulisan yang menjelaskan gambar dalam kartu. Bagian pojok kanan bawah terdapat kode untuk memudahkan pengguna dalam memakai kartu dengan berpedoman pada buku panduan penggunaan. Media *flashcard* kombinasi dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk guru dan peserta didik. Buku petunjuk guru berisi tentang pendahuluan yang memperkenalkan produk *flashcard* kombinasi, petunjuk penggunaan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan kunci jawaban kartu. Buku petunjuk penggunaan untuk peserta didik berisi tentang petunjuk permainan dan lembar kerja.

Tampilan peta konsep yang digunakan dalam media *flashcard* kombinasi berukuran 150 cm x 150 cm. Peta konsep terbuat dari kain spanduk berwarna hitam yang ditambah dengan kain flanel berwarna coklat sebagai tempat kartu. Bagian dalam peta konsep diberi judul dan keterangan pengelompokan kartu. Peta konsep juga dilengkapi tali pada setiap sisinya untuk memudahkan pemasangan pada saat digunakan. Tampilan kartu *truth or dare* terdiri dari sepuluh kartu *truth* dan sepuluh kartu *dare*. Kartu *truth*

**Tabel 1.** Kriteria kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan media *flashcard* kombinasi

No.	Persentase	Kualifikasi	Kriteria
1.	81 % - 100%	Sangat baik	Sangat layak, praktis, menarik, dan efektif/tidak revisi
2.	61% - 80%	Baik	Layak, praktis, menarik, dan efektif /tidak revisi
3.	41% - 61%	Cukup Baik	Kurang layak, praktis, menarik, dan efektif/revisi
4.	21% - 40%	Kurang Baik	Tidak layak, praktis, menarik, dan efektif/revisi
5.	00% - 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, praktis, menarik, dan efektif/revisi

*or dare* terbuat dari *art paper* berwarna putih ukuran 7 cm x 10 cm yang berisi pertanyaan dan tantangan yang dilakukan peserta didik, satu sisi lainnya berisi gambar yang sesuai dengan pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada buku petunjuk penggunaan untuk guru dan peserta didik.

### Data Uji Coba Media Flashcard Kombinasi

Data uji coba yang disajikan merupakan hasil validasi ahli model pembelajaran, validasi ahli media, validasi ahli pembelajaran, hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji coba kelompok besar. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan materi dan kepraktisan penggunaan media *flashcard* kombinasi. Data yang didapat dari validator ahli dapat berupa data kualitatif yang berupa kritik, dan saran validator, sedangkan data kuantitatif yang didapat melalui lembar validasi yang diisi oleh para validator. Hasil uji coba pada peserta didik baik dari kelompok kecil atau kelompok besar didasarkan pada hasil instrumen respon guru dan peserta didik.

### Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran

Validasi produk dilakukan dengan menyiapkan lembar instrumen validasi media pembelajaran, instrumen validasi materi, instrumen validasi pembelajaran, serta RPP yang diserahkan kepada para validator. Validasi ahli media pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *flashcard* kombinasi yang dikembangkan. Validasi ahli materi digunakan untuk membuktikan kelayakan materi sebelum diujicobakan. Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk menguji kelayakan RPP. Hasil validasi ahli media, materi dan pembelajaran dipaparkan pada tabel 2.

Berdasarkan tabel 2, hasil validasi materi diperoleh skor total sebesar 48 dan skor maksimal 48. Skor total dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan dengan 100, menunjukkan skor kelayakan sebesar 100% berada pada interval

81-100 dengan kriteria sangat valid untuk diterapkan pada proses penelitian berikutnya. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor total sebesar 152 dan skor maksimal 152. Skor total dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan dengan 100, menunjukkan skor validitas sebesar 100% berada pada interval 81-100 dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli pembelajaran satu dan dua sama-sama menunjukkan skor total 64 dan skor maksimal 64. Skor total dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan dengan 100 persen, menunjukkan skor validitas sebesar 100% berada pada interval 81-100 dengan kriteria sangat layak. Media *flashcard* kombinasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria peserta didik dan tidak diperlukan revisi besar.

Pada tahap revisi pertama dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli media, materi, dan pembelajaran. Tahap revisi awal dilakukan sebelum produk diujicobakan pada tahap selanjutnya. Hal ini bertujuan saat mengujicobakan produk yang berupa media *flashcard* kombinasi dalam keadaan layak untuk digunakan peserta didik. Revisi I meliputi mengganti warna *flashcard* menjadi putih, menambahkan *packaging* untuk media *flashcard* kombinasi, membuat cover buku petunjuk baru untuk guru dan peserta didik, menambahkan gambar pada kartu *truth or dare*, dan menyempitkan cakupan materi yang lebih sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik.

### Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh data tentang kemenarikan media *flashcard* kombinasi dengan hanya melibatkan 10 peserta didik. Penilaian kemenarikan media *flashcard* kombinasi digunakan sebagai uji coba sebelum produk diuji cobakan pada kelompok besar di kelas atau di tahap berikutnya. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan awal ini

**Tabel 2.** Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran

Penilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
Validator ahli media	48	48	100
Validator ahli materi	152	152	100
Validator ahli pembelajaran 1	64	64	100
Validator ahli pembelajaran 2	64	64	100

digunakan sebagai perbaikan yang dilaksanakan pada tahap revisi II. Berdasarkan angket respon kemenarikan dari 10 peserta didik, diperoleh nilai total sebesar 274 dari nilai maksimal 288. Dengan demikian, persentase kemenarikan media sebesar 95,2% berada pada interval 81-100, sehingga aspek kemenarikan dari uji coba kelompok kecil dapat dikatakan sangat baik dan tidak perlu dilakukan revisi besar.

Penyempurnaan produk hasil uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menyempurnakan media *flashcard* kombinasi berdasarkan kritik dan saran dari peserta didik subjek uji coba. Kritik dan saran yang diberikan oleh peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok kecil digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi media *flashcard* kombinasi sehingga media lebih layak dan menarik untuk diujicobakan di kelas VII SMP Sunan Kalijogo Jabung. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan, peserta didik tidak memberikan saran-saran untuk meningkatkan kemenarikan media *flashcard* kombinasi sehingga dapat dikatakan produk yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan dapat diujicobakan ke tahap berikutnya.

### Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan setelah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji kelompok besar dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan media *flashcard* kombinasi secara keseluruhan di kelas VII SMP Sunan Kalijogo Jabung. Pelaksanaan uji kelompok besar dengan memanfaatkan media *flashcard* kombinasi sebagai media pembelajaran diawali dengan penyempurnaan RPP yang telah dikembangkan. Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran mengikuti tahapan sebagaimana yang ada pada RPP. Pelaksanaan uji kelompok besar mengikutsertakan seluruh peserta didik kelas VII SMP Sunan Kalijogo Jabung sebanyak 34 peserta didik.

Berdasarkan data instrumen respon peserta didik tentang kemenarikan media pembelajaran *flashcard* kombinasi pada tahap uji kelompok besar diperoleh skor total sebesar 1546 dari skor

maksimal 1632. Skor total dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan 100 persen diperoleh skor kemenarikan media sebesar 94,7% pada interval 81-100. Sedangkan respon atas kepraktisan memperoleh persentase skor sebesar 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* kombinasi termasuk sangat menarik dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

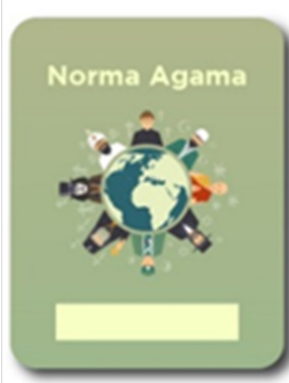




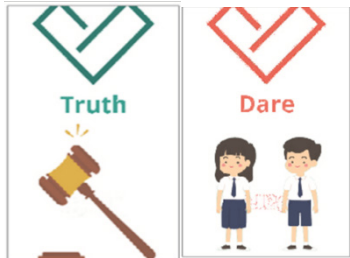

Analisis data keefektifan media digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flashcard* kombinasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pretest, peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebanyak 11 peserta didik atau hanya 11% peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM. Setelah peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media *flashcard* kombinasi, peserta didik kemudian diminta mengerjakan soal *posttest*, dari hasil pengerjaan peserta didik terdapat 22 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  atau sebesar 66,6% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM.

Berdasarkan data tersebut maka terdapat peningkatan sebesar 33,3% antara hasil nilai pretest dan *posttest*. Berdasarkan besaran persentase *posttest* tersebut (66,6%), maka media *flashcard* kombinasi dapat dikatakan efektif untuk diterapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Mulyasa (2002) yang menyatakan bahwa ketuntasan belajar telah tercapai apabila peserta didik telah berhasil mencapai penguasaan pembelajaran minimal 65%.

### Produk Akhir Media Pembelajaran *Flashcard* Kombinasi

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *flashcard* kombinasi dinyatakan layak, praktis, menarik, serta efektif untuk digunakan. Validitas, kepraktisan, dan efektivitas perangkat pembelajaran sangat mendukung untuk menciptakan kegiatan belajar yang kondusif serta mampu mencapai hasil yang baik (Satriana, Yunus, & Fatmawati, 2013). Hasil akhir produk media *flashcard* kombinasi merupakan hasil revisi dari produk sebelumnya. Adapun hasil produk akhir yang telah peneliti kembangkan berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Produk Akhir

No	Produk Awal	Saran	Produk Akhir
1.		Warna kartu flashcard diganti menjadi putih agar tulisan lebih jelas.	
2.		Mengganti cover buku agar lebih menarik.	
3.		Belakang kartu <i>truth</i> or <i>dare</i> diberi gambar sesuai dengan pertanyaan yang ada di kartu tersebut.	
4.	<p>Membayar pajak</p> <hr/> <p>Bagaimana cara mengatasi pergeseran norma?</p> <hr/> <p>Bagaimana cara menyeleksi dan menyaring budaya asing agar tidak merusak tatanan norma yang ada di Indonesia?</p> <hr/> <p>Berikan 2 contoh tradisi yang sampai saat ini masih dilaksanakan di daerahmu? Norma apa saja yang ada didalamnya?</p>	<p>Merevisi empat pertanyaan yang ada di kartu <i>truth</i>.</p>	<p>Memakai seragam rapi</p> <hr/> <p>Bagaimana contoh penerapan agama yang ada di sekolahmu?</p> <hr/> <p>Berikan contoh penerapan norma kesusilaan di sekolahmu?</p> <hr/> <p>Mengapa masih banyak orang yang melanggar norma di masyarakat?</p>
5.	(tidak ada)	Setelah uji coba kelompok besar ada penambahan tempat agar produk lebih praktis.	

Keunggulan media media *flashcard* kombinasi yang telah peneliti kembangkan antara lain sebagai berikut. (1) Media pembelajaran *flashcard* kombinasi sangat mudah untuk digunakan oleh guru dan peserta didik karena dalam cara penggunaan media tersebut guru hanya perlu mengajak peserta didik untuk mengaplikasikan media tersebut secara bersama-sama di dalam kelas, selain itu media ini tidak memerlukan listrik maupun alat lain untuk menggunakannya. (2) Media *flashcard* kombinasi sangat mudah dibawa kemana pun karena ukuran media tersebut yang kecil dan ringan. (3) Media *flashcard* kombinasi dapat diaplikasikan secara menarik di dalam kelas karena media tersebut dapat menstimulus motorik peserta didik, dan media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (4) Media *flashcard* kombinasi dapat meningkatkan ingatan peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan pengaplikasian media tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat-ingat materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Media *flashcard* dirasa mampu mengatasi permasalahan yang terjadi sehingga proses pembelajaran lebih interaktif dan lebih menarik. Media pembelajaran memiliki manfaat penting yaitu sikap dan perhatian peserta didik dapat dipusatkan, meningkatkan kualitas belajar, peserta didik lebih termotivasi, dan jumlah waktu mengajar dapat menjadi jauh lebih singkat (Ariani & Haryanto, 2010). Media *flashcard* ini juga akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik merasa bosan. Akan tetapi, masih ada kelemahan dari media *flashcard* kombinasi yaitu pembuatan *flashcard* kombinasi yang terdiri dari *flashcard* (kartu bergambar), peta konsep, kartu *truth or dare* hanya menekankan pembelajaran visual saja sehingga kurang maksimal apabila ada peserta didik yang lebih cocok menerima pembelajaran melalui audio ataupun audiovisual.

## SIMPULAN

Produk pengembangan berupa media *flashcard* kombinasi terbukti sangat praktis, menarik, dan efektif untuk diterapkan dalam mata pelajaran PPKn kelas VII, khususnya pada bab Norma dan Keadilan. Media *flashcard* kombinasi yang dikembangkan memiliki dampak secara langsung terhadap peserta didik yang diberikan

kesempatan untuk menstimulus visual dan gerak motoriknya. Akan tetapi, media *flashcard* kombinasi akan berdampak maksimal kepada peserta didik dengan gaya belajar visual saja.

## DAFTAR RUJUKAN

- Angeline, S. M. (2014). Perancangan Flashcard sebagai Media untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Sekaligus Memperkenalkan Kebudayaan Jepang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(4), 1-12.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Aribowo, K. E. (2011). *Media Pembelajaran DIY: Membuat Flashcard dan Teka-Teki Silang Mandiri*. Yogyakarta: Universitas Widya Dharma Klaten.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Gusti, N., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Chemical Domino Card dan Flashcard. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 1(2), 85-88.
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motif Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- Hendriyani, Y. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT bagi Guru-Guru di SMP Negeri Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *UNES Journal of Community Service*, 3(2), 90-96.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Peserta didik pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10-18.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional (Studi Komparasi di MTs Al-Muttaqin



- Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125-146.
- Khotimah, D. K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Peserta didik Kelas VII SMP dengan Media Pembelajaran Flashcard. *Jurnal Pionir*, 7(3), 1-6.
- Mulyasa, E. (2002). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustaricha, M., & Rochmadi, N. W. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 368-373.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Journal of Economics & Business*, 9(2), 123-134.
- Rafiuddin, R., Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Ramdani, E., & Marzuki, M. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran terhadap Sikap Religius Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 37-47.
- Ratnasari, M. (2013). Pengaruh Persepsi Peserta didik tentang Profesionalisme Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Peserta didik Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2(1), 208-225.
- Satriana, A., Yunus, M., & Fatmawati, F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 melalui Media Flashcard bagi Peserta didik Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(2), 13-26.
- Sumardianta, J., & Kris, W. (2018). *Mendidik Generasi Z dan A*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tahar, I. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 7(2), 91-101.
- Tamami, S. (2020). Pengembangan Modul PPKn Berbasis Masalah pada Materi Norma dan Keadilan Peserta didik Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 178-186.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Wardani, K. Y. T., Koyan, I. W., & Wirya, I. N. (2013). Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di TK Saiwa Dharma Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-10.
- Zubaedah, M., Triyono, & Ngatman. (2014). Penggunaan Media Flashcards dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 6(5), 1-7.