

# Pengembangan Flash Card untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Bustanul Ulum

Faniatus Zahroh<sup>1</sup>, Ika Lis Mariatun<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), Bangkalan, Indonesia

## ABSTRACT

**Purpose** – At school, students often encounter various learning challenges, with a particular issue being their lack of motivation, which makes it difficult for them to absorb lessons. This research aims to investigate the procedures for developing Flash card learning media, assess its appropriateness, and identify the development of student learning motivation after the use of Flash cards in the Social Sciences subject, specifically the economic activity material, for class VII at Bustanul Ulum Islamic Junior High School.

**Method** – The research method employed in this study is a type of Research and Development (R&D), specifically focusing on media research and development using the ADDIE model. ADDIE stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection involves the use of questionnaires from media experts, material experts, field practitioners, and student responses. Data analysis techniques incorporate both qualitative and quantitative approaches.

**Findings** – The findings indicate that Flash card media is suitable for application and can significantly impact students, particularly in Social Studies subjects. This is evidenced by validation results from media experts, linguists, field practitioners, and the improved student scores compared to previous assessments.

**Research Implications** – The implications of this research demonstrate that the application of Flash card learning media can enhance students' learning motivation. This research specifically focuses on the economic activity material in class VII Social Studies. The scope of the research is limited to one school and a specific set of subjects.

 OPEN ACCESS

## ARTICLE HISTORY

Received: 04-06-2024

Revised: 30-06-2024

Accepted: 01-07-2024

## KEYWORDS

development, media, flash cards, motivation, social sciences

## Corresponding Author:

**Faniatus Zahroh**

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), Bangkalan, Indonesia

Email: [fannyzahroh@gmail.com](mailto:fannyzahroh@gmail.com)

## Pendahuluan

Permasalahan yang paling inti dari proses belajar siswa adalah motivasi. Tanpa adanya motivasi, maka siswa tidak akan mencapai apa yang dia inginkan ( Amri, 2018 ) dalam (Setyawan & Ibrahim, 2019). Menurut (Afiah, Purwati, & Casta, 2021) motivasi belajar dapat berasal dari luar maupun dalam diri siswa itu sendiri. Oleh sebab itu, guru harus mengetahui tingkat motivasi belajar siswa agar dapat memahami serta menganalisis kemampuan siswa berdasarkan motivasi belajar mereka (Arianti, 2019).

Guru sebagai fasilitator didalam pembelajaran tentunya perlu untuk mengembangkan potensi dirinya untuk meng *up grade soft skill* nya, dikarenakan keberhasilan dari belajar siswa juga ditentukan oleh guru (Huda, 2017). Sedangkan menurut (Emda, 2018) Suatu pembelajaran akan berlangsung dengan efektif apabila guru bisa membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun peran guru sebagai motivator tentunya sangat dibutuhkan dalam menanamkan motivasi serta nilai – nilai positif kepada siswa (Idzhar, 2016). Keluwesan guru dalam mengajar, menerangkan, menjawab pertanyaan siswa serta terlihat responsif menimbulkan rasa senang dalam pembelajaran yang artinya guru juga sudah dapat memberikan hal positif kepada siswa (Saputra, 2013).

Pada abad ke - 21 ini tentunya teknologi sudah berkembang pesat seperti halnya untuk alat pembelajaran (Ritonga, Andini, & Ikmalah, 2022). Namun perlu diketahui bahwa tidak semua sekolah mampu untuk memaksimalkan teknologi. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan seperti lokasi yang pelosok sehingga teknologi belum sepenuhnya masuk. Kemudian kurangnya akses untuk penyampaian teknologi serta kurangnya pengetahuan mengenai teknologi. Meskipun teknologi sudah berkembang namun tidak semua proses pembelajaran harus menggunakan media yang berbasis teknologi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nasiyah, Mariatun, & Sholeh, 2023) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menarik minat serta motivasi belajar siswa itu sendiri.

Sedangkan media menurut (Hasan et al., 2021) merupakan sarana dalam penyampaian informasi pada saat proses belajar mengajar. Penggunaan media pelajaran akan sangat dibutuhkan apabila digunakan secara kreatif oleh guru sebagai fasilitator, hal ini memungkinkan siswa untuk lebih optimal dalam mengekspresikan diri sesuai dengan tingkat minat mereka (Harahap & Siregar, 2020). Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat lebih mudah dalam menyalurkan ekspresi mereka. Karena dengan adanya media pembelajaran maka terdapat alat bantu siswa untuk berkomunikasi atau menyalurkan pesan kepada guru (Febrianti, 2019). Adapun media terdapat berbagai macam jenisnya seperti media hidup, mati, grafis, audio dan lain-lain.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan terdapat hasil siswa seringkali merasa bosan bahkan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Tentunya hal ini disebabkan oleh interaksi guru maupun penggunaan model serta media

pembelajaran yang kurang menarik. Tak terkecuali di SMPi Bustanul ulum dimana tempat penelitian berlangsung. Terletak di dusun celkong desa banyubunih kecamatan galis Bangkalan, tentunya termasuk kedalam kategori sekolah yang terpencil. Media pembelajaran juga masih terbatas serta alat bantu seperti alat peraga juga sangatlah minim. Hal ini tentu saja mengakibatkan berkurangnya tingkat motivasi belajar siswa.

Salah satu bentuk usaha dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yakni dengan menggunakan media sebagai alat bantu (Aini, Mariatun, & Sholeh, 2023). Karena media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan dalam belajar (Noviana, 2019).

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *flash card* yang diperuntukkan pada siswa kelas VII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun *Flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar serta penjelasan singkat didalamnya (Nafi'ah, Alfi, & Fatih, 2023). Sedangkan Menurut (Padhila, 2021) *flash card* merupakan salah satu media edukatif yang mampu mempermudah siswa dalam pembelajaran terutama dalam mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian serta dapat meningkatkan motivasi dan menambah kosa kata yang dimiliki.

Banyak para peneliti terdahulu yang telah melakukan penelitian pengembangan media *flash card*. Seperti studi yang dilakukan (Padhila, 2021) sukses dan terbukti efektif untuk di aplikasikan pada proses pembelajaran. Selain itu juga ada terdapat penelitian tentang media *flash card* yang ditulis (Alvita & Airlanda, 2021), penelitian ini juga sukses dikembangkan pada siswa Sekolah Dasar. Bukan hanya itu, namun masih terdapat penelitian tentang pengembangan media *flash card* yang diteliti (Shafa, Siregar, & Hasanah, 2022) juga sukses untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah dasar.

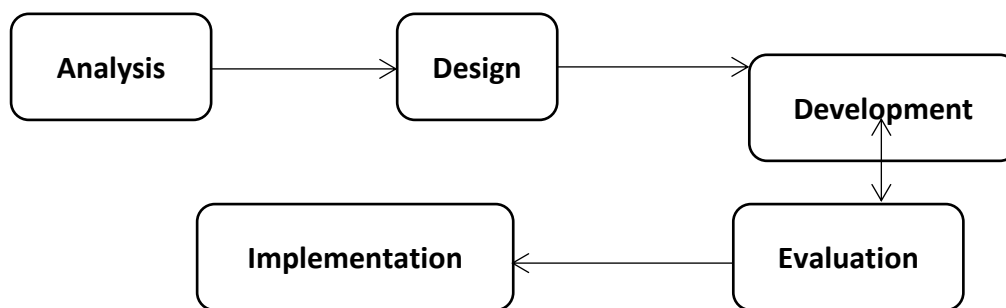
Dari beberapa hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian ini dan sebelumnya, yaitu bisa dilihat dari objek penelitiannya, tempat serta subjek penelitian yang diambil. Pada penelitian terdahulu, lebih fokus mengembangkan pada tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada sekolah menengah pertama. Tidak hanya itu materi yang diambil juga berbeda, pada penelitian ini mengambil materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka peneliti sangat berharap bahwa penelitian ini dapat memiliki pengaruh dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, peneliti juga berharap dengan adanya penelitian pengembangan media *flash card* ini dapat memberikan kontribusi yang nyata terhadap dunia pendidikan terutama pada guru dalam membantu proses pembelajaran. Dan yang paling utama adalah guru juga dapat mengaplikasikan media *flash card* ini kepada siswa terutama pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## Metode

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan / *Research and Development (R&D)*, di mana dalam penelitian ini dapat menghasilkan suatu produk atau pun media pembelajaran. Setiap pengembangan suatu produk atau media tentunya membutuhkan proses yang berbeda, adapun pengembangan produk dalam penelitian ini adalah *flash card* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di SMP Bustanul ULum. Pada penelitian ini menggunakan R&D dengan metode *Analisis, Desain, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE)*.

Menurut (Danuri, Maisaroh, & Prosa, 2019) terdapat suatu model desain pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam membangun dan membuat suatu program yang lebih efektif untuk mendukung kinerja kerja, yakni *ADDIE*. Dengan menggunakan jenis model *ADDIE* yakni (*Analisis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*), dimana pada penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Model desain *ADDIE* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan penelitian

Pertama *Analisis*. Pada tahap ini dilakukan analisis dan identifikasi terhadap permasalahan yang ada di SMPi Bustanul Ulum bersama kepala sekolah dan guru IPS disana. Pada tahap ini diperoleh beberapa informasi terkait proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Kedua *Desain*. Peneliti mulai melakukan rancangan pengembangan media *Flash card* mengenai sketsa, sumber materi dan sumber gambar yang cocok dan sesuai dengan media yang akan dibuat. Ketiga *Development*. Pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan atau pembuatan media serta validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukannya proses revisi / perbaikan pada produk/media.

Keempat *Implementation*. Media pembelajaran *Flash card* yang sudah selesai dibuat, akan di uji cobakan kepada objek penelitian ini. Yakni, siswa kelas VII SMPi Bustanul Ulum, Banyubunih , Galis. Dalam tahap ini juga siswa akan diberikan angket berhubungan dengan media dan dimintai penilaian pada saat uji coba, setelah itu baru masuk ke tahap selanjutnya. Kelima *Evaluation*. Pada tahap akhir ini media akan dipelajari

lebih lanjut serta dilihat layak atau tidaknya untuk digunakan pada proses belajar mengajar.

Penelitian dilakukan pada kelas VII SMPi Bustanul Ulum, desa banyubunih kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan Madura dengan melibatkan beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli praktisi lapangan dan juga 25 siswa (Responden) dari kelas VII. Adapun jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan 2 metode yakni kualitatif dan kuantitatif (campuran).

Teknik pengumpulan data menggunakan 3 cara yakni observasi, wawancara kemudian angket. Angket digunakan untuk menguji tingkat validitas dari hasil penelitian kepada ahli media, ahli materi, ahli praktisi lapangan dan siswa. Sedangkan Instrumen data pada penelitian ini, menggunakan *skala Likert* karena sering digunakan untuk mengungkap sikap dan pendapat seseorang (Mulyatiningsih, 2014).

Teknik analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari masukan serta saran dari para validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi lapangan serta responden atau siswa sesuai dengan bobot skor yang telah ditetapkan. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

$$p \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum X$  = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Apabila tingkat pencapaian antara 0 – 54%, maka tergolong “sangat tidak baik”. Dapat dikualifikasikan dalam kategori “kurang baik” apabila tingkat pencapaiannya 55%-64%. Apabila tingkat pencapaian 65%-74% dapat dikategorikan “cukup”. Tergolong kategori “Baik” apabila tingkat pencapaiannya 75%-85%. Sedangkan jika tingkat pencapaiannya 90%- 100% masuk dalam kategori “Sangat baik”.

## Hasil

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan di SMPi Bustanul Ulum yang beralamat dusun Celkong desa Banyubunih kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan Madura dan dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPi Bustanul Ulum Tahun Ajaran 2023 – 2024 yang berjumlah 25 siswa. Adapun hasil dari penelitian pengembangan media *flash card* ini dapat dijelaskan melalui jenis metode *ADDIE* sebagai berikut:

## 1. Analysis

*Analysis* dilakukan oleh peneliti melalui observasi pada siswa kelas VII SMPi Bustanul Ulum yaitu terdapat beberapa masalah atau *problem* siswa dalam melakukan proses belajar seperti bosan, tidak fokus, dan sulit faham pada suatu pelajaran khususnya IPS serta tidak adanya media pembelajaran berupa alat bantu atau alat peraga kecuali pada mata pelajaran kesenian. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis mengenai materi yang akan dipilih guna dikembangkan pada media *flash card*, karakteristik peserta didik, kurikulum yang pakai oleh sekolah serta RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ) maupun Modul yang digunakan sesuai dengan materi.

Hasil wawancara yang didapatkan dari guru IPS yakni bapak Ahmad Syarif, S.Pd beliau memang mengajar IPS dengan metode ceramah maupun diskusi dan juga memberikan tugas maupun pekerjaan rumah kepada siswa. Dari analisis yang dilakukan diatas maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *flash card* untuk dapat membantu proses pembelajaran peserta didik terutama untuk meningkatkan motivasi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran juga tidak pernah menggunakan media apalagi *flash card*. Jadi, *flash card* disini merupakan inovasi pertama yang diuji cobakan kepada siswa SMP khususnya kelas VII.

## 2. Design

Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran *flash card*, adapun langkah – langkahnya sebagai berikut : 1) Menentukan materi. Materi yang dipilih yakni kegiatan ekonomi yang membahas seputar produksi, distribusi dan juga konsumsi. 2) membuat pola maupun bentuk dari menu *shape* di *insert* menggunakan aplikasi *Microsoft word* 2010. Pola yang dipilih persegi panjang dan ukuran dibuat menjadi 4 bagian didalam 1 kertas ukuran A4. Kartu dibuat sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan, yakni 52 kartu atau 13 lembar. 3) Kartu dibagi menjadi 2 jenis. Pertama jenis materi, kedua untuk soal. 4) Kemudian masukkan gambar sesuai dengan materi. Misal materi produksi maka yang dipakai adalah gambar orang ataupun sekelompok orang membuat suatu produk / jasa. 5) Warna *background* menggunakan warna biru untuk materi dan hijau untuk soal. Dengan kontras yang dipilih melalui warna yang tersedia di *Microsoft word* 2010. 6) Tidak lupa pula dengan sedikit keterangan dibagian bawah mengenai materi maupun soal dari gambar yang sudah di sediakan. 7) Setelah selesai, maka media siap untuk dilakukan validasi sebelum di uji cobakan.

## 3. Development

Pada tahap yang ketiga ini merupakan tahapan untuk melakukan validasi atau uji layak atau tidaknya dengan para ahli baik itu ahli media, ahli materi dan praktisi lapangan. Pada penelitian kali ini ahli media yang bertanggung jawab untuk melakukan validasi adalah Ibu Ika Lis Mariatun, M.Pd beliau merupakan dosen serta ketua prodi ekonomi di STKIP PGRI Bangkalan yang sudah berpengalaman menjadi seorang validator ( ahli materi

). Tugas validator ahli media disini adalah untuk menilai kualitas media baik dari segi tampilan maupun dari segi penyajian.

Adapun seorang ahli materi yang bertanggung jawab adalah Ibu Dr. Manah Tarman, M.Si beliau merupakan dosen prodi ekonomi dari STKIP PGRI Bangkalan Prodi Ekonomi. Tugas validator ahli materi di sini untuk menilai kesesuaian antara pembelajaran baik dari capaian pembelajaran, kurikulum, modul, isi dan juga susunan bahasa. Sedangkan untuk validator praktisi lapangan yang bertanggung jawab dalam penelitian ini adalah bapak Ahmad Syarif, S.Pd beliau merupakan guru IPS kelas VII SMPi Bustanul Ulum, dusun Celkong Desa Banyubunih Kecamatan Galis Bangkalan.

#### 4. *Implementation*

Peneliti melakukan uji coba produk. Pada tahap ini peneliti memberikan angket setelah melakukan pengaplikasian media sebagai bentuk penilaian siswa terhadap media pembelajaran *flash card* materi kegiatan ekonomi.

Validator ahli media memberikan saran dan juga masukan berupa ukuran dari media *flash card* hendaknya disesuaikan sehingga bisa di bawa kemana-mana atau fleksibel serta warna pada bagian materi dan juga soal hendaknya terdapat perbedaan agar dapat dibedakan. Berikut adalah bentuk media ebelum dan sesudah divalidasi oleh ahli media :



Gambar 2. Sebelum direvisi ahli media



**Gambar 3.** Sesudah direvisi oleh ahli materi

Berikut adalah hasil validasi oleh ahli media yang disajikan melalui tabel :

**Tabel 1.** Hasil validasi oleh ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil Persentase	Kategori
1	Ahli Media	15	62	82 %	Baik

Terdapat 15 butir pertanyaan dilembar angket dengan rentang skor 1-5. Berdasarkan dari data diatas maka dapat diperoleh kesimpulan bahwasannya produk media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi yang di validasi oleh ahli media mendapatkan hasil presentase 82 % dngan skor 62 dan termasuk kedalam kategori “Baik” yang artinya media ini sudah dikatakan layak untuk diuji cobakan ataupun di aplikasikan pada proses belajar mengajar.

Berikut adalah hasil perhitungan data kuantitatif yang dilakukan oleh validasi ahli materi terhadap *flash card*. Terdapat 14 butir pertanyaan dilembar angket dengan rentang skor 1-5 menggunakan *skala likert*.

**Tabel 2.** Hasil validasi oleh ahli materi

No	Aspek penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
1	Ahli materi	14	57	81 %	Baik

Dari hasil data yang telah dijabarkan tersebut, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat 14 butir pernyataan dengan skor 57 dan hasil persentase 81 % yang artinya “Baik” atau “Layak” digunakan maupun diujicobakan kepada siswa.

Berikut adalah hasil perhitungan data kuantitatif yang dilakukan oleh validasi ahli praktisi lapangan / guru terhadap *flash card*. Terdapat 12 butir pertanyaan dilembar angket dengan rentang skor 1-5 menggunakan *skala likert*.

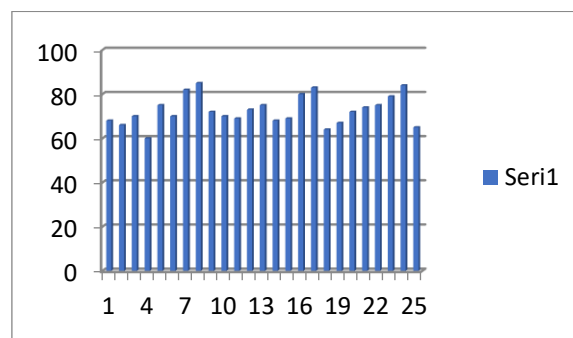


**Tabel 3.** Hasil Validasi oleh Praktisi lapangan (Guru)

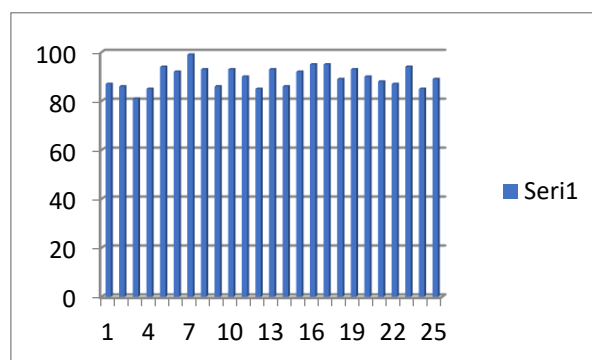
No	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil Persentase	Kategori
1	Praktisi Lapangan	12	50	83 %	Baik

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwasannya media *flash card* yang di buat setelah diujicobakan kepada siswa memperoleh hasil presentase 83 %, yang artinya masuk ke dalam kategori “Baik” atau “Layak”, sehingga media *flash card* cocok untuk diaplikasikan kepada siswa kelas VII.

Untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa dapat kita ketahui dari respon mereka serta nilai hasil uji coba sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran. Adapun hasil nilainya adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.** Nilai Siswa Sebelum Melakukan Uji Coba Media

Adapun untuk gambar bagan nilai siswa sesudah melakukan uji coba sebagai berikut:

**Gambar 5.** Nilai Siswa Sesudah Melakukan Uji Coba Media

Dari data pada diagram batang di atas dapat dijabarkan bahwasannya nilai siswa pada pelajaran IPS kelas VII SMPi Bustanul Ulum yang berjumlah 25 siswa sebelum diberikan dilakukan uji coba media *flash card* terdapat sekitar 12 siswa yang mendapatkan nilai C, siswa yang memperoleh nilai B berjumlah 13 dengan rata – rata nilai 72,6. Sedangkan setelah melakukan uji coba terhadap siswa diperoleh hasil sebanyak

14 siswa mendapatkan nilai B dengan kategori Baik, 11 orang memperoleh nilai A dengan kategori sangat baik. Dengan rata – rata nilai 89,08.

## Pembahasan

Pada penelitian R&D (Research and Development) pengembangan media pembelajaran flash card ini dapat kita ketahui prosesnya mulai dari penentuan masalah, kondisi lapangan, desain media, uji validasi, revisi, uji coba kepada siswa serta tahap evaluasi. Pengembangan media pembelajaran flash card melibatkan beberapa tahapan, diantaranya penentuan masalah, kondisi lapangan, desain media, uji validasi, revisi media, uji coba produk media, dan evaluasi.

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis terhadap subyek dan objek penelitian, yakni siswa kelas VII SMPi Bustanul Ulum, dimana hasil dari observasi serta wawancara kepada guru yang bersangkutan terdapat beberapa masalah seperti siswa yang mudah bosan bahkan mengantuk pada saat pembelajaran, sulitnya dalam memahami materi serta metode guru yang tidak berubah. Setelah melakukan observasi dan wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran seperti power point, proyektor, buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) sudah tersedia, namun masih belum dioptimalkan oleh guru IPS. Untuk media non elektronik seperti alat peraga dan lainnya masih belum tersedia, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran non elektronik yakni flash card, yang sederhana, mudah dibawa, serta efektif untuk diaplikasikan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi dan juga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Pada tahap desain media, flash card mulai didesain dengan aplikasi Microsoft Word 2010, dibagi menjadi dua macam desain, yaitu materi dan soal, dengan berbagai macam gambar sesuai dengan materi yang ada di modul. Pada tahap uji validasi, dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, menggunakan angket yang telah tersedia beberapa pernyataan serta kolom saran dan juga perbaikan, untuk menilai media flash card sebelum diuji cobakan kepada siswa. Setelah peneliti melakukan uji validasi terhadap ahli materi dengan persentase 83% dan juga ahli media sebesar 82%, maka dapat disimpulkan bahwa media flash card sudah dikatakan layak untuk diuji cobakan kepada siswa dengan syarat revisi.

Tahap revisi media dilakukan setelah melakukan uji validasi dari para validator, melalui kolom saran serta perbaikan yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi, peneliti dapat memperbaiki media agar dapat dikatakan layak sebelum diuji cobakan kepada siswa. Namun, sebelum diuji cobakan validator juga melakukan validasi kepada ahli praktisi lapangan, dan diperoleh hasil yang positif dari ahli praktisi lapangan (guru) yakni sebesar 81%, yang bermakna media flash card sudah dikatakan layak untuk diuji cobakan.

Pada tahap uji coba produk media pembelajaran flash card kepada siswa terdapat hasil atau respon yang positif dari siswa, yang dibuktikan dengan respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung serta nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flash card. Sebelum menggunakan flash card, sekitar 12 siswa mendapatkan nilai C dengan kategori cukup, siswa yang memperoleh nilai B dengan kategori baik berjumlah 13 dengan rata-rata nilai 72,6. Sedangkan setelah melakukan uji coba terhadap siswa, diperoleh hasil sebanyak 14 siswa mendapatkan nilai B dengan kategori Baik, 11 orang memperoleh nilai A dengan kategori sangat baik, dengan rata-rata nilai 89,08. Maka dapat dipastikan bahwa nilai siswa sebelum diuji cobakan menggunakan flash card lebih rendah dibandingkan sesudah menggunakan media pembelajaran flash card. Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi, dimana media pengembangan flash card berbentuk kartu yang sudah dicetak melalui beberapa tahapan di atas kemudian bisa digunakan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan isi materi.

Dari hasil-hasil tersebut maka dapat disimpulkan produk media pembelajaran *flash card* layak serta potensial dalam pengaplikasiannya ketika proses pembelajaran pada kelas VII mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Padhila, 2021; Alvita & Airlanda, 2021). Sebagai contoh, penelitian oleh (Shafa, Siregar, & Hasanah, 2022) juga menunjukkan bahwa flash card efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan dampak positif pada siswa SMP maupun pada tingkat pendidikan yang lebih rendah.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flash card* dalam pembelajaran IPS di kelas VII dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini juga dapat memberikan hasil positif bagi dunia edukasi, dengan begitu *flash card* sangat dikatakan "layak" untuk di aplikasikan sebagai salah satu kontribusi dalam pendidikan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian maka terdapat kesimpulan. Pertama, setelah melakukan analisis mengenai permasalahan dan tujuan dari penelitian maka peneliti menyusun pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Kedua, setelah peneliti mendesain media *flash card* maka dilakukanlah uji validasi melalui para ahli. Para ahli yang dimaksud adalah ahli media, ahli materi serta ahli praktisi lapangan. Hal ini dimaksud untuk menguji seberapa layak media sebelum diujicobakan kepada siswa. Ketiga Peneliti melakukan tahap revisi media pembelajaran melalui saran perbaikan dari para ahli. Keempat, setelah dilakukan perbaikan maka peneliti melakukan uji coba langsung kepada siswa di SMPi

Bustanul Ulum. Adapun produk media pembelajaran *flash card* sangat disarankan bagi para tenaga didik untuk diaplikasikan kepada siswa SMP kelas VII karena dengan gambar serta penjelasan singkat namun mudah dipahami maka bisa membantu peserta didik untuk belajar. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan media *flash card*. Sehingga peserta didik dapat lebih optimal dalam belajar. Hal ini terbukti dari perolehan data pada produk ini sebelum uji coba diperoleh nilai siswa pada pelajaran IPS kelas VII SMPi Bustanul Ulum yang berjumlah 25 siswa terdapat sekitar 12 siswa yang mendapatkan nilai C dengan kategori cukup, siswa yang memperoleh nilai B dengan kategori baik berjumlah 13 dengan rata – rata nilai 72,6. Sedangkan setelah melakukan uji coba terhadap siswa diperoleh hasil sebanyak 14 siswa mendapatkan nilai B dengan kategori Baik, 11 orang memperoleh nilai A dengan kategori sangat baik. Dengan rata – rata nilai 89,08. Bagi penelitian selanjutnya disarankan agar dapat mengembangkan media *flash card* tidak hanya untuk 1 materi saja, melainkan juga materi yang lain tentunya dengan model dan bentuk yang lebih menarik sehingga siswa bisa lebih meningkat lagi dalam belajar.

## Referensi

- Afiah, N., Purwati, R., & Casta, C. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4), 232-251.
- Aini, K., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar X SMAN 1 Tanjung Bumi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 8(2), 423-432.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas I mata pelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712-5721.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Danuri, P. P., Maisaroh, S., & Prosa, P. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan: Samudra Biru (Anggota Biru).
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Febrianti, F. (2019). *Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.

- Huda, M. (2017). Kompetensi kepribadian guru dan motivasi belajar siswa. *Jurnal penelitian*, 11(2), 237-266.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal office*, 2(2), 221-228.
- Mulyatiningsih, E. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. cet. I. *Yogyakarta: Alfabeta*.
- Nafi'ah, I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5726-5737.
- Nasiyah, N., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(2), 357-368.
- Noviana, N. (2019). *Penegmbangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Padhila, N. (2021). *Pengembangan Media Flash card pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348-343-348.
- Saputra, H. (2013). Studi Tentang Kemampuan Berkomunikasi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar di SDN 017 Kota Samarinda. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 290-300.
- Setyawan, P., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Plantae untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 8(2).
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754-2761.