



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 11, No. 1, April 2023
doi:<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue1year2023>
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA MISCA (*FLASHCARD* MISTERI) BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA KELAS V SDN DAWUNG 02 KABUPATEN TUBAN

Novialita Angga Wiratama

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
novialita3@gmail.com

Abstrak, Penelitian pengembangan media *flashcard* misteri berbasis karakter dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa pembelajaran. Data hasil wawancara terhadap siswa diperoleh data bahwa siswa lebih menyukai jika pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan media. Media yang disukai siswa adalah media yang kekinian. Tujuan penelitian ini mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media *flashcard* misteri berbasis karakter untuk siswa kelas 5 dengan jumlah subjek teliti 21 orang. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, ahli bahasa, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah data wawancara, analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid untuk digunakan dengan presentase untuk ahli materi 78% dan ahli media 85%, ahli bahasa 93% serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 86% dan angket respon siswa 84%. Dan hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 84% dengan 17 siswa mendapat nilai di atas KKM dan 4 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter yang dikembangkan layak/valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci : *Media Flashcard Misteri, berbasis Karakter*

DEVELOPMENT OF MISCA MEDIA (MYSTERY FLASHCARD) BASED ON CHARACTER EDUCATION IN CLASS V STUDENTS SDN DAWUNG 02 KABUPATEN TUBAN

Novialita Angga Wiratama

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
novialita3@gmail.com

Abstract, Research on the development of character-based mystery flashcard media is motivated by the problems of learning students. Data from interviews with students obtained data that students prefer if during the learning process the teacher uses the media. The media that students like is contemporary media. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of character-based mystery flashcard media for grade 5 students with a total of 21 research subjects. Development is carried out using the ADDIE model. The data collection instruments used were interview sheets, validation sheets for material experts and media experts, linguists, teacher and student response questionnaire sheets, and student test sheets. Data analysis techniques used were interview data, validity data analysis, practicality data analysis, and effectiveness data

analysis. Based on the validation test, the results show that the character-based mystery flashcard media developed has feasible and valid criteria for use with a percentage of material experts 78% and media experts 85%, linguists 93% and product revisions have been carried out so that it can be tested in the field. Teacher and student response questionnaire sheets obtained the result that the developed character-based mystery flashcard media has practical criteria used for learning with a percentage of teacher response questionnaires of 86% and student response questionnaires of 84%. And the results of student tests showed that the effective criteria were used with a classical completeness score of 84% with 17 students scoring above the KKM and 4 students scoring below the KKM. The data generated from the validation, teacher and student response questionnaires and student tests show that the character-based mystery flashcard media developed is feasible/valid, practical, and effective to use.

Keywords: *Mystery Flashcard Media, Character based*

Submitted: 15 Maret 2023

Accepted: 16 April 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan oleh 3 unsur penunjang pendidikan yaitu keluarga. (Triwiyanto, 2015) memaparkan pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. (Ilhamdi, 2020) berpendapat pendidikan merupakan salah satu proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran atau pelatihan di bawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan manusia.

Pendidikan menurut UU Sisdiknas adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensinya. Potensi karakter yang dimaksud adalah kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam muatan kurikulum 2013 pendidikan karakter merupakan salah satu muatan wajib dimiliki seluruh siswa. Saputra dkk, (2020) dalam pembelajaran kurikulum 2013 implementasi pendekatan saintifik diharapkan mampu meningkatkan minat siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencetak siswa cerdas yang berkarakter. Sekolah berperan sebagai lembaga pewarisan nilai-nilai dalam kehidupan siswa, serta mempersiapkan siswa untuk hidup, baik secara akademis dan sebagai agen moral dalam masyarakat (Johannes dkk, 2019)

Pemerintah turut menyokong pelaksanaan pendidikan karakter bagi siswa. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah salah satunya adalah melalui penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental, yaitu perubahan cara berpikir, bersikap dan bertindak menjadi lebih baik (Andriani, 2018). Di sekolah peran guru dalam pendidikan karakter sangat berarti. Peran guru dalam memberikan stimulus pencapaian karakter siswa sangat diperlukan. (Daryanto, 2013) pendidikan karakter merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh para personil sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab. Karakter merupakan perwujudan dari watak seseorang yang mencerminkan cara mereka berperilaku atau bersikap (Manurung, dkk 2022). Guru diharapkan mampu dan aktif dalam hal kreativitas yang memacu dan menstimulus motorik dan kognitif perkembangan siswa. Ciri manusia yang berkarakter adalah memiliki moral, budi pekerti dan akhlak. Pendidikan karakter sebagai upaya mendorong siswa tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpikir dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya serta

mempunyai keberanian melakukan yang benar, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan (Zubaedi, 2011)

Berdasarkan observasi pembelajaran pada siswa kelas 5, bahwa SDN Dawung 02 telah menerapkan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran peneliti mengamati perubahan perilaku siswa. Pada kegiatan pembelajaran penanaman karakter perlu ditingkatkan. Data hasil wawancara terhadap siswa diperoleh data bahwa siswa lebih menyukai jika pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan media. Mereka lebih bersemangat dan terpacu pada apa yang menurut mereka menarik. Melalui penerapan perlahan hal tersebut akan dapat mempengaruhi karakter siswa. Pendidikan karakter memiliki fungsi sebagai pengembangan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, sesuai dengan nilai-nilai luhur pancasila (Setiawati,2017). Penerapan pendidikan karakter yang tepat akan meningkatkan mutu pendidikan sehingga dapat menghasilkan generasi cerdas yang berkarakter.

Guru yang baik adalah guru yang mampu memahami kebutuhan dan keluh kesah siswa dalam belajar dengan cara tetap mengikuti inovasi perkembangan zaman. Perkembangan teknologi juga berdampak pada perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi akan memudahkan bagi siapapun yang ingin terus belajar sampai akhir hayat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat (Mulyadi, 2015). Kemajuan teknologi memudahkan siapa saja untuk dapat belajar tanpa terbatas ruang dan waktu.

Ilmu dan teknologi kian berkembang pesat. Perkembangan tersebut membuat manusia selalu terpacu untuk terus meningkatkan kompetensi agar dapat mempertahankan eksistensinya. Teknologi adalah sarana, perangkat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dan sebagai pemecahan masalah bersumber dari pengetahuan untuk sebuah tujuan pendidikan dan ketrampilan diri sendiri (Suryadi,2020). Hal ini senada dengan pendapat (Andri, 2017) teknologi adalah upaya yang dilakukan untuk menanggulangi permasalahan yang muncul di dunia pendidikan sehingga memudahkan siswa untuk dapat berfikir kritis dan aktif serta dapat mengenali lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang kendali dalam pembelajaran selalu berinovasi demi terciptanya kegiatan belajar siswa yang tidak membosankan dan menarik perhatian siswa. Menurut (Gunawan, 2016) belajar sambil bermain akan membuat siswa tidak mudah bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Trianto, 2013) memaparkan cara guru dalam mengajar siswa merupakan kunci siswa dapat belajar dengan baik. Pembelajaran memberikan hasil yang maksimal apabila didesain sesuai dengan pola belajar. Guru merupakan salah satu pengguna kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Menurut (Salsabila, 2021) pendidikan yang berdampingan dengan teknologi menjadi suatu kemudahan bagi guru maupun siswa. Penggunaan media yang tepat dapat menstimulus siswa supaya memiliki karakter yang sesuai dengan yang diharapkan oleh tujuan pembelajaran. Menurut (Siskawati,2016) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal senada juga dipaparkan oleh (Alwi, 2017) memaparkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran, supaya dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas 5 dengan menggunakan media *flashcard* meliputi toleransi, semangat kebangsaan, cinta tanah air, cinta damai, peduli lingkungan dan peduli sosial.

METODOLOGI

Desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah R & D (*Research & Development*). Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mendapatkan suatu produk melalui proses pengujian keefektifan yang dikembangkan melalui beberapa aspek sebagai dasar melakukan proses perbaikan sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2018) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Menurut Borg & Gall (dalam Reynaldo, 2020) penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan, sesuai dengan tujuan penelitian. Model ADDIE (Budiarti, 2019) terdiri dari 5 (lima) langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari langkah pertama sampai langkah kelima harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh diacak, meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).

Subjek yang digunakan untuk melakukan uji coba produk adalah siswa kelas V SDN Dawung 02 dengan jumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh data hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif didapatkan diperoleh dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk *Flashcard* misteri dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi dan ahli media, angket respon siswa dan guru saat uji kepraktisan produk, dan hasil tes siswa. Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi para ahli, lembar respon siswa dan guru, dan lembar tes siswa. Analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk mendapatkan kelayakan media *Flashcard* misteri yang dikembangkan. Media *Flashcard* misteri melalui validasi dari ahli media, mata pelajaran, dan bahasa, dilanjutkan dengan evaluasi umpan balik pengguna dari siswa kelas V di SDN Dawung 02. Analisis data kuantitatif untuk memperoleh data validasi dari para ahli digunakan instrumen berupa angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tahap penelitian pengembangan media *Flashcard* misteri dengan tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan pembelajaran karakter pada siswa kelas V SDN Dawung 02 dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas V SDN Dawung 02. Data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan pada Siswa Kelas V SDN Dawung 02

| No | Hasil yang Diperoleh |
|----|---|
| 1 | Kurikulum yang diterapkan di SDN Dawung II adalah kurikulum 2013 |
| 2 | Pembelajaran berpusat pada siswa, namun siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan materi dari guru. Kepekaan siswa terhadap nilai-nilai karakter perlu perbaikan. |
| 3 | Dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan media ajar. Namun hanya saja media ajar yang digunakan masih kurang menarik. |
| 4 | Media ajar yang digunakan belum mampu mengangkat pendidikan karakter pada siswa kelas V SDN Dawung II. |
| 5 | Kurangnya kreativitas guru dalam menyusun media ajar sendiri, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan kadang jenuh. |

2. Hasil Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media *Flashcard* misteri yang akan dikembangkan. Ada 4 (empat) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain dan menyusun instrumen penilaian *Flashcard* misteri, Berikut adalah hasil *Flashcard* misteri, berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas V Sekolah Dasar:

Tabel 2 Rancangan *Flashcard* Misteri

| No | Tahap Perancangan | Hasil yang Diperoleh |
|----|---|--|
| 1 | Pemilihan Media Ajar | Media yang dipilih adalah media <i>Flashcard Misteri</i> berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas v sekolah dasar. |
| 2 | Merancang Materi Pembelajaran | Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2018 yang sedang dipakai SDN Dawung II. Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media <i>Flashcard Misteri</i> . Referensi buku yang digunakan adalah dari kemendikbud, buku paket matematika kelas V, jurnal-jurnal PPKn dan pendidikan karakter. |
| 3 | Menyusun Desain <i>Flashcard Misteri</i> | Penyusunan desain <i>Flashcard Misteri</i> meliputi cover, judul game card, petunjuk penggunaan, gambar penjelas, keterangan muatan karakter, perintah soal. |
| 4 | Menyusun Instrumen Penilaian <i>Flashcard Misteri</i> | Membuat instrumen validasi <i>Flashcard Misteri</i> , instrumen angket respon siswa dan guru, dan instrumen tes siswa. |

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini dikembangkan media *Flashcard* Misteri berbasis karakter. Produk yang sudah jadi kemudian divalidasi para ahli dan diujikan tingkat kelayakannya. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu ahli bahan ajar, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, serta komentar berkaitan dengan isi dan desain *flashcard* misteri dengan kesesuaian materi sebelum dilakukan uji coba langsung terhadap siswa di lapangan. Berdasarkan masukan para ahli maka peneliti melakukan perbaikan hingga produk benar-benar valid dan efektif diuji cobakan. Indikator kevalidan produk media *flashcard* menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Skor 5: indikator sangat terpenuhi dan dapat digunakan tanpa revisi.

Skor 4: indikator terpenuhi dan dapat digunakan dengan atau tanpa revisi.

Skor 3: indikator cukup terpenuhi dan dapat digunakan setelah revisi.

Skor 2: indikator kurang terpenuhi dan dapat digunakan setelah revisi.

Skor 1: indikator tidak terpenuhi dan belum dapat digunakan

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi bangun ruang dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Penilaian kelayakan materi ini dilakukan hingga mendapatkan kategori minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil rata-rata penilaian dari ahli materi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Indikator Penilaian | Skor |
|------------------------------|--|-------|
| A. Aspek Kurikulum | | |
| 1 | Kesesuaian isi <i>flashcard</i> misteri dengan materi persatuan dan kesatuan | 5 |
| 2 | Kesesuaian isi <i>flashcard</i> misteri dengan pendidikan karakter | 4 |
| 3 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tujuan pendidikan karakter | 4 |
| B. Aspek Penyajian | | |
| 4 | Memuat keterangan muatan karakter pada <i>flashcard</i> misteri | 5 |
| 5 | Petunjuk belajar dalam <i>flashcard</i> misteri | 5 |
| 6 | Kesesuaian <i>flashcard</i> misteri dengan materi pada tujuan pembelajaran | 4 |
| 7 | Kesesuaian penyajian soal dengan materi | 5 |
| 8 | Fokus pembelajaran pada penyajian <i>flashcard</i> misteri | 3 |
| 9 | Pembelajaran dengan <i>flashcard</i> misteri berpusat pada siswa | 4 |
| 10 | <i>Flashcard</i> misteri dapat digunakan individu maupun berkelompok | 5 |
| 11 | Sebagai evaluasi belajar yang menarik | 5 |
| 12 | Penggunaan tulisan jelas dan mudah dipahami | 5 |
| 13 | Kesesuaian gambar dengan materi | 5 |
| 14 | Memuat pembelajaran karakter | 4 |
| C. Aspek Kualitas Isi | | |
| 15 | Kesesuai isi <i>flashcard</i> misteri dengan materi pembelajaran | 5 |
| 16 | Mengembangkan kemampuan berpikir kritis | 4 |
| 17 | Perintah pada <i>flashcard</i> misteri jelas dan mudah dipahami | 5 |
| 18 | Identitas gambar pada card | 4 |
| 19 | Mendorong siswa untuk berfikir dan mengingat lebih baik lagi | 4 |
| 20 | Melatih social komunikasi melalui kegiatan diskusi | 4 |
| Jumlah Skor | | 78 |
| Presentase Skor | | 84% |
| Kriteria | | Valid |

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 78, presentase skor yang diperoleh sebesar 78% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* misteri yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Media *flashcard* misteri berbasis pendidikan karakter pada materi pesatuan dan kesatuan yang layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar kelas 5 yang telah dinilai oleh ahli media. Ahli media adalah dosen UNIROW Tuban. Penilaian oleh ahli media meliputi aspek

penyajian, aspek desain tampilan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek konstruksi. Detail hasil validasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Validasi Ahli Media

| No | Indikator Penilaian | Skor |
|--------------------------------------|--|-------|
| A. Aspek Penyajian | | |
| 1 | Kesesuaian media permainan dengan pendidikan karakter yang ingin dikembangkan pada siswa kelas v sekolah dasar | 5 |
| 2 | Kesesuaian media permainan dengan tujuan pembelajaran pendidikan karakter | 4 |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan media | 5 |
| 4 | Berpusat pada siswa kelas v sekolah dasar khususnya mata pelajaran PPKn tema 9 | 4 |
| 5 | Dapat dilakukan secara imdividu maupun kelompok | 4 |
| B. Aspek Desain Tampilan | | |
| 6 | Sebagai media belajar yang menarik | 4 |
| 7 | Media mudah dimainkan | 4 |
| 8 | Dessain menarik dan mudah digunakan | 5 |
| 9 | Kalimat yang digunakan mudah untuk dipahami | 4 |
| 10 | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa | 4 |
| 11 | Kesesuaian tampilan gambar pada media | 5 |
| C. Aspek Kemudahan Penggunaan | | |
| 12 | Mudah digunakan kapan saja | 5 |
| 13 | Guna meningkatkan pendidikan karakter pada siswa kelas v sekolah dasar | 3 |
| 14 | Media permainan menarik digunakan | 5 |
| 15 | Kemudahan media permainan | 4 |
| Jumlah Skor | | 65 |
| Presentase Skor | | 86% |
| Kriteria | | Valid |

Berdasarkan pada tabel di atas diperoleh hasil penilaian dari ahli media yang terdiri dari empat aspek, yaitu aspek penyajian, aspek tampilan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek konstruksi. Dari tabel tersebut diketahui skor yang diperoleh dari keempat aspek adalah 75 dengan presentase skor sebanyak 86% dan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* misteri yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Media *flashcard* misteri berbasis karakter telah dinilai oleh ahli Bahasa dosen Universitas Ronggolawe Tuban. Penilaian oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No | Indikator Penilaian | Skor |
|-------------|--|--------------|
| 1. | Kesesuaian kalimat yang baku EYD | 5 |
| 2. | Tanda baca yang digunakan sesuai dengan EYD | 5 |
| 3. | Kata dan kalimat dalam media <i>flashcard</i> misteri mudah dipahami | 5 |
| 4. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa | 4 |
| Jumlah Skor | | 19 |
| Persentase | | 93% |
| Kriteria | | Sangat Layak |

Dari tabel di atas data hasil validasi ahli bahasa dengan presentase 93% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* misteri yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilain dari ketiga validator maka diperoleh data kemudian direkapitulasi sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Para Ahli

| Validasi | Skor (%) | Kriteria |
|-------------|----------|--------------|
| Ahli Materi | 84% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 86% | Sangat Layak |
| Ahli bahasa | 93% | Sangat Layak |
| Rata-rata | 87,6% | Sangat Layak |

Dari tabel di atas diperoleh informasi bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter memiliki nilai rata-rata 87,6% setelah divalidasi terhadap 3 para ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa. Media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan

4. Tahap Implement (Penerapan)

Setelah produk dinyatakan layak oleh tim validator media *flashcard* misteri berbasis karakter diuji cobakan di kelas V. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 21 siswa dan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan pembelajaran tatap muka. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan orientasi, apersepsi, motivasi, pemberian acuan, penjelasan materi, diskusi, presentasi, tanya jawab, memberikan umpan balik, menyimpulkan, dan memberikan refleksi. Selanjutnya siswa diberikan media *flashcard* misteri untuk mengetahui keefektifan dari media *flashcard* misteri. Skor tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Ketuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 . Hasil tes siswa dari 21 siswa yang mengikuti tes terdapat 17 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil presentase sebesar 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter efektif untuk digunakan. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *flashcard* misteri berbasis karakter dilakukan dengan mengisi angket respon guru dan siswa. Aspek yang dinilai dari angket respon yaitu tampilan, tata bahasa, dan isi dari media *flashcard* misteri. Penilaian angket respon ini diharapkan minimal mendapat kategori cukup praktis. Data hasil angket respon guru dan siswa dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 7 Angket Respon Guru

| No | Pernyataan | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Tampilan <i>flashcard</i> misteri menarik untuk dipelajari oleh siswa | 4 |
| 2 | Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada <i>flashcard</i> misteri mudah dipahami oleh siswa | 3 |
| 3 | Tulisan dan gambar terlihat jelas dan menarik | 4 |
| 4 | Isi dari <i>flashcard</i> misteri dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif | 4 |
| 5 | Materi dalam <i>flashcard</i> misteri sesuai dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 6 | perintah soal dapat dipahami dan dikerjakan siswa | 3 |
| 7 | Dengan adanya <i>game card misteri</i> membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan | 5 |
| 8 | <i>flashcard</i> misteri ini dapat memotivasi siswa untuk belajar | 4 |
| 9 | <i>flashcard</i> misteri ini dapat digunakan secara mandiri | 5 |
| 10 | <i>flashcard</i> misteri ini praktis digunakan untuk belajar | 5 |

| | |
|-----------------|---------|
| Jumlah Skor | 41 |
| Presentase Skor | 82% |
| Kriteria | Praktis |

Hasil angket respon guru diperoleh hasil penilaian, yaitu diperoleh skor 41 dengan presentase 82% dari hasil tersebut didapatkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter yang dikembangkan berada pada kriteria praktis digunakan.

Tabel 8 Angket Respon Siswa

| No | Angket Respon | Poin ke- | | | | | | | | | | Hasil |
|-----------------|---------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| 1 | AVR | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 41 |
| 2 | YP | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 46 |
| 3 | ATJ | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 41 |
| 4 | MDA | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 46 |
| 5 | AHA | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 39 |
| 6 | MAB | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 46 |
| 7 | TR | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 40 |
| 8 | MEA | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 38 |
| 9 | FRI | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 42 |
| 10 | ADW | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 41 |
| 11 | DA | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 39 |
| 12 | ADD | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 44 |
| 13 | JS | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 39 |
| 14 | NI | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 41 |
| 15 | SM | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 39 |
| 16 | AD | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 38 |
| 17 | AH | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 48 |
| 18 | NM | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 36 |
| 19 | NA | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 38 |
| 20 | SZ | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 39 |
| 21 | EA | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 40 |
| Jumlah Skor | | | | | | | | | | | | 901 |
| Presentase Skor | | | | | | | | | | | | 85% |
| Kriteria | | | | | | | | | | | | Praktis |

Hasil angket respon siswa yang diisi oleh 21 siswa diperoleh hasil, yaitu rata-rata presentase skor sebesar 85% dari nilai rata-rata maksimal sebesar 100% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter yang dikembangkan terdapat pada kriteria praktis untuk digunakan.

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap penerapan, yaitu data tes siswa dan data angket respon guru dan siswa. Data tes siswa dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan klasikal mencapai lebih dari $\geq 75\%$ dengan KKM 75. Data angket respon guru dan siswa dinyatakan praktis apabila hasil presentase skor minimal mencapai 55%

dengan kriteria cukup praktis. Dari data tes siswa diperoleh hasil 82% sehingga menunjukkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter efektif digunakan. Dan dari data angket respon guru dan siswa didapatkan hasil presentase 82% untuk angket respon guru dan 82% untuk angket respon siswa, dari presentase data angket respon guru dan siswa diperoleh kriteria praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media *flashcard* misteri berbasis karakter pada siswa kelas 5 SDN Dawung 02 valid dan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli materi, media dan bahasa diperoleh hasil sangat layak. Pada ujicoba di lapangan terhadap guru dan siswa diperoleh data praktis digunakan. proses pengembangan media *flashcard* misteri berbasis karakter yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa; 2) Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain *game card misteri*, dan menyusun instrumen penilaian *game card misteri*; 3) Pengembangan (*Develop*), pada tahap ini peneliti melakukan validasi *game card misteri* kepada ahli materi dan ahli media; 4) Penerapan (*Implement*), pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada siswa, melaksanakan tes kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media *flashcard* misteri berbasis karakter, dan memberikan angket respon kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan *game card misteri*; 5) Evaluasi (*Evaluate*), pada tahap ini peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat validasi, tes siswa, dan angket respon.

Berdasarkan hasil uji validasi media *flashcard* misteri berbasis karakter diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 84% dan ahli media sebesar 86% ahli bahasa 93%. Menurut Arikunto (dalam Khoirudin, 2019) produk media *flashcard* misteri berbasis karakter dikatakan valid apabila rentang skor presentase sebesar 76% - 100%. Maka dari uji validasi media *flashcard* misteri berbasis karakter ini dinyatakan valid/layak sebagai media ajar.

Berdasarkan hasil tes siswa diperoleh dari perhitungan rumus ketuntasan klasikal sebesar 82%. Menurut Afandi (dalam Yuliantina, 2018) media *flashcard* misteri berbasis karakter dikatakan efektif digunakan apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$, artinya lebih besar siswa yang memiliki nilai di atas KKM yaitu 75 daripada siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Maka dari tes siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter ini dinyatakan efektif digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 82% dan angket respon siswa sebesar 82%. Menurut Arikunto (dalam Khoirudin, 2019:48) produk media *flashcard* misteri berbasis karakter dikatakan praktis apabila mencapai rentang skor sebesar 70% - 84%. Maka dari angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* misteri berbasis karakter ini praktis digunakan sebagai media ajar.

Kelebihan media *flashcard* misteri berbasis karakter yang dikembangkan antara lain: 1) Sebagai media belajar siswa baik secara mandiri maupun berkelompok; 2) media *flashcard* misteri berbasis karakter disusun berdasarkan karakteristik muatan karakter yang akan siswa capai dan dilengkapi dengan perintah yang harus diselesaikan siswa; 3) muatan materi yang terdapat di dalam media *flashcard* misteri berbasis karakter dibuat dengan singkat dan jelas sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajarinya; dan 4) media *flashcard* misteri berbasis karakter dapat dengan mudah digunakan.

KESIMPULAN

Pengembangan media *flashcard* misteri berbasis karakter yang telah dikembangkan memenuhi kriteria media yang layak digunakan. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media *flashcard* berbasis karakter. Dari hasil validasi para ahli media *flashcard* berbasis karakter memiliki nilai rata-rata 87,6% setelah divalidasi terhadap 3 para ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa. Media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan. Tingkat kepraktisan media *flashcard* berbasis karakter terhadap guru 82% dan siswa 85% yaitu berkategori praktis dan layak digunakan pada siswa kelas 5 SDN Dawung 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Said. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. 8(2): 145-167.
- Andiarini, E, S, dkk. (2018). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*. Universitas Negeri Malang.
- Andri, Rogantina Meri. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*. 3 (1): 122-129.
- Johannes, N. Y., Ritiauw, S. P., Mahananingtyas, E., & Nurhayati, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Sikap Positif Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(2), 84-94.
- Budi Febriyanto, Ari Yanto. (2019). Penggunaan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal komunikasi pendidikan*, vol.3 No. 2, 2019, pp 108-116.
- Daryanto., Suryatri Darmiatun. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Gunawan, Harjono, A., & Imran. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 118-125.
- Ilhamdi, M. L., Novita, D., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 49-57
- Khoirudin, Rizal Miftakhul. (2019). *Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-Mipa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. (Online).
- Manurung, F., Sinaga, C. V. R., & Thesalonika, E. (2022). ANALISIS PERAN GURU UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN 091556 NAGOJOR. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 146-153.
- Mulyadi, E. (2015). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 385-395.
- Reynaldo, Imam. (2020). *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil pada Materi Alat Optik SMA/MA*. UIN Raden Intan Lampung. (Online).
- Salsabila, Unik Hanifah., & Niar Agustian. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 3(1): 123-133

- Saputra, I. M. W. D., Ramdani, A., & Bahri, S. (2020). Analisis Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dan Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa SMP Di Lombok Barat. In Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram (Vol. 1, No. 1, pp. 46-51)
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa. 1(1), 350.
- Siskawati, Maya., dkk. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". Jurnal Studi Sosial, Volume 4, No.1 (hlm. 72-80)
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D). Bandung:Alfabet.
- Trianto. (2013). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.
- Triwiyanto, T. (2015). Pengantar Pendidikan. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.