

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS II DI  
MI MA'ARIF SENDANG KULON PROGO**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:  
**Siti Fatimah**  
NIM. 10480004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2014**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Siti Fatimah

NIM : 10480004

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan penguji.

Yogyakarta, 3 Juni 2014

Yang menyatakan

METERAI  
TEMPEL  
PILIK MEMBANGUN BANGSA  
TGB  
DD85AACF277923470  
ENAM RIBU RUPIAH  
6000 DJP



Siti Fatimah

NIM. 10480004

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Fatimah  
NIM : 10480004  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Adalah benar-benar beragama Islam dan memakai jilbab. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Juni 2014

METERAI  
TEMPEL  
PAJAK MEMBANGUN BANGSA  
TGL. 20  
1D96FACF277923415  
ENAM RIBU RUPIAH  
6000 DJP

Yang menyatakan  
  
Siti Fatimah  
NIM. 10480004



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

**Lamp: -**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama	: Siti Fatimah
NIM	: 10480004
Program Studi	: PGMI
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II Di MI Ma'arif Sendang Kulon Progo

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Mei 2014

Pemimbing

Luluk Maulu'ah, M.Si  
NIP. 19700702 200312 2 001

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor: UIN.02/DT/PP.01.1/0288/ 2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS II DI  
MI MA'ARIF SENDANG KULON PROGO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Siti Fatimah  
NIM : 10480004  
Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 11 Juni 2014  
Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua Sidang

**Luluk Mauluah, M. Si**

NIP. 19700702 200312 2 001

Penguji I

**Sigit Prasetvo, M. Pd. Si**

NIP. 19810104 200912 1 004

Penguji II

**Moh. Agung Rokhimawan, M. Pd**

NIP. 19781113 200912 1 003

Yogyakarta, **26 JUN 2014**

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga



**Prof. Dr. H. Hamruni, M. Si**

NIP. 19590525 198503 1 005

**PERSEMBAHAN**

**SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK:**

**ALMAMATER TERCINTA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH**

**IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

## **MOTTO**

“Pikiran merupakan sumber dari ilmu, sedangkan ilmu itu sendiri merupakan sumber amal.”  
(**Motivasi Islam**)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [www.motivasi-islami.com](http://www.motivasi-islami.com), diakses pada hari jum'at 7 juni 2014

**ABSTRAK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM**  
**PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI MI MA'ARIF**  
**SENDANG KULON PROGO**

Oleh:

Siti Fatimah

NIM. 10480004

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Flash Card* pada materi pokok pembagian bilangan untuk siswa kelas II semester II, 2) mengetahui masukan dari para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media *Flash Card*.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang meliputi delapan tahap yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk (skala kecil), tahap revisi produk dan tahap uji coba pemakaian. Penelitian ini melibatkan beberapa *reviewer*, yaitu dua orang ahli materi dan media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui kualitas media *Flash Card* dikembangkan. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis deskriptif yaitu berupa uraian saran dan skor penilaian dari semua *reviewer* pada setiap aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Flash Card*.

Hasil penelitian yang pertama yaitu 1) berhasil dikembangkan media pembelajaran *Flash Card* pada materi pembagian bilangan, 2) Hasil penilaian media pembelajaran matematika berbasis *Flash Card* yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi adalah Baik (B) dengan skor 4 dengan konversi skor skala lima adalah 4,00. Berdasarkan penilaian ahli media adalah Baik (B) dengan skor 4,12 dengan konversi skor skala lima adalah 4,12. Dengan demikian, media *Flash Card* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas II.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Flash Card*, Pembagian Bilangan



## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيمَانِ وَالْإِسْلَامِ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ  
مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. atas limpahan karunia yang telah dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam, semoga selalu tercurah kepada Baginda Nabiyullah Muhammad Saw, yang telah merubah dunia ini *minaddzulumati ilannur*. Tidak lupa pula salam sejahtera semoga selalu mengiringi kepada keluarga Nabi, Sahabat serta orang-orang yang senantiasa mengikuti sunah-sunahnya. Semoga mereka dipertemukan di surga-Nya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalanni studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dr. Istiningsih, M.Pd. dan Sigit Prasetyo, M.Pd.Si, selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Luluk Maulu'ah, M.Si.,M.Pd., sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Luluk Maulu'ah, M.Si.,M.Pd selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada penulis.
5. Imma Fatayati, S.Ag., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sendang Karangasari Pengasih Kulon Progo, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di MI Ma'arif Sendang Karangasari Pengasih Kulon Progo.
6. Hanik Mardiyati, S.Ag., selaku guru Kelas II MI Ma'arif Sendang Karangasari Pengasih Kulon Progo, yang telah memberikan banyak ilmu dan masukan selama penelitian di MI Ma'arif Sendang karangsari Pengasih Kulon Progo.
7. Siswa-siswi kelas II MI Ma'arif Sendang atas ketersediaanya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini
8. Kepada kedua orang tuaku tercinta, mama Erna di rantau yang selalu mencurahkan perhatian, doa, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.

9. Segenap dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
10. Sahabat terbaik Tommy Imam Fauzi yang selalu mendukung, memotivasi dan memberi semangat.

Dan semua pihak yang turut membantu terselesaikannya tesis ini yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu. *Jazakallahu Khairan Jaza*, semoga Allah Swt akan memberikan balasan kebaikan yang berlipat ganda kepada seluruh pihak tersebut di atas. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini sangat jauh sekali dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis berharap atas masukan dan saran-saran demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya semoga skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 3 Juni 2014



Siti Fatimah

NIM: 10480004

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Pembatasan Masalah .....	10
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	10
F. Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	11
G. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori . .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Pengertian Matematika .....	20
3. Pengertian <i>Flash Card</i> .....	22
B. Kajian Penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	33
1. Jenis Penelitian .....	33

2. Model Pengembangan.....	34
3. Prosedur Pengembangan .....	35
B. Subjek dan Obyek Penelitian .....	40
C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	41
D. Teknik Analisis Data.....	44
E. Uji Coba Produk.....	46

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Data Uji Coba .....	49
1. Data Uji Coba Produk Skala Kecil .....	49
2. Data Uji Coba Produk Skala Besar .....	53
3. Pengujian Hipotesis .....	53
B. Analisis Data .....	55
1. Hasil Pengembangan Produk. ....	55
2. Hasil Penilaian Produk.....	56
3. Hasil Keseluruhan Penilaian Produk.....	57
C. Revisi Produk .....	59
D. Kajian Produk Akhir .....	66

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan tentang Produk.....	70
B. Keterbatasan Penelitian .....	70

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
-----------------------------	-----------

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Instrumen Uji Validitas Ahli Materi .....	43
Tabel 2. Instrumen Uji Validitas Ahli Media.....	44
Tabel 3. Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	45
Tabel 4. Pedoman Pengubahan Data Kuantitatif menjadi Kualitatif .....	46
Tabel 5. Data Hasil Penilaian Uji Validitas Ahli Materi .....	52
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Uji Validitas Ahli Media.....	53
Tabel 7. Data Hasil Keseluruhan Penilaian Ahli .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Uji Ahli Materi.....	75
2. Angket Uji Ahli Media .....	81
3. Desain Produk .....	100
4. Aturan Permainan.....	101
5. Lampiran Foto Lapangan .....	104
6. Hasil Wawancara. ....	105
7. Penunjukkan Pembimbing Skripsi .....	107
8. Bukti Seminar Proposal . ....	108
9. Permohonan Izin Penelitian .....	109
10. Surat keterangan dari sekolah . ....	110
11. Kartu Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir . ....	111
12. Sertifikat Sospem . ....	112
13. Sertifikat PPL I .....	113
14. Sertifikat PPL II . ....	114
15. Sertifikat ICT . ....	115
16. Sertifikat TOEC . ....	116
17. Sertifikat TOAC .....	117
18. Curriculum Vitae .....	118

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.<sup>1</sup>Kenyataannya, pengertian pendidikan yang selalu mengalami perkembangan. Berikut ini adalah pendapat dari beberapa para ahli pendidikan:

- a. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.
- b. Pendidikan menurut Langeveld yaitu setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada

---

<sup>1</sup>Sudirman N, dkk, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 1992), hlm. 4



pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

- c. Pendidikan menurut UU No 2 tahun 1989 yaitu usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang
- d. Sedangkan pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup>

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi ini dilandasi oleh perkembangan matematika. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi mutakhir di masa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Oleh karena itu, pelajaran matematika sangatlah penting diajarkan di sekolah dasar sampai dibangku kuliah, bahkan dimasukkan dalam ujian nasional. Matematika perlu diajarkan karena pelajaran ini melatih peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta mampu bekerjasama. Hal-hal tersebut

---

<sup>2</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006), hlm. 2-4

diperlukan agar semua peserta didik dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup didunia yang selalu berkembang, berubah, tidak pasti, dan kompetitif.<sup>3</sup>

Namun, pada kenyataan dilapangan sangatlah jauh berbeda, banyak siswa yang takut dengan pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit untuk dipelajari dan dipahami. Selain itu juga adanya anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang hanya selalu berkaitan dengan angka-angka dan hitung-hitungan yang membosankan, melelahkan, bahkan sulit dicerna oleh otak. Dengan berbagai masalah yang terjadi dilapangan peserta didik merasa terbebani dengan pelajaran matematika. Pemikiran-pemikiran yang demikianlah yang mempersulit peserta didik untuk mau mempelajari matematika. Perlu adanya penggunaan media dalam memberikan materi pelajaran matematika supaya peserta didik merasa senang dengan matematika dan memotivasi peserta didik untuk belajar matematika, sehingga anggapan matematika sulit itu hilang dari pemikiran siswa.

Dalam sebuah proses pendidikan tentunya seorang pendidik dapat memahami apa itu media pembelajaran yang akan digunakan ketika akan menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Media itu sendiri adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa

---

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar

latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa hal yang masuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya. Dari beberapa contoh tersebut media bisa dijadikan sebagai media pengajaran jika dapat membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Dengan demikian, yang dimaksud dengan media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.<sup>4</sup>

Penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pengajaran dalam proses belajar-mengajar sampai kepada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media. Oleh sebab itu penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Dengan penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Beberapa jenis media yang bisa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan

---

<sup>4</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 13-16

pengajaran dapat digolongkan menjadi media grafis, media fotografi, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio, dan lingkungan sebagai media pengajar.<sup>5</sup>

Adapun selain penggunaan media pembelajaran, peran guru juga sangat penting dan berpengaruh dalam proses belajar-mengajar, dengan adanya peran guru dalam menghadirkan strategi, metode dan media yang inovatif maka materi akan tersampaikan dengan mudah ke peserta didik. Namun disini guru juga belum mampu menghadirkan media untuk menunjang pendidikan dan pembelajaran bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di MI Ma'arif Sendang pada tanggal 2 April 2014, MI Ma'arif Sendang khususnya untuk kelas II masih belum cukup dalam penggunaan media pembelajaran. Guru dalam pembelajarannya setiap hari hanya menggunakan buku-buku dan LKS yang ada sebagai bahan pelajaran. Ada beberapa alasan penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis *Flash Card*. Salah satunya MI Ma'arif Sendang belum ada pembelajaran dengan memanfaatkan media, tetapi bahan ajar yang digunakan masih terbatas penggunaan buku-buku dan LKS saja, dan untuk pelajaran matematika sendiri belum pernah menggunakan media berbasis *Flash Card*.

Alasan lain yaitu saat observasi pelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan metode

---

<sup>5</sup>ibid hlm. 3-7

ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran yang lain. Sehingga keadaan ini mengakibatkan sebagian besar siswa jenuh pada suasana belajar, karena siswa hanya mendengarkan guru di kelas. Hasil wawancara dengan guru matematika, menyatakan bahwa pembelajaran matematika di kelas II masih belum menggunakan media pembelajaran dan materi pembagian sempat diulang-ulang karena ada beberapa siswa masih belum menguasai pembagian dibandingkan materi yang lainnya.<sup>6</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media diharapkan agar peserta didik lebih antusias untuk belajar matematika. Namun, pada kenyataan dilapangan terutama dalam pembelajaran matematika di tingkat MI, mayoritas guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru dalam pembelajaran hanya menggunakan buku-buku materi dan LKS yang ada. Dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran banyak siswa yang merasa takut dengan pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit untuk dipelajari dan dipahami. Selain itu juga adanya anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang hanya selalu berkaitan dengan angka-angka dan hitung-hitungan yang membosankan, melelahkan, bahkan sulit dicerna oleh otak.

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Hanik, MI Ma'arif Sendang 2 Mei 2014

Berdasarkan ketimpangan dan kekurangan penggunaan media yang terjadi dilapangan itulah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengembangkan media *Flash Card* untuk siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas II SD/MI di Kulon Progo. Media *FlashCard* diharapkan agar menjadi sebuah permainan yang dapat digunakan sebagai media permainan dan juga sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga siswa akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru, selain itu juga dapat memberikan inspirasi guru agar lebih kreatif dalam penggunaan media.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka untuk itu penulis menganalisis masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakteristik proses dan produk *Flash Card* sebagai media pembelajaran matematika kelas II di MI Ma'arif Sendang Kulon Progo?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Flash Card* berdasarkan ahli materi dan media?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk dari hasil pengembangan media *Flash Card* pada mata

pelajaran Matematika siswa kelas II di MI Ma'arif Sendang Karang Sari  
Pengasih Kulon Progo.

## 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

### a. Bagi peneliti sendiri

1. Menambah pengetahuan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk siswa dalam pelajaran matematika.
2. Menjadi solusi pemecahan masalah yang selama ini terjadi dilapangan tentang penggunaan media pembelajaran.

### b. Bagi Para Guru

1. Memberikan wawasan tentang media pembelajaran permainan yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam upaya belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

### c. Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman baru bagi siswa tentang metode permainan yang menyenangkan guna belajar matematika.
2. Memberikan semangat belajar siswa pada pelajaran matematika.

### d. Bagi Peneliti Lain

Menambah wawasan dan mendorong untuk melakukan penelitian lanjutan dalam ruang lingkup yang lebih luas serta pembahasan yang lebih mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan.

e. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai referensi bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan yang dilaksanakan.

**D. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

Untuk lebih fokus, maka penelitian dengan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media *Flash Card* ini dibatasi pada MI kelas II Semester II dengan tema “Pembagian Bilangan”. Selain itu, penelitian ini hanya sebatas pada pengembangan media pembelajaran matematika yang berbasis *Flash Card* dan menguji kelayakannya sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas II semester I di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo.

**E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *Flash Card* memiliki spesifikasi sebagai berikut:
  - a. Terbuat dari kertas poster berukuran panjang 6 cm dan lebar 9 cm disajikan dalam bentuk kartu permainan sebagai alat / media pembelajaran.



- b. Memuat petunjuk permainan / penggunaan secara umum dan langkah-langkah peserta didik dalam menggunakan media *Flash Card*.
- c. Digunakan dalam pembelajaran matematika dengan tema “Pembagian Bilangan” yang memuat pembagian angka yang dapat dibagi 2 sampai 9.

## **F. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa asumsi, yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis *Flash Card* merupakan alat / media yang digunakan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berbasis *Flash Card* ini dikembangkan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini dalam menunjang kegiatan belajar-mengajar dalam kelas.

### 2. Batasan Pengembangan

Batasan dari pengembangan produk penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran berbasis *Flash Card* dibatasi pada desain, yang meliputi: *background* gambar yang digunakan, jenis *font*, ukuran, dan kombinasi warna.
- b. Media pembelajaran berbasis *Flash Card* digunakan untuk siswa kelas II pada mata pelajaran matematika tema “Pembagian Bilangan”.
- c. Sekolah yang dijadikan uji coba pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Flash Card* berjumlah satu SD/MI, yaitu MI Ma’arif Sendang di kecamatan Pengasih Kulon Progo.
- d. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini diterapkan pada materi pembagian bilangan.

## G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan skripsi ini akan dibagi menjadi lima bab. Bab pertama pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah, kajian teori, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang kajian teori yang menjadi landasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash Card*. Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai konsep pembelajaran, pembelajaran matematika, dan pembahasan tentang media *Flash Card* itu sendiri.

Bab ketiga penjelasan ini, yakni menjelaskan tentang metodologi penelitian mencakup atas desain pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data media *Flash Card* yang telah dikembangkan dan digunakan dalam pelajaran Matematika siswa kelas II di MI Ma'arif Sendang Karang Sari Pengasih Kulon Progo Yogyakarta.

Bab keempat menjelaskan mengenai data hasil pengembangan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash Card* yang mencakup data hasil penilaian dan data hasil observasi penggunaan produk. dalam bab ini diuraikan mengenai analisis hasil kelayakan dan kualitas produk. selain itu, diuraikan pula tentang kajian akhir analisis produk dan karakteristik, kelebihan dan kekurangan dari pengembangan produk.

Bab kelima yaitu sebagai bagian akhir skripsi ini berisi kesimpulan tentang produk yang dihasilkan, saran-saran yang berkenaan dengan pengembangan produk. Pada bagian akhir skripsi ini dicantumkan pula daftar lampiran penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

### **1) Simpulan Produk**

Berdasarkan hasil pembahasan secara keseluruhan meliputi analisis kelayakan dan kualitas produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Flash Card* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai alat / media penunjang pembelajaran siswa kelas II SD/MI. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian para ahli sebagai berikut:

- 1) Dari hasil pengembangan media *Flash Card* maka terdapat karakteristik proses media *Flash Card* dalam pembelajaran matematika terdapat 8 langkah prosedur pengembangan, yaitu:
  - a. Potensi dan masalah
  - b. Mengumpulkan informasi
  - c. Desain produk
  - d. Validasi desain
  - e. Revisi desain
  - f. Uji coba produk
  - g. Revisi produk
  - h. Uji coba pemakaian

karakteristik produk media *Flash Card* yaitu: a) ada beberapa kolom angka-angka yang berbeda, b) kolom didesain dengan background dengan warna yang berbeda disetiap tema, c) didesain

dengan gambar background menarik, d) menyediakan aturan permainan *Flash Card*.

2) Dari hasil uji validitas pengembangan produk berdasarkan hasil penilaian ahli materi adalah Baik dengan skor 4 dengan konversi skor 4,00 sedangkan penilaian ahli media adalah Baik dengan skor 4,12 dengan konversi skor 4,12 dengan hasil nilai rerata yang didapat dari para ahli tersebut 4,06. Dengan demikian hasil rerata ditinjau dari ahli materi dan ahli media adalah **Baik**.

### 3) Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, sebagai berikut: Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah saja, yaitu MI Ma'arif Sendang Pengasih Kulon Progo. Hasil penelitian tersebut, tidak bisa digeneralisasikan pada populasi lain yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan tempat penelitian yang telah dilakukan. Kedua, hasil produk pengembangan dalam penelitian ini, belum diimplementasikan ke sampel sekolah yang lebih luas, sehingga informasi tentang kevalidan produk ini, hanya dapat diketahui oleh guru-guru yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Ketiga, pada dasarnya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash Card* yang dilaksanakan dengan modifikasi media, akan dapat menunjang pembelajaran kelas. Namun penelitian ini, tidak semua media pembelajaran menjadi obyek pengembangan, hanya memilih media *Flash Card* yang dipandang relevan untuk diterapkan dalam menunjang

pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut menjadi salah satu keterbatasan dari penelitian ini.

#### **4) Saran, pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan simpulan yang dikembangkan di atas, maka diajukan beberapa saran dan masukan sebagai berikut, perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran matematika di SD/MI.

- a) Bagi guru SD/MI, disarankan untuk memanfaatkan media *Flash Card* sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran matematika.
- b) Desiminasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash Card* ini dapat disosialisasikan di sekolah-sekolah lain, khususnya di SD/MI untuk penyempurnaan produk ini.
- c) Mengetahui kevalidasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash Card* dalam pembelajaran matematika, disarankan pada guru dan peneliti untuk menimplementasikannya dalam ruang lingkup yang lebih luas.
- d) Kepada para peneliti yang berminat melakukan penelitian di bidang pengembangan media, disarankan agar melakukan penelitian lanjutan secara lebih mendalam dan

komperhensif denga menggunakan kombinasi berbagai jenis media dalam pembelajaran di kelas. Hal ini mempunyai maksud untuk memperkaya bentuk media lainnya, sesuai yang diharapkan dapat memperkaya bentuk media lainnya, yang diharapkan dapat mengatasi masalah dan kendala dalam penggunaan media yang diterapkan selama ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005
- Annis Kurniawati, *Peran Penggunaan Media Flash Card dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*: Skripsi UIN Sunan Kalijaga, 2011
- Asep Priyanto, *Bidang Pengajaran Psikologi*, Bandung: Epilson Group, 1987
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010
- Catur Supatmono, *Matematika Asyik*, Jakarta: PT Grasindo, 2002
- Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011
- Fatimah, *Pengembangan Assesmen Alternatif dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistik di SD*: Disertasi UNY, 2011
- Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007
- Martinis Yamin, *Strategi Berbasis Kompetensi*, Ciputat: Gang Persada Press, 2005
- Monks. F.J,dkk, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2004
- Miftakhul Falah Islami, *Implementasi Media Flash Card dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab*, Skripsi UIN Sunan Kalijaga, 2013
- Nana Sudjana, *Penelitian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Pendidikan, 2005
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007

Oemar Hamalik, *Guru Kurikulum dan Pembelajarannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005

Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2008

Sudirman N, dkk, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja RosadaKarya, 1992

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2008

Sukarjo, *Penilaian dan Evaluasi Hasil Pembelajaran IPA*, (Yogyakarta: FMIPA UNY, 2009

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012

Susanto Wiraguna, *Memory Champion @School*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006

Team Didatik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya, *Pengantar Didantik Metodik Kurikulum PBM*, Jakarta: CV.Rajawali

Wahosumidjo, *Kepemimpinan dan Motivasi*, Jakarta: Gahalia Indonesia, 1992

Widi Astuti, *Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Arab*, Skripsi  
UIN Sunan Kalijaga, 2012

<http://kurtek.upi.edu/media/sources/4teknik%20pembuatan%20media.pdf>.

<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>16</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>24</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>32</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>40</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>27</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>36</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>45</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>27</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>36</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>45</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>27</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>36</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>45</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>27</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>36</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 9</p> <p>18 27 36 45</p> <p><b>45</b></p> <p>MATEMATIKA</p>



DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>14</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>21</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>28</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>35</b> MATEMATIKA
DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>14</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>21</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>28</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>35</b> MATEMATIKA
DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>14</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>21</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>28</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>35</b> MATEMATIKA
DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>14</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>21</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>28</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 7 14 21 28 35 <b>35</b> MATEMATIKA
DAPAT DIBAGI 8 16 24 32 40 <b>16</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 8 16 24 32 40 <b>24</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 8 16 24 32 40 <b>32</b> MATEMATIKA	DAPAT DIBAGI 8 16 24 32 40 <b>40</b> MATEMATIKA





<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>12</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>24</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>30</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>12</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>24</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>30</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>12</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>24</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>30</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>12</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>18</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>24</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 6</p> <p>12 18 24 30</p> <p><b>30</b></p> <p>MATEMATIKA</p>
<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>16</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>24</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>32</b></p> <p>MATEMATIKA</p>	<p>DAPAT DIBAGI 8</p> <p>16 24 32 40</p> <p><b>40</b></p> <p>MATEMATIKA</p>





## HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS II

1. Setelah melakukan permainan kwartet pembagian dengan menggunakan media *Flash Card* bagaimana menurut kalian pembelajaran menjadi menyenangkan atau membosankan?

**Jawaban siswa:**

**Maulana:** setelah bermaian memakai kwartet pembagian menggunakan media *Flash Card* pembelajaran matematika lebih menyenangkan, seru, dan tidak membosankan.

**Nurul:** belajar matematika menggunakan kwartet pembagian sangat menyenangkan, mudah, asyik, dan tidak membosankan karena tidak mencatat dan menulis.

**Reva S:** menyenangkan, asyik, seru, tidak membosankan, menarik.

**Vivi:** saya senang belajar matematika dengan bermain kwartet pembagian dengan media *Flash Card* karena tidak membosankan, menyenangkan, seru, asyik.

**Arwan:** karena saya tidak bisa menghitung dengan permainan kwartet pembagian dengan media *Flash Card* lebih menyenangkan sehingga saya jadi bisa menghitung pembagian.

**Wahid:** menyenangkan.

**Fauzan:** menyenangkan, asyik, dan seru bisa rame-rame belajar.

**Andi:** menyenangkan dan seru.

**Tika:** menyenangkan karena belajarnya bersama-sama.

**Revalina:** menyenangkan, asyik, dan seru bisa bermain sambil belajar

**Nur:** menyenangkan belajar dan bermain.

**Nabila:** senang belajar kartu warna-warni.

2. Lebih mudah belajar pembagian dengan menjawab soal dipapan tulis atau lebih mudah menggunakan *Flash Card*?

**Revalina:** lebih mudah belajar pembagian menggunakan *Flash Card*.

**Vivi:** lebih mudah belajar dengan *Flash Card*.

**Maulana:** mudah memakai *Flash Card*.

**Wahid:** mudah *Flash Card*.

**Arwan:** *Flash Card*

**Nurul:** mudah dengan *Flash Card*

**Fauzan:** mudah *Flash Card*

**Reva S:** mudah belajar memakai *Flash Card*

**Andi:** *Flash Card*

**Vivi:** mudah memakai *Flash Card*

**Tika:** mudah memakai *Flash Card*

3. Apakah kalian bisa menggunakan *Flash Card*?

**Fauzan:** bisa, Flash Card memakainya seperti main kartu-kartuan remi.

**Nabila:** bisa, soalnya mudah ada petunjuknya bisa membaca petunjuk.

**Revalina:** bisa

**Maulana:** bisa, seperti main kartu remi.

**Arwan:** bisa, mainnya caranya seperti remi-remian.

**Wahid:** bisa, soalnya sama sama arwan, seperti main remi-remian.

**Reva S:** bisa, soalnya ada petunjuknya.

**Tika:** bisa.

**Vivi:** bisa, kan ada caranya.

**Nurul:** bisa, seperti bermain remi-remian.

### PENJABARAN INDIKATOR

No	Indikator	Penjabaran Indikator
1	Kesesuaian pengembangan media <i>Flash Card</i> dengan SK/KD/Indikator	SB: Jika semua media Flash Card sesuai dengan SK/KD/Indikator. B: Jika 75% media Flash Card sesuai dengan SK/KD/Indikator. C: Jika 50% media Flash Card sesuai dengan SK/KD/Indikator. K: Jika 25% media Flash Card sesuai dengan SK/KD/Indikator. SK: Jika semua media Flash Card tidak sesuai dengan SK/KD/Indikator.
2	Langkah-langkah penggunaan media <i>Flash Card</i>	SB: Jika semua langkah-langkah penggunaan media Flash Card jelas. B: Jika 75% langkah-langkah penggunaan media Flash Card jelas. C: Jika 50% langkah-langkah penggunaan media Flash Card jelas. K: Jika 25% langkah-langkah penggunaan media Flash Card jelas. SK: Jika langkah-langkah media Flash Card tidak jelas.
3	Ukuran dan jenis huruf untuk anak kelas II	SB: Jika semua penggunaan ukuran dan jenis huruf cocok untuk anak kelas II. B: Jika 75% ukuran dan jenis huruf cocok untuk anak kelas II. C: Jika 50% ukuran dan jenis huruf cocok untuk anak kelas II. K: Jika 25% ukuran dan jenis huruf cocok untuk anak kelas II. SK: Jika semua ukuran dan jenis huruf tidak cocok untuk anak kelas II.
4	Pilihan warna yang digunakan	SB: Jika semua pilihan warna yang digunakan cocok untuk anak kelas II. B: Jika 75% pilihan warna yang digunakan cocok untuk anak kelas II. C: Jika 50% pilihan warna yang digunakan cocok untuk anak kelas II. K: Jika 25% pilihan warna yang digunakan cocok untuk anak kelas II. SK: Jika semua pilihan warna yang digunakan tidak cocok untuk anak kelas II.
5	Ukuran angka yang digunakan	SB: Jika semua ukuran angka yang digunakan cocok untuk anak kelas II. B: Jika 75% ukuran angka yang digunakan cocok untuk anak kelas II. C: Jika 50% ukuran angka yang digunakan cocok untuk anak kelas II. K: Jika 25% ukuran angka yang digunakan cocok untuk anak kelas II. SK: Jika semua ukuran angka yang digunakan tidak cocok untuk anak kelas II.

## *Curriculum Vitae*

### A. Data Pribadi

Nama : Siti Fatimah  
TTL : Kulon Progo, 12 Desember 1990  
Agama : Islam  
No.HP : 087 738 144 594  
Email : -

### B. Orang Tua

Ayah : Rahmad Wahyudi  
Ibu : Sri Wahyuni  
Alamat : Senik, Rt 23 / 11, Bumirejo, Lendah, Kulon Progo

### C. Riwayat Pendidikan Formal

1. Tamatan : SD N 1 Terong
2. Tamatan : SMP N 2 Galur
3. Tamatan : MAN 2 Wates