

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* “MITIGASI BENCANA ALAM”
UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR**



Oleh: Fatiya Sakinah

NIM: 23204082009

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiya Sakinah
NIM : 23204082009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumber.

Yogyakarta, 20 November 2025

Peneliti yang menyatakan



Fatiya Sakinah

NIM. 23204082009

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiya Sakinah
NIM : 23204082009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 20 November 2025

Peneliti yang menyatakan



Fatiya Sakinah

NIM. 23204082009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-202/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MITIGASI BENCANA ALAM UNTUK
MENUMBUHKAN KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FATIYA SAKINAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204082009
Telah diujikan pada : Selasa, 23 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 696c310631fa9

Ketua Sidang
Prof. Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED



Valid ID: 696ec449164c9

Penguji I
Dr. Sintha Sih Dewanti, S.Pd.Si., M.Pd.Si.
SIGNED



Valid ID: 69709a3d96364

Penguji II
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED



Valid ID: 6970f750431c8

Yogyakarta, 23 Desember 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* “MITIGASI BENCANA ALAM”
UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR**

Nama : Fatiya Sakinah
NIM : 23204082009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 18 Desember 2025
Pembimbing



Prof. Dr. Siti Fatonah, S.Pd, M.Pd
NIP. 19710205 199903 2 008

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiya Sakinah
NIM : 23204082009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Denga ini, menyatakan bahwasannya secara sadar dan tanpa keterpaksaan untuk mengenakan hijan pada foto ijazah strata 2 (S2). Sehingga dengan ini saya tidak akan menuntut terhadap pihak Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, jika suatu saat pendapat instansi yang menolak ijazah saya karena menggunakan hijab. Demikian surat pernyataan ini dibuat, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Yogyakarta, 29 November 2025

Peneliti yang menyatakan



Fatiya Sakinah

NIM. 23204082009

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥)
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)
(الإِشْرَاح: ٥-٦)

Artinya:

Maka, Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (5)

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (6) (Q.S Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta

ABSTRAK

Fatiya Sakinah. NIM. 23204082009. *Pengembangan Media Flashcard “Mitigasi Bencana Alam” untuk Menumbuhkan Kreativitas dan Komunikasi Peserta Didik Sekolah Dasar.* Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025. Pembimbing: Prof. Dr. Siti Fatonah, S.Pd, M.Pd.,

Media *flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar didalam kelas. Media *flashcard* dikembangkan untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik sekolah dasar. Kreativitas yang tumbuh dari peserta didik kelas V dilihat dari kelancaran, keaslian, keluwesan dan keterperincian dalam menjawab pertanyaan terbuka yang ada dalam media *flashcard*. Kemudian, menumbuhkan komunikasi peserta didik juga dilihat dari motivasi, pengetahuan, dan keterampilan yang mereka tunjukkan saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan, sebagai berikut: (1) untuk mengetahui prosedur pengembangan media *flashcard*. (2) untuk menganalisis spesifikasi media *flashcard*. (3) untuk menganalisis kelayakan media *flashcard*. (4) untuk menganalisis dampak media *flashcard* terhadap kemampuan kreativitas peserta didik. (5) untuk menganalisis dampak media *flashcard* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik.

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Research and Development (R&D)* model ADDIE, yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, dan penilaian validasi produk dari para validator. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang diperoleh dari pengumpulan data, reduksi data dan melakukan penyimpulan data yang didapat. Analisis kuantitatif digunakan sebagai analisis dari data penilaian produk oleh ahli media, ahli materi, respon guru dan respon keterbacaan peserta didik terhadap produk yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan, sebagai berikut: 1) telah berhasil dilakukan proses pengembangan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” melalui pengembangan ADDIE, yang dimulai dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 2) spesifikasi media *flashcard* terdapat 22 kartu dalam 1 set dengan 6 tema bencana alam. 3) kelayakan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” telah memperoleh nilai melalui perhitungan Aiken’s V dari ahli media sebesar 0,92 dengan kategori “tinggi” dan ahli materi sebesar 0,81 dengan kategori “tinggi”. 4) dampak yang dihasilkan dari pengembangan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik diperoleh kategori rata-rata dalam tingkat kemampuan “sangat kreatif”. 5) dampak yang dihasilkan dari pengembangan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” dalam menumbuhkan komunikasi peserta didik yang dihasilkan tergolong dalam kriteria “sangat baik”. Media *flashcard* “mitigasi bencana alam” yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPAS yang inovatif serta kontekstual dan memiliki potensi yang dapat digunakan oleh guru sekolah dasar untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik dengan melalui proses belajar mengajar yang aktif dan bermakna. Maka dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* “mitigasi bencana alam” untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik telah berhasil dikembangkan.

Kata Kunci: Media *Flashcard*; Kreativitas; Komunikasi.

ABSTRACT

Fatiya Sakinah. Student ID Number. 23204082009. *Development of Flashcard Media Natural Disaster Mitigation"to Foster Creativity and Communication of Elementary School Students. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) Master's Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta in 2025. Supervisor: Prof. Dr. Siti Fatonah, S.Pd, M.Pd.,*

Flashcard media is a learning media used by students in the learning process in the classroom. The flashcard media in this study was designed using the material "Natural disaster mitigation" contained in the IPAS lesson. The flashcard media material "Natural disaster mitigation" was developed to foster creativity and communication of elementary school students. The creativity that grows from class V students is seen from fluency, originality, flexibility and elaboration in answering open-ended questions in flashcard media. Then, fostering student communication is also seen from the motivation, knowledge, and skills they show during learning. This study aims to, as follows: (1) to find out the procedure for developing flashcard media. (2) to analyze the specifications of flashcard media. (3) to analyze the feasibility of flashcard media. (4) to analyze the impact of flashcard media on students' creativity abilities. (5) to analyze the impact of flashcard media on students' communication skills.

In this study, the type of research used is Research and Development (R&D) research of the ADDIE model, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation (evaluation). This study uses data collection in the form of interviews, documentation, and product validation assessments from validators. This study uses descriptive analysis obtained from data collection, data reduction and inference of the data obtained. Quantitative analysis is used as an analysis of product assessment data by media experts, material experts, teacher responses and students' readability responses to the products used.

The results of the study show several as follows: 1) the process of developing "Natural disaster mitigation" flashcard media has been successfully carried out through the development of ADDIE, which starts from the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. 2) Specifications of flashcard media There are 22 cards in 1 set with 6 natural disaster themes. 3) The feasibility of the "Natural disaster mitigation" flashcard media has obtained a score through the calculation of Aiken's V from media experts of 0.92 with the "high" category and material experts of 0.81 with the "high" category. 4) the impact resulting from the development of "Natural disaster mitigation" flashcard media in fostering students' creativity is obtained in the average category in the "Very creative" ability level. 5) the impact resulting from the development of media The flashcard "Natural Disaster Mitigation" in fostering student communication is classified as "Excellent" criteria. The "Natural disaster mitigation" flashcard media developed is able to contribute to being used as an innovative and contextual IPAS learning media and has the potential to be used by elementary school teachers to foster students' creativity and communication through an active and meaningful teaching and learning process. Therefore, from the results obtained, it can be concluded that the flashcard media "Natural disaster mitigation" to foster creativity and communication among students has been successfully developed.

Keywords: *Media Flashcard; Creativeness; Communication.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Marilah kita ucapkan rasa syukur atas nikmat yang telah diberikan kepada peneliti baik nikmat sehat, nikmat kesempatan, serta nikmat akal sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian beserta tesis ini. Atas berkat Rahmat dan kuasa Allah SWT., yang telah menolong peneliti dalam menyelesaikan segala hal yang berkaitan dengan tesis ini.

Marilah kita haturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi Muhammad SAW., dengan mengucapkan *Allahumma Sholli 'Ala Muhammad Wa 'Ala Ali Muhammad* yang telah membawa kita dari kegelutaaan masa kelam manusia ke arah yang terang benderang hingga saat ini dengan adanya penerangan cahaya islam dan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini.

Sebuah ilmu pengetahuan adalah sumber utama dalam berkembangnya pola pikir manusia dari zaman yang masih kuno hingga ke zaman yang modern. Ilmu pengetahuan selalu berkembang dengan seiringnya zaman yang berlaku saat ini. Begitupun dengan penggunaan media pembelajaran yang terdapat didunia pendidikan. Dalam hal ini, peneliti tertarik membuat sebuah judul dalam tugas akhir yaitu “Pengembangan Media *Flashcard* ‘Mitigasi Bencana Alam’ untuk Menumbuhkan Kreativitas dan Komunikasi Peserta Didik Sekolah Dasar”.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini dapat terselesaikan dengan baik dikarenakan adanya kontribusi yang penuh dalam pihak-pihak yang terlibat. Pihak-pihak tersebut senantiasa memberikan dukungan, arahan serta bimbingan baik secara moral maupun materi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr/i:

1. Prof. Dr. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M. Phil., Ph.D selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, telah memfasilitasi kebutuhan yang memadai dan layak sehingga terlaksananya kegiatan perkuliahan.

2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan atas terlaksananya proses perkuliahan.
3. Dr. Aninditya Sri N., M.Pd, selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan juga selaku Dosen Penasihat Akademik peneliti yang telah membantu dalam persetujuan munaqosyah tesis ini.
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I, selaku sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membantu peneliti atas persetujuan munaqosyah tesis ini.
5. Prof. Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing dalam penelitian tesis ini yang telah banyak membantu peneliti dalam mengarahkan, membimbing serta meluangkan waktu untuk memberikan saran, arahan dan petunjuk serta motivasi yang membangun dalam diri peneliti hingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Purwansari Sudirman, M.Pd, selaku Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi yang telah memberikan izin kepada peneliti beserta fasilitas peneliti dalam penelitian.
8. Dina Amalia Nasution, S.Pd, selaku guru kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data dikelas V dan dukungan dalam mengarahkan pembelajaran dikelas.
9. Kepada kedua orangtua peneliti, Papa Lamsyah Alfarisa dan Umi Ainul Nilma, SP., yang telah memberikan dukungan banyak kepada peneliti berupa dukungan moral maupun materi yang tidak dapat lupakan hingga kapanpun serta motivasi dan doa yang selalu teriringi dalam langkah kebaikan.

10. Kepada saudara sekandung peneliti, Kafaf Ilhami Fahman yang telah banyak membuat keceriaan dan gelak tawa bagi peneliti dikala peneliti dalam penyusunan tugas akhir.
11. Sahabat curhat selama tesis, Ika Wahyuningsih, S.Pd, yang telah banyak mendengarkan dan memberikan masukan kepada peneliti atas kebingungan yang ada selama tesis ini.
12. Sahabat dan teman-teman seperjuangan di Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan tesis ini.
13. Teman *roommate* yang telah bersama dalam melewati suka duka perjalanan tugas akhir ini, Suhailah, terimakasih atas dukungan, tawa dan waktu yang diberikan kepada peneliti disaat peneliti butuh waktu sejenak menghirup udara di Kota Yogyakarta ini.
14. Teman-teman kos BD, Kak Yunimar Kholishah, S.Sos, M.A dan Kak Fitri Khairani Dilla, S.Sos, terimakasih telah memberikan tawa dan waktu bagi peneliti disaat peneliti berada dititik terendah dalam menyusun tugas akhir ini.
15. Sahabat virtual peneliti, Nabilla Yurisna, S.K.M., Farizca Syahnaya, S.Pd., Fadillah Lutfiah Wiriani, S.Pd., dan Uswatun Hasanah, Lc., yang telah menjadi pendengar setia dikala peneliti ingin didengarkan dalam curahan hati tesis ini.
16. Kepada diri sendiri, terimakasih telah berjuang dengan keras dalam proses pencapaian saat ini. Semoga hal ini bisa membuka jalan yang baru untuk menuju kesuksesan kedepannya.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah berikan pahala yang berlipat ganda atas kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dalam penyusunan tesis ini. Aamiin Allahumma Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa selama penyusunan tesis ini, tulisan yang diukir dan kalimat-kalimat yang tersampaikan masih jauh dari kata sempurna. Maka dengan ini, peneliti mohon masukan, kritik, dan saran dari pembaca atas kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam tesis ini. Peneliti berharap, tesis ini dapat menjadi manfaat bagi *civitas akademik* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta maupun bagi pembaca lainnya.

Yogyakarta, 20 November 2025

Peneliti

Fatiya Sakinah

NIM. 23204082009

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Kajian Penelitian yang Relevan.....	11
G. Landasan Teori.....	19
1. Media Pembelajaran.....	19
2. Media <i>Flashcard</i>	25
3. Pembelajaran IPAS Materi “Mitigasi Bencana Alam”	28
4. Kreativitas Pembelajaran	30
5. Komunikasi Pembelajaran	33
H. Sistematika Pembahasan	36

BAB II.....	37
METODE PENELITIAN	37
A. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan.....	39
1. Tahapan Analisis (<i>Analyze</i>)	41
2. Tahapan Perancangan (<i>Design</i>).....	41
3. Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	42
4. Tahapan Implementasi (<i>Implementation</i>).....	43
5. Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	44
C. Desain Uji Coba.....	44
D. Subjek Penelitian.....	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Instrumen Validasi Ahli Media.....	46
2. Instrumen Validasi Ahli Materi	48
3. Instrumen Uji Coba Peserta Didik terhadap Kemampuan Kreativitas dan Komunikasi	50
F. Teknik Analisis Data	51
1. Analisis Data Kualitatif.....	51
2. Analisis Data Kuantitatif.....	52
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	61
1. Proses Pengembangan Media <i>Flashcard</i> “Mitigasi Bencana Alam”	61
2. Spesifikasi Media <i>Flashcard</i> “Mitigasi Bencana Alam”	86
3. Kelayakan Media <i>Flashcard</i> “Mitigasi Bencana Alam”	89
B. Hasil Uji Coba Produk.....	99
C. Implementasi Media <i>Flashcard</i> “Mitigasi Bencana Alam”	104
1. Dampak Media <i>Flashcard</i> “Mitigasi Bencana Alam” terhadap Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik	104
2. Dampak Media <i>Flashcard</i> “Mitigasi Bencana Alam” terhadap Menumbuhkan Komunikasi Peserta Didik	111
D. Revisi Produk Akhir	115
E. Analisis Hasil Produk Akhir	115
F. Keterbatasan Penelitian.....	119
BAB IV	121
PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	123

<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	<i>125</i>
<i>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</i>	<i>131</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	46
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	49
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas	50
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Komunikasi	51
Tabel 5 Kategori Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	53
Tabel 6 Persentase Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	54
Tabel 7 Konversi Nilai Aiken's V.....	55
Tabel 8 Kategori Tingkatan Penilaian Kreativitas	55
Tabel 9 Persentase Penilaian Kreativitas.....	57
Tabel 10 Kategori Penilaian Komunikasi	57
Tabel 11 Persentase Penilaian Komunikasi.....	58
Tabel 12 Kategori Penilaian Respon Keterbacaan Media Peserta Didik	59
Tabel 13 Persentase Penilaian Respon Keterbacaan Media Peserta Didik	60
Tabel 14 Pertanyaan Terbuka dalam Flashcard.....	73
Tabel 15 Hasil Penilaian Ahli Media 1	90
Tabel 16 Hasil Penilaian Ahli Media 2	91
Tabel 17 Penilaian Uji Kelayakan Ahli Media.....	93
Tabel 18 Tabel Kritik, Saran dan Komentar Para Ahli Media	94
Tabel 19 Hasil Penilaian Ahli Materi 1	96
Tabel 20 Hasil Penilaian Ahli Materi 2	96
Tabel 21 Penilaian Uji Kelayakan Ahli Materi	97
Tabel 22 Kritik, Saran dan Komentar Ahli Materi	98
Tabel 23 Respon Keterbacaan Peserta Didik	102
Tabel 24 Penilaian Dampak Media Flashcard terhadap Kreativitas	106
Tabel 25 Panduan Kriteria Skor Penilaian Kreativitas.....	107
Tabel 26 Contoh Jawaban dari Pertanyaan Terbuka	108
Tabel 27 Kategori dan Persentase Kemampuan Kreativitas	110
Tabel 28 Penilaian Dampak Media Flashcard terhadap Komunikasi	112
Tabel 29 Panduan Kriteria Penilaian Komunikasi	113
Tabel 30 Persentase Penilaian Komunikasi Peserta Didik	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Model ADDIE.....	38
Gambar 2 Penjabaran Analisis Kebutuhan.....	65
Gambar 3 Penjabaran Analisis Kinerja Peserta Didik	68
Gambar 4 Penjabaran Analisis Materi	70
Gambar 5 Cover Depan dan Tata Cara Permainan Flashcard	80
Gambar 6 Tampilan Isi Kartu Materi	80
Gambar 7 Tampilan Kata-Kata Kunci.....	80
Gambar 8 Uji Coba Keterbacaan Media Flashcard.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Kesediaan menjadi Pembimbing Tesis	131
Lampiran 2 Kesediaan menjadi Pembimbing Tesis	132
Lampiran 3 Validasi Instrumen	134
Lampiran 4 Validasi Produk Ahli Media.....	135
Lampiran 5 Surat Validasi Produk Ahli Materi.....	136
Lampiran 6 Lembar Instrumen Media oleh Ahli Media 1	137
Lampiran 7 Lembar Instrumen Media oleh Ahli Media 2	142
Lampiran 8 Lampiran Instrumen oleh Ahli Materi 1	147
Lampiran 9 Lembar Instrumen Produk oleh Ahli Materi 2	150
Lampiran 10 Lembar Instrumen Respon Guru	153
Lampiran 11 Penilaian Kreativitas Peserta Didik	157
Lampiran 12 Penilaian Komunikasi Peserta Didik	160
Lampiran 13 Angket Keterbacaan Peserta Didik	165
Lampiran 14 Tampilan Media Flashcard	168
Equation 15 Kata-Kata Kunci + Skor	179
Lampiran 16 Kata-Kata Kunci Media Flashcard “Mitigasi Bencana Alam”	182
Lampiran 17 Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Flashcard	183
Lampiran 18 Biodata Peneliti	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seringkali terjadi disaat pembelajaran, peserta didik merasa malas dalam pembelajaran dikarenakan guru kurang memberikan semangat bagi mereka. Guru dapat menunjang motivasi belajar peserta didik agar menjadi lebih baik, dengan memberikan umpan balik bagi peserta didik sebagai menumbuhkan kreativitas belajar yang ada pada diri peserta didik. Motivasi adalah hal terbesar yang sangat berpengaruh dalam diri peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi tersebut, guru semaksimal mungkin harus berupaya dalam menumbuhkan rasa motivasi yang ada dalam diri peserta didik.¹ Guru sebagai factor ekstrinsik merupakan jembatan bagi peserta didik untuk mereka mendapatkan motivasi belajar yang lebih baik lagi disekolah. Selain guru, pendampingan peserta didik di rumah harus tetap dilakukan oleh orang tua agar peserta didik dapat menyempurnakan motivasi yang ada dalam diri.

Seperti yang diketahui, bahwa pendidikan memiliki kewajiban dalam mewujudkan atau menciptakan peserta didik yang memiliki nilai unggul dalam bidang keilmuannya maupun karakter didalam dirinya.² Seperti yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 bahwa dalam satuan system pendidikan Indonesia harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar dan proses

¹ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.

² Ummi Kulsum and Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022): 157–70.

pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bakat ataupun minat peserta didik. Sektor pendidikan formal seperti sekolah beserta jajarannya harus mampu mengupayakan perbaikan dalam system dan strukturnya yang berlandaskan pada kurikulum yang digunakan saat ini. Bukan hanya sekedar guru yang dapat melakukan hal dalam kemajuan pengetahuan peserta didik, melainkan sekolah dapat memberikan fasilitas yang lengkap dalam pemenuhan kebutuhan bagi peserta didik.³

Adanya fasilitas yang memadai sebagai pemenuhan kebutuhan peserta didik didalam pembelajaran yaitu sekolah yang memiliki tingkat keantusiasan besar dalam mencerdaskan anak bangsa.⁴ Seringkali terlihat bahwa banyak peserta didik yang kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dikarenakan kurangnya metode yang inovatif dari guru dalam memberikan materi. Banyak kasus yang terlihat didalam kelas pada saat pembelajaran, guru menggunakan bahan ajar seadanya seperti buku teks dan metode ceramah sebagai pemberian materi. Hal ini yang dapat membuat peserta didik sering mengantuk di kelas, merasa bosan, dan kurang aktif nya peserta didik saat diberikan pertanyaan seputar materi yang diberikan.⁵ Keadaan yang seperti ini membuat peserta didik sulit dalam mencapai pemahaman yang harus dimiliki oleh mereka dan solusi dari guru hanya memberikan relaksasi sederhana agar peserta didik tidak bosan.

³ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pemnbelajaran IPA," *Jurnal Pijar MIPA* 16, no. 2 (2021): 170–75.

⁴ Sholihatul Hamidah Daulay, Siti Ferisa Fitriani, and Endang Wardah Ningsih, "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan Dan Motivasi Belajar Siswa," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 3731–38.

⁵ Cecep Wahyu Haroedin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)* 3, no. 1 (2024): 1–15.

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik serta inovatif, menjadikan peserta didik mampu memiliki peningkatan kreativitas dan kelancaran pada komunikasi didalam pembelajarannya. Penggunaan media *flashcard* dapat menjadikan peningkatan kreativitas bagi peserta didik dalam pembelajarannya. Kreativitas yang dikembangkan oleh peserta didik dalam penggunaan media *flashcard* didalam pembelajaran yaitu kreativitas verbal. Kreativitas verbal adalah sebuah kemampuan yang menyatukan beberapa ide-ide atau gagasan yang baru, serta mengkombinasikan satu ide kedalam ide lainnya menjadi ide yang baru melalui informasi atau unsur yang telah ada yang memperlihatkan aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kemampuan berpikir divergen.⁶ Dengan adanya kreativitas verbal, peserta didik akan menghasilkan banyak gagasan, menyelesaikan suatu permasalahan, menciptakan gagasan yang inovatif dan memiliki kemampuan berpikir yang luwes. Dalam kreativitas terdapat beberapa ciri, yakni ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri *aptitude* merupakan sebuah kreativitas yang berhubungan dengan proses berpikir yang termasuk kedalam kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas. Sedangkan kreativitas *non-aptitude* merupakan sebuah kreativitas yang berhubungan dengan rasa keingintahuan, memiliki sifat yang imajinatif, memiliki tantangan dalam diri, berani mengambil resiko dalam sebuah keputusan dan memiliki sifat menghargai.

Terdapat berbagai macam cara atau langkah dalam menciptakan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu langkah dalam menciptakan kreativitas peserta

⁶ Hanis Ribut Makasara, "Pengaruh Metode Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Dan Kreativitas Verbal Pada Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science* 7, no. 1 (2023): 1–10.

didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik, yakni 1) mengajak peserta didik untuk dapat bereksperimen dan mengambil langkah yang berisiko merupakan salah satu langkah penting dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik, 2) memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mampu menggali minat dan *passion* dalam diri, 3) pembelajaran yang berbasis masalah, 4) buat lingkungan belajar yang aktif dan kreatif untuk merangsang dan memperluas kreativitas peserta didik, 5) melakukan pembelajaran kolaboratif, 6) melakukan pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi, dan 7) melakukan umpan balik yang membangun dan mendukung.⁷ Media pembelajaran dalam pendidikan juga harus mampu menjadi bagian integral dalam proses belajar mengajar yang bisa dikuasai oleh setiap guru dalam menjalankan keprofesionalannya.⁸

Selain meningkatkan kreativitas, media *flashcard* dapat digunakan sebagai meningkatkan kemampuan komunikasi. Salah satu media dalam pembelajaran seperti *flashcard* dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam berbicara atau komunikasi karena menggunakan alat bantu visual yang mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berbicara dengan cara langsung.⁹ Maka dengan ini, penggunaan media *flashcard* sebagai peningkatan kemampuan

⁷ Wenny Liana Simaremare et al., “Kreativitas Siswa Pada Teknologi Masa Kini,” *JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN ILMU* 1, no. 2 (2024): 72–79.

⁸ Winda Sulistyarini and Siti Fatonah, “Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning,” *ELIA: Journal of Educational Learning and Innovation* 2, no. 1 (2022): 42–72.

⁹ Sherina Wifda et al., “Analisis Media Flashcard Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Autis Di SLB TNCC Banda Aceh,” *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2024): 92–100.

komunikasi pada peserta didik dapat ditingkatkan karena dengan berbantuan media pembelajaran.

Media *flashcard* yang digunakan guru sebagai media pembelajaran didalam kelas dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajarannya. Media *flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang sederhana yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran IPAS terkhususkan pada materi IPA. Penggunaan media *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran IPA dikarenakan kurang lebih masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memperoleh pemahaman materi IPA. Kesiapan guru yang terdapat di sekolah dasar masih minimnya pemahaman tentang IPA dikarenakan latar belakang guru yang dominan pada guru umum, sehingga guru kurang yakin dan percaya diri dalam memberikan dan menggunakan bahan ajar yang kompleks dalam materi IPA.¹⁰ Kemudian, dari permasalahan yang ada juga, bahwa kesulitan yang dihadapi peserta didik adalah sulitnya menghafal dan memahami materi IPA. Pada pembelajaran IPA, guru harus mampu memberikan pengajaran kepada peserta didik sesuai dengan tingkatan kelas dan diberikan pembelajaran dengan cara terstruktur.¹¹ Dengan adanya bantuan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami serta menghafal materi yang diberikan.

¹⁰ Mila, Amiruddin B., and Rimba Hamid, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 66 Kendari," *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 107–16.

¹¹ Dwi Suratimah, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, "Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Panas Kelas V Sekolah Dasar Kota Semarang," *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 117–26.

Selain itu, penyerapan daya ingat peserta didik melalui media *flashcard* mudah diserap dengan cepat.¹² Hasil dari pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dengan adanya media *flashcard* sebagai media dalam pembelajaran adalah peserta didik dapat memperoleh peningkatan retensi pengetahuan. Artinya, dengan penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran, membuat peserta didik menjadi terbantu dalam mengingat lebih mudah dan memahami materi pelajaran dengan cepat. Selain itu peserta didik juga memiliki pengembangan kemampuan berpikir kognitif, seperti mengenali pola pembelajaran, menyelesaikan soal dan menalar secara logis. Melalui penelitian yang dilakukan dengan melihat pengembangan media *flashcard* untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik, menjadikan peserta didik mampu dalam keterampilan abad 21.

Hal ini menjadi dasar konsep awal pengembangan dari adanya penelitian yang dikembangkan saat ini. Dari permasalahan yang terlihat, bahwa peserta didik khususnya di kelas V yang sudah dalam tahapan fase pembelajaran konkret membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan baik. Kebutuhan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik serta komunikasi bukan hanya sekedar dilihat dari sebuah materi pembelajaran yang hanya disampaikan dengan ceramah atau *teacher centered*, melainkan harus bisa terfokus pada pembelajaran yang mengarah pada *student centered* sesuai dengan tujuan kurikulum yang digunakan didalam sekolah. Selain itu,

¹² Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15, no. 2 (2021): 197–208.

pembelajaran dengan materi konkret membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas dan komunikasi peserta didik tersebut.

Kekurangan stimulasi dalam menciptakan kreativitas dan komunikasi didalam peserta didik bisa terlihat dari kecenderungan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun aktivitas pembelajaran yang kurang menstimulasi imajinasi peserta didik serta peserta didik yang pasif dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran berupa *flashcard* yang dirancang dapat menjadikan media pembelajaran yang mengajarkan materi abstrak dapat mendorong peserta didik berpikir kreatif dan memiliki komunikasi yang aktif. *Flashcard* yang dirancang memiliki gambar yang dapat dianalisis atau diamati oleh peserta didik, video yang digunakan sebagai penambahan wawasan atau edukasi dan pertanyaan terbuka sebagai mengemukakan ide untuk melihat kreativitas dan komunikasi peserta didik. Dengan adanya pertanyaan terbuka, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghasilkan beragam gagasan sebagai wujud dari kreativitas dan penyampaian jawaban yang beragam serta pemberian alasan secara lisan mampu mendorong berkembangnya komunikasi peserta didik. Maka dari itu, media *flashcard* dikonsepkan sebagai media pembelajaran yang interaktif yang mampu mengintegrasikan kreativitas dan komunikasi melalui proses berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan.

B. Pembatasan Masalah

Pada pembatasan masalah memiliki tujuan sebagai pemfokusan penelitian agar tidak terlalu menyebarluas cakupan yang digunakan. Melalui pembatasan masalah

yang digunakan dalam penelitian ini, maka ditetapkan batasan masalah yang digunakan yaitu pengembangan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik. Kefokusan dalam penelitian ini terletak pada materi mitigasi bencana alam yang dilakukan dikelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi, Medan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” dalam upaya menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik?
2. Bagaimana spesifikasi media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” dalam menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik?
3. Bagaimana kelayakan media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik?
4. Bagaimana dampak pada implementasi media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” terhadap menumbuhkan kreativitas peserta didik?
5. Bagaimana dampak pada implementasi media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” terhadap menumbuhkan komunikasi peserta didik?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menganalisis prosedur pengembangan media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” dalam menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik.
2. Untuk menganalisis spesifikasi media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” dalam menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik.

3. Untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” dalam menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik.
4. Untuk menganalisis dampak media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” terhadap menumbuhkan kreativitas peserta didik
5. Untuk menganalisis dampak media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” terhadap menumbuhkan komunikasi peserta didik.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat dari adanya pengembangan media *flashcard* untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik, yakni:

- a. Peserta didik pada jenjang SD/MI dapat menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik berupa *flashcard* yang dikembangkan.
- b. Peserta didik pada jenjang SD/MI mendapatkan keterampilan berpikir kreatif melalui media pembelajaran berupa *flashcard* yang dikembangkan.
- c. Peserta didik pada jenjang SD/MI mendapatkan keterampilan komunikasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa *flashcard* yang dikembangkan.
- d. Pada media *flashcard* yang dikembangkan, mampu menarik perhatian peserta didik pada jenjang SD/MI dikarenakan terdapat warna atau

gambar visualisasi yang sesuai dengan perkembangan motorik peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Media *flashcard* yang dikembangkan menyajikan materi pembelajaran mengenai “Mitigasi Bencana Alam” dengan melibatkan kreativitas dan komunikasi peserta didik dalam penggunaannya.
- 2) Melalui media *flashcard*, peserta didik dapat memahami dengan secara tepat materi pembelajaran mengenai “Mitigasi Bencana Alam” yang disampaikan oleh guru.
- 3) Media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” cocok digunakan oleh peserta didik dengan model belajar visual (gambar) dan audiovisual (ceramah).

b. Bagi guru

- 1) Melalui media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam”, guru akan terbantu dalam pembelajaran dengan media yang menarik.
- 2) Guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam”.
- 3) Dengan adanya media *flashcard* “Mitigasi Bencana Alam”, guru akan lebih mudah dalam meningkatkan kreativitas dan komunikasi peserta didik.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu sebagai alat analisis bagi peneliti dalam melihat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini. Adapun penelitian-penelitian terdahulu tersebut, sebagai berikut:

1. Penelitian Nyanyu Winda Selpiana, Andi Rahman, dan Eni Handayani dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Digital Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago” memperlihatkan bahwa dalam mengembangkan media *flashcard* digunakan model ADDIE.¹³ Hasil yang ditunjukkan dalam pengembangan media *flashcard* berbasis digital menunjukkan “valid” dari seluruh validator dengan mendapatkan persentase rata-rata 72,27% kategori “layak untuk digunakan”. Kepraktisan dari pengembangan media *flashcard* berbasis digital juga dinilai memiliki nilai “praktis” dari uji coba *one to one* dengan persentase rata-rata 76% dan uji coba yang dilakukan melalui *small group* mendapatkan persentase 77,29% dengan kategori “praktis” berdasarkan penilaian peserta didik. Pembahasan yang digunakan dilakukan dalam tahapan model ADDIE dimulai dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Penelitian Siti Nurmala, Retno Triwoelandari dan Muhammad Fahri dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI” menunjukkan

¹³ Nyanyu Winda Selpiana, Andi Rahman, and Eni Hedayani, “Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Materi Zat Tunggal Dan Zat Campuran Kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago,” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): 1186–92.

adanya hasil peningkatan bagi peserta didik.¹⁴ Permasalahan yang ditimbulkan yaitu didalam sekolah SDIT Khoiru Ummah, proses pembelajaran di kelas, guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan masih menggunakan buku dari pemerintah. Maka dengan ini, peneliti melakukan sebuah inovasi dalam pembuatan media pembelajaran berupa *articulate storyline*

3. Media ini digunakan dengan pelajaran IPA tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dengan sub tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” materi bunyi. Model yang digunakan adalah model ASSURE. Hasil yang ditunjukkan yaitu terdapat peningkatan dalam penggunaan *articulate storyline* 3 didalam kelas eksperimen. Sebelumnya, terdapat dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Kelas kontrol mendapatkan hasil kreativitas pada saat *pretest* sebesar 13,8 dan *posttest* sebesar 20,7. Sedangkan kelas eksperimen mendapatkan hasil *pretest* sebesar 18,4 dan hasil *posttest* sebesar 31,7. Maka dengan ini, terdapat adanya peningkatan kreativitas peserta didik di kelas eksperimen dengan menggunakan media *articulate storyline* 3.

3. Penelitian Ulyana Maulidiyah, Sri Wahyuni dan Zainur Rasyid Ridho dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII pada Materi Pencemaran Lingkungan” memperlihatkan hasil peningkatan pada

¹⁴ Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri, “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5042–5034.

keterampilan komunikasi peserta didik melalui pembelajaran IPA.¹⁵ Permasalahan yang muncul yaitu masih banyaknya peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi yang kurang sesuai sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pada pelajaran IPA materi pencemaran lingkungan, memperlihatkan pada permasalahan keterampilan komunikasi peserta didik, dimana guru memberikan soal-soal berupa materi tersebut belum mengarah pada pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan nilai sebesar 35,88 sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai sebesar 63,56. Selain itu, untuk melihat peningkatan dalam keterampilan komunikasi peserta didik, terdapat lima indikator, yakni komunikasi lisan, komunikasi tertulis, kematangan sosial, kematangan emosional, dan kematangan intelektual. Hasil dari komunikasi lisan mendapatkan nilai sebesar 83,83. Kemudian komunikasi tertulis mendapatkan nilai sebesar 88,33. Kematangan sosial mendapatkan nilai sebesar 81,71. Kematangan emosional mendapatkan nilai sebesar 75,83. Dan kematangan intelektual mendapatkan nilai sebesar 89,83. Dari adanya penilaian yang ditunjukkan, maka pengembangan media interaktif berupa *articulate storyline* dengan materi pencemaran lingkungan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

4. Penelitian Erpi Zahara, Asep Sukenda Egok, dan Sujarwo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Pembelajaran IPA Kelas

¹⁵ Ulyana Maulidiyah, Sri Wahyuni, and Zainur Rasyid Ridho, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan,” *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 2 (2022): 115–24.

V” menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran *flashcard* valid, praktis dan efektif di SDIQ Ar-Risalah.¹⁶ Hal ini ditunjukkan dari hasil pengembangan media yang dilakukan melalui tahapan 4D, yakni *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Pada tahapan *define*, peneliti melakukan observasi dalam kebutuhan yang perlukan oleh peserta didik sebagai sumber daya ajar dan media IPA berbasis *flashcard*. Dari adanya kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan tahapan *design* dengan melakukan perancangan, pendefinisian serta pengembangan sebagai proses pengembangan *flashcard* yang akan dikembangkan. Setelah dilakukan tahapan *design*, selanjutnya dilakukan tahapan *development* dengan melakukan penilaian terhadap validator ahli, yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Penilaian yang didapatkan dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 0,84%, ahli bahasa mendapatkan nilai sebesar 0,91% dan ahli materi mendapatkan nilai sebesar 0,96%. Rata-rata nilai yang didapatkan yaitu 0,90% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian praktikalitas juga dilakukan kepada guru dan peserta didik. Penilaian dari guru mendapatkan nilai sebesar 88,57% dan penilaian peserta didik mendapatkan nilai sebesar 94,76%. Dengan ini, rata-rata penilaian yang diberikan mendapatkan nilai sebesar 91,66% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian, *pretest* mendapatkan rata-rata nilai 37,49 dan 86,56 pada *posttest*. Melalui hasil uji efek potensial eksperimen pada pelajaran IPA di SDIQ Ar-Risalah adalah 0,78% dengan kategori “efektif”. Tahapan terakhir adalah tahapan

¹⁶ Erpi Zahara and Asep Sukenda Egok, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran IPA Kelas V,” *JIIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 5896–900.

disseminate yang dimana ini dilakukan sebagai penyebaran produk yang dikembangkan dengan penyebaran terbatas. Penyebaran produk hanya dilakukan diruang lingkup penelitian yakni SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau.

5. Penelitian Putri Irene Aurora dan Lidia Simanuhuruk dengan judul “Pengembangan Media Flashcard berbasis Aplikasi Canva pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis” menunjukkan hasil media *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran.¹⁷ Hal ini diperlihatkan melalui hasil validasi ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 58% pada pertemuan ke-I dan 80% pada pertemuan ke-II dengan rata-rata kelayakan 69% dengan kategori “layak”. Lalu pada penilaian ahli media mendapatkan nilai sebesar 74% dengan kategori “praktis”. Penilaian juga diperlihatkan pada respon guru dengan mendapatkan nilai sebesar 74% dengan kategori “praktis”. Lalu, pada pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* menunjukkan hasil keefektifan dari N-Gain 0,63% dengan kategori "efektif".
6. Penelitian Ajat Sudrajat, dkk dengan judul *Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade* menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran dalam menggunakan teknologi lebih mengoptimalkan pembelajaran.¹⁸ Dalam pengembangan media *flashcard* dapat menggunakan *flashcard* yang berbasis

¹⁷ Putri Irene Aurora and Lidia Simanuhuruk, “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis,” *IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 02, no. 02 (2024): 240–47.

¹⁸ Ajat Sudrajat, Fhadya Giaani Salsabila, and Arita Marini, “Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade,” *Journal of Education Technology* 7, no. 2 (2023): 235–46.

digital dengan tujuan sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar dengan menambahkan fleksibilitas kegiatan pembelajaran di era saat ini. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis digital lebih mendukung perkembangan teknologi. Namun demikian, untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* digital harus dilakukan analisis dalam kebutuhan media yang dikembangkan, menentukan tujuan dan jenis media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media *flashcard* yang berbasis digital dapat memberikan dampak positif pada dunia pendidikan jika digunakan secara adaptif dan dikembangkan secara aktif. Maka dari itu, dengan adanya media *flashcard* berbasis digital diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga menunjukkan bahwa pada pembelajaran dengan digital mampu memperkaya proses pembelajaran bagi peserta didik dan memperkaya media pembelajaran bagi guru.

7. Penelitian Putri Oktaviani dan Barokah Isdaryanti dengan judul *Learning Media for Sound Picture Cards Based on E-Flashcard Quizlet Content for Elementary School IPAS Lessons* menunjukkan hasil bahwa penggunaan media kartu gambar suara berbasis *e-Flashcard quizlet* lebih membantu peserta didik dalam belajar.¹⁹ Hal ini dilihat dalam penyajian gambar yang ada pada media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi lebih baik daripada hanya sekedar teks atau penjelasan secara verbal. Hal ini juga dapat

¹⁹ Putri Oktaviani and Barokah Isdaryanti, "Learning Media for Sound Picture Cards Based on E-Flashcard Quizlet Content for Elementary School IPAS Lessons," *Journal of Education Technology* 7, no. 4 (2024): 742–51.

membantu peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam membaca teks. Selain itu, penggunaan media kartu gambar suara berbasis *e-flashcard quizlet* dapat meningkatkan suasana yang ramah dan peserta didik dapat berinteraksi secara aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dan mempermudah guru dalam penggunaan media pembelajaran.

8. Penelitian Asrindah Nasution dan Rani Rahim dengan judul *The Development of Flashcard Media to Improve Students' English Vocabulary in English Lessons at Islamic Elementary School* menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *flashcard* dalam tes kosakata pada pembelajaran bahasa inggris meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁰ Hal ini diperlihatkan pada peningkatan presentase peserta didik dalam belajar dengan proses tiga siklus yakni pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Pada hasil pra siklus memperlihatkan pada persentase 41,07% kemudian naik pada siklus pertama yaitu 61,83% dan siklus kedua dengan persentase 87,5%. Hal ini juga dilihat pada kemampuan peserta didik yang lebih memicu otak kanan sehingga penerimaan informasi sangat efektif untuk peserta didik dalam membaca dan mengingat gambar dan bentuk serta penambahan kosakata bagi peserta didik.
9. Penelitian tesis Ainur Rifqi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang, memperlihatkan bahwa adanya

²⁰ Asrindah Nasution and Rani Rahim, "The Development of Flashcard Media to Improve Students' English Vocabulary in English Lessons at MIS Nurul Hidayah Medan," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 215–23.

peningkatan keterampilan membaca dikelas tersebut.²¹ Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil yang ditemukan yaitu pada penilaian validator 98% dari ahli media, 96% ahli materi, dan ahli pembelajaran 96%. Selanjutnya, hasil N-Gain mendapatkan skor $(g) \geq 0,7$ sebanyak 8 peserta didik dengan tingkat keefektifan yang tinggi, skor $0,7 > (g) \geq 0,3$ sebanyak 12 peserta didik dengan tingkat keefektifan sedang dan skor $(g) \leq 0,3$ sebanyak 2 peserta didik dengan tingkat keefektifan rendah.

10. Penelitian tesis Asrullah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bukukumba, memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan penilaian rata-rata tes atau *quiz* yang didapatkan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut sebesar 91,66. Dengan adanya perolehan nilai tersebut, maka penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi termasuk dalam kategori “sangat efektif”.²²

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat perbedaan serta kelebihan yang ada dalam penelitian ini, yaitu media *flashcard* memiliki isi yang digunakan sebagai penumbuhan kreativitas dan komunikasi peserta didik, media *flashcard* memiliki gambar yang dapat dianalisis oleh peserta didik untuk menunjukkan kreativitas dan komunikasi yang ada dalam diri peserta didik, memiliki

²¹ Ainur Rifqi, “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024).

²² Asrullah, Muhammad Yaumi, and M. Yusuf T., “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba” (Universitas Islam Negeri Alauddin, 2023).

video yang menampilkan informasi sebagai wawasan dan edukasi bagi peserta didik dan pertanyaan terbuka yang bisa dijawab oleh peserta didik dengan melihat bagaimana mereka dalam berpikir kreatif dan mengkomunikasikannya secara baik.

G. Landasan Teori

Teori yang dikajikan dalam penelitian ini, sebagai berikut: 1) Media Pembelajaran; 2) Media *Flashcard*; 3) Pembelajaran IPA Materi “Mitigasi Bencana Alam”; 4) Kreativitas; dan 5) Komunikasi.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan keseluruhan dari bentuk peralatan fisik yang dirancang dengan cara tersusun sebagai penyampaian informasi dan membangun interaksi.²³ Dinyatakan oleh Briggs bahwa media pembelajaran dapat disebut sebagai sebuah alat atau sarana yang memiliki fungsi sebagai menyampaikan isi/materi pembelajaran yang ada dalam buku, film, video, slide, dan lain sebagainya.²⁴ Dari adanya sarana media pembelajaran, terdapat keberfungsian yang mencakup kebermanfaatan yang bermakna sebagai pemberian motivasi kepada peserta didik.²⁵ Hal ini juga dinyatakan oleh Willian K. Reder bahwa media pembelajaran dengan segala bentuk cetak, visual maupun audio visual diharapkan mampu membantu

²³ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi kedua (Jakarta: Kencana, 2018).

²⁴ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2012).

²⁵ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018).

peserta didik dalam memperoleh, memproses, menyimpan, dan pengetahuan yang dihasilkan.²⁶

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, harus memiliki kebermanfaatan yang sangat besar bagi peserta didik. Dinyatakan oleh Nasution bahwa manfaat dari adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengajaran yang lebih menarik terhadap peserta didik yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri.
- 2) Peserta didik akan dapat menguasai pembelajaran secara jelas dengan kebermanfaatan dari media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang monoton.
- 4) Peserta didik akan tampak aktif dalam proses pembelajarannya.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.

Dinyatakan oleh Gerlach & Ely bahwa terdapat tiga ciri dalam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, yakni:²⁷

- 1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*) yang merupakan penggambaran dari media pembelajaran yang dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Merekonstruksi suatu

²⁶ Larasati Nur Indah Prawesti, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, 2021).

²⁷ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti *fotografi, videotape, audio tape*, disket komputer, *compact disk* dan film.

Ciri fiksatif ini dapat direproduksi dengan mudah dan kapan saja jika dibutuhkan. Dengan ciri fiksatif ini, media menjadi memungkinkan untuk merekam suatu kejadian pada waktu suatu tertentu tanpa batas waktu.

2) Ciri manipulatif (*Manipulative Property*) yang merupakan media pembelajaran dengan sebuah kejadian waktu sehari-hari bisa disajikan kepada peserta didik dengan waktu dua sampai tiga menit dengan menggunakan *time-lapse recording*. Penggunaan media pembelajaran dengan ciri manipulatif dapat di *setting* kecepatannya sesuai dengan kebutuhan belajar.

3) Ciri distributif (*Distributive Property*) yang merupakan media pembelajaran yang dapat mengambil suatu objek atau kejadian yang ditransportasikan melalui ruang dan bersama-sama disajikan kedalam peserta didik dengan jumlah besar dengan stimulus pengalaman yang relative sama dalam kejadian tersebut. Dengan makna bahwa penyebaran atau pendistribusian media pembelajaran dengan ciri ini dapat diberikan kepada beberapa sekolah dalam suatu wilayah tertentu dengan melalui rekaman video atau disket komputer yang dapat disebarkan keseluruhan tempat dan tanpa batas waktu.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak bentuk yang dapat digunakan guru dalam proses belajar-mengajar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Nana

Sudana dan Ahmad Rivai bahwa klasifikasi dari media pembelajaran, sebagai berikut:²⁸

- 1) Melalui sifat yang dimiliki, seperti media auditif yang hanya dapat didengar, media visual yang hanya dapat dilihat, dan media audiovisual yang dapat dilihat dan didengar.
- 2) Melalui kemampuan jangkauan, seperti memiliki daya liput yang luas dan bersamaan (televisi dan radio) dan memiliki daya liput yang terbatas (film slide atau video).
- 3) Melalui teknik pemakaian yang digunakan, seperti tampilan yang ditunjukkan (film dan slide) dan tampilan yang tidak ditunjukkan (lukisan dan foto).

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak sekali fungsi serta kegunaan didalamnya yang dapat diketahui. Adapun fungsi dari media pembelajaran, yakni:²⁹

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan sebuah penyalur, penyampai, penghubung dan lain sebagainya yang dapat menjadi keaktifan bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu pengganti guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran yang difungsikan sebagai sumber belajar dapat diartikan dengan segala sesuatu yang bersumber dari diri luar peserta didik dan terdapat proses belajar didalamnya.

²⁸ Shoffan Shoffa, *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023).

²⁹ Syarifuddin Syarifuddin and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022).

- 2) Media pembelajaran berfungsi manipulative. Media pembelajaran dapat dikatakan memiliki fungsi manipulative yaitu memperlihatkan kembali sebuah kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan, misalkan kesesuaian ukuran, benda yang dapat diperbesar dan diperkecil, kecepatan yang dapat di *setting*, penyesuaian warna, dan pemutaran yang berulang-ulang. Keberfungsian media pembelajaran sebagai manipulasi pembelajaran dapat menghadirkan sebuah kejadian yang sulit untuk dijelaskan dengan secara teori seperti bencana alam.
- 3) Media pembelajaran berfungsi sebagai psikologis. Dalam keberfungsian psikologis didalam media pembelajaran terdapat beberapa macam fungsi, yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi dan fungsi sosio-kultural. Fungsi afektif dikatakan jika media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajarannya. Fungsi afektif dapat dikatakan jika terdapat perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan yang ada dalam diri peserta didik. Fungsi imajinatif dapat dikatakan jika imajinasi peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran dapat meningkat. Fungsi motivasi dapat dikatakan jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memotivasi peserta didik dengan membangkitkan minat belajar dan harapan yang diharapkan sesuai. Dan fungsi sosio-kultural dapat dikatakan jika media pembelajaran dapat mengatasi hambatan komunikasi peserta didik satu dengan lainnya.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai sumber belajar didalam kelas. Adapun jenis-jenis media pembelajaran, yakni:³⁰

- 1) Media pembelajaran berupa media cetak. Penggunaan media pembelajaran dengan media cetak dapat meliputi buku teks, jurnal, artikel, brosur dan media cetak lainnya. Media pembelajaran dengan media cetak merupakan media yang paling penting yang harus dimiliki oleh guru dan peserta didik sebagai panduan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran berupa media visual. Media visual merupakan media yang menyajikan gambar-gambar atau simbol-simbol seperti grafik, diagram, gambar, ilustrasi dan elemen visual lainnya yang digunakan sebagai penggambaran konsep atau menyajikan informasi dengan cara yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.
- 3) Media pembelajaran berupa media audio. Media audio merupakan media yang mengeluarkan bunyi-bunyian dari benda yang digunakan. Media audio dapat berupa rekaman suara, podcast, music atau narasi yang digunakan sebagai penyampaian informasi untuk meningkatkan pengalaman dalam belajar.
- 4) Media pembelajaran berupa media video. Media video merupakan media yang bergerak yang memiliki perpanduan antara media visual dengan

³⁰ Muhammad Fajar Marsuki and Muthaminnah, *Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Wawasan Ilmu, 2023).

media audio, yang dimana didalamnya terdapat gambar atau simbol bersamaan dengan bunyi-bunyian. Memiliki kegunaan sebagai memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks.

- 5) Media pembelajaran berupa media interaktif. Media interaktif merupakan media yang meliputi perangkat lunak pembelajaran interaktif, simulasi, aplikasi pendidikan dan permainan berbasis pendidikan yang mengajak peserta didik untuk dapat terlibat aktif.

2. Media *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Kemunculan *flashcard* pertama kali ditampilkan oleh Doman tahun 1964 melalui bukunya dengan judul “*How to Teach Your baby to Read*” pada halaman ke-7 dengan pembahasan persiapan bahan pelajaran.³¹ Melalui buku ini, *flashcard* mulai diperkenalkan untuk kalangan masyarakat awam. Kata *flashcard* sendiri terdiri dari dua kata, yakni *flash* dan *card*. Ukuran yang terdapat pada *flashcard* dapat menyesuaikan terhadap kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik.

Ciri-ciri yang terdapat dalam *flashcard*, yaitu memiliki dua sisi (depan dan belakang), sisi depan dapat berupa gambar atau simbol dan sisi belakang

³¹ Muh. Rijalul Akbar Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian* (Bima: Penerbit Haura Utama, 2022).

berupa keterangan, *flashcard* dapat dibawa kemana-mana, dan proses pembuatan yang sederhana.³²

b. Manfaat Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki banyak sekali manfaat bagi peserta didik jika digunakan dalam pembelajaran. Salah satu dampak kebermanfaatan media *flashcard* digunakan sebagai media pembelajaran yaitu menjadikan pengembangan dan merangsang anak dalam perkembangan kreativitasnya.³³ Dinyatakan oleh Subana bahwa menggunakan media *flashcard* didalam pembelajaran memiliki banyak manfaat dikarenakan adanya tampilan gambar yang dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran. Adapun manfaat dari media *flashcard*, yakni:³⁴

- 1) Menjadikan tambahan daya tarik peserta didik.
- 2) Peserta didik akan lebih mudah memahami sebuah pengertian dan pemahaman pelajaran.
- 3) Memudahkan pembelajaran dengan materi abstrak.
- 4) Dapat memperjelas bagian yang terpenting atau bagian kecil untuk dapat diamati.
- 5) Dapat memudahkan dalam penyampaian informasi yang bersifat uraian panjang.

³² Cepi Riyana and Rudi Susilana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2011).

³³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).

³⁴ Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card* (Penerbit NEM, 2022).

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Setiap media pembelajaran, pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitupun dengan media pembelajaran berupa *flashcard*. Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berupa *flashcard* adalah sebuah keunggulan tersendiri yang hanya dimiliki oleh media pembelajaran tersebut. Adapun kelebihan dari media pembelajaran berupa media *flashcard*, yakni:³⁵

- 1) Memiliki sifat yang konkret, kerealitisan gambar yang lebih dengan memperlihatkan inti masalah daripada media verbal.
- 2) Tidak ada keterbatasan waktu dan ruang.
- 3) Tidak ada keterbatasan dalam pengamatan.
- 4) Memperjelas suatu masalah yang ada dan dapat digunakan ditingkat usia berapapun sehingga mencegah kesalahpahaman dalam masalah yang dtimbulkan.
- 5) Memiliki harga yang murah dan mudah didapatkan tanpa adanya perlatan khusus.

Selain kelebihan, media pembelajaran berupa *flashcard* juga memiliki kekurangan didalamnya. Adapun kekurangan dari media pembelajaran berupa *flashcard*, yakni:³⁶

- 1) Memiliki ukuran yang terbatas sehingga tidak efektif digunakan dalam pembelajaran dengan jumlah besar.

³⁵ Elliyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020).

³⁶ Junaidi Junaidi, *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2020).

- 2) Memiliki kekurangan kurang tepat pada perbandingan suatu objek dan memicu kesalahan persepsi.

Selain itu, kekurangan dari media pembelajaran berupa *flashcard* lainnya, yakni:³⁷

- 1) Media yang hanya berupa gambar dan tulisan, sehingga kurang cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus seperti tunanetra.
- 2) Biaya yang mahal pada saat proses pencetakan.
- 3) Tidak praktis dalam penggunaan kelompok belajar besar.

3. Pembelajaran IPAS Materi “Mitigasi Bencana Alam”

Pembelajaran IPA merupakan gabungan dari pembelajaran IPAS dengan kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran IPA adalah “Mitigasi Bencana Alam”. Pada materi tersebut, termasuk kedalam kelas 5 dengan fase C. Pada Capaian Pembelajaran untuk fase C yaitu peserta didik diminta untuk diperkenalkan dengan system-perangkat unsur yang saling berkaitan atau terhubung dengan lainnya dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi yang tersedia-khususnya yang memiliki kaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling memiliki kiatan dalam sebuah konteks kebhinekaan.

Untuk mencapai Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, guru sebisa mungkin dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik agar memahami

³⁷ Besse Qur'ani, *Media Pembelajaran Kejuruan* (Indonesia: Rizmedia: Pustaka Indonesia, 2023).

materi “Mitigasi Bencana Alam”. Pada indicator pencapaian tujuan pembelajaran, materi “mitigasi bencana alam” dimulai dari adanya kemampuan peserta didik dalam memahami penyebab bumi berubah karena factor alam, kemampuan peserta didik dalam mencari hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam, dan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan dampak dari bencana alam terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, dapat menumbuhkan sikap ilmiah yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sains sehingga bisa dapat terinternalisasi dalam kehidupan nyata peserta didik dalam menumbuhkan karakter dalam diri.

Pembelajaran IPA bukan hanya sekedar sebuah penguasaan dalam pengetahuan saja, namun juga melibatkan perangsangan aktif dalam diri peserta didik. Perangsangan yang aktif bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan situasi belajar peserta didik dengan kehidupan nyata didalam sosialnya.³⁸ Perangsangan yang melibatkan diri peserta didik dapat mencakup tiga ranah dalam diri peserta didik, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini juga diperkuatkan dalam kurikulum IPA yang mengharuskan kepada peserta didik dalam pembelajaran IPA di sekolah dengan melibatkan peserta didik dalam penyelidikan yang berorientasi inkuiri dengan interaksi antar peserta didik satu dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik lainnya.³⁹

³⁸ Jajang Bayu Kelana and Duhita Savira Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021).

³⁹ Hisbullah Hisbullah and Nurhayati Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018).

4. Kreativitas Pembelajaran

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri dengan menciptakan sebuah ide baru atau gagasan baru secara kreatif dan inovatif. Dinyatakan oleh Munandar bahwa kreativitas dapat dimaknai sebagai suatu sifat yang dimiliki oleh pribadi seseorang yang tercipta dari kemampuannya untuk menciptakan sebuah hal yang baru.⁴⁰ Namun, banyak juga yang memiliki anggapan bahwa kreativitas merupakan suatu sikap pribadi dalam kehidupan dan perilaku sehari-hari serta memiliki anggapan kreativitas sebagai cara dalam kita berpikir.⁴¹ Dalam pemahaman lainnya, kreativitas dimaknai sebagai sebuah kemampuan pribadi dalam menciptakan hal yang baru, memiliki kombinasi dari beberapa informasi yang diperoleh sebelumnya dan tercipta sebagai sebuah gagasan yang nyata. Kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan cara berpikir divergen yang merupakan sebuah proses berpikir yang mengeluarkan beberapa hasil jawaban yang relevan.⁴² Dalam berpikir divergen juga dimaknai dengan penelusuran terhadap beberapa kemungkinan jawaban atas sebuah masalah yang jarang diukur.⁴³

Salah satu alat ukur dalam melihat kreativitas seseorang adalah dengan menggunakan tes kreativitas dari *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT).

⁴⁰ Benedicta Prihatin Dwi Riyanti, *Kreativitas Dan Inovasi Di Tempat Kerja* (Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019).

⁴¹ Waluyo Waluyo, *Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Nasional, 2008).

⁴² Choiriyah Widyasari, *Kreativitas Dan Keberbakatan* (Jawa Timur: Muhammadiyah University Press, 2023).

⁴³ Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa* (Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019).

Didalam tes kreativitas TTCT terdapat dua macam, yakni TTCT verbal dan TTCT figural. Pada TTCT verbal dan figural terdapat beberapa ciri, yakni, kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), dan keterperincian (*elaboration*).⁴⁴ Perbedaan antara TTCT verbal dan TTCT figural hanya terletak pada ciri elaborasi yang umumnya digunakan pada TTCT figural. Dinyatakan oleh Torrance dalam Rebeca & Raines bahwa pemaknaan dari ciri kemampuan berpikir kreatif anak, yakni:⁴⁵

- 1) Kelancaran (*Fluency*). Merupakan sebuah ciri dalam kemampuan berpikir kreatif yang secara lentur atau dapat dikatakan kemampuan dalam menyesuaikan pemikiran asli dengan sebuah keadaan atau tuntutan yang ada.
- 2) Keaslian (*Originality*). Merupakan sebuah ke-orisinalitasan seseorang dalam mengeluarkan ide-ide atau gagasan atau karya yang murni dari pemikiran pribadi tersebut.
- 3) Keluwesan (*Flexibility*). Merupakan sebuah kemampuan berpikir secara luwes atau dapat dikatakan kemampuan dalam menyesuaikan pemikiran asli dengan sebuah keadaan atau tuntutan yang ada.
- 4) Keterperincian (*Elaboration*). Merupakan sebuah kemampuan berpikir dimana seorang memiliki ide dan mampu memperluas ide yang dimiliki tanpa terpikirkan oleh orang lain.

⁴⁴ Yeni Widiyanti, *Mengenal Higher Order Thinking Skills Lebih Dalam* (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023).

⁴⁵ Tarich Yuandana, *Teori Dan Praktik Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2023).

Maka dengan ini, dinyatakan oleh Torrance bahwa kreativitas dapat dimaknai sebagai sebuah proses dalam merasakan dan mengamati mengenai adanya sebuah permasalahan, membuat dugaan atau hipotesis, melakukan perubahan serta pengujian, dan menyampaikan hasil yang didapat.⁴⁶

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Sebagai seorang yang dewasa, penting untuk melihat bagaimana perkembangan kreativitas yang ada diri peserta didik. Dinyatakan oleh Supriadi bahwa ciri dari kreativitas terbagi atas dua kelompok, yakni kognitif dan non-kognitif. Kelompok kognitif meliputi kelancaran, keaslian, keluwesan, dan keterperincian. Sedangkan kelompok non-kognitif meliputi motivasi sikap dan kepribadian kreatif.⁴⁷ Meskipun terdapat dua kelompok dalam kreativitas, harus mampu dikembangkan didalam diri seseorang terkhusus peserta didik. Terdapat banyak sekali ciri-ciri dari kreativitas yang terdapat dalam pribadi seseorang, yakni:⁴⁸

- 1) Rasa keingintahuan yang luas dan mendalam.
- 2) Mempunyai imajinasi yang sangat tinggi.
- 3) Jika terdapat sebuah masalah, dapat memberikan gagasan atau usulan dalam permasalahan yang ada.
- 4) Memiliki keorisinalitasan dalam mengungkapkan gagasan didalam menyelesaikan permasalahan.

⁴⁶ Maryam B. Gainau, *Pengembangan Potensi Diri Anak & Remaja* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2019).

⁴⁷ Yeni Rachmawati and Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011).

⁴⁸ Jen Surya, *Konsep Dan Praktik Bisnis* (Jawa Tengah: Wawasan Ilmu, 2024).

5. Komunikasi Pembelajaran

a. Pengertian komunikasi

Komunikasi adalah sebuah alat bagi makhluk hidup untuk menyampaikan pesan kepada makhluk hidup lainnya. Komunikasi dapat dikatakan sebagai sebuah penyampaian pemikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) dengan menggunakan media yang menimbulkan efek.⁴⁹ Komunikasi yang dapat disalurkan bisa berupa ide, pikiran atau gagasan sehingga dengan adanya komunikasi, seseorang dapat lebih mengenal satu sama lain, memiliki jalinan hubungan, membangun kerja sama, dan mengembangkan sebuah masyarakat atau budaya.⁵⁰ Salah satu teori yang menjelaskan mengenai komunikasi adalah teori James C. McCroskey dan Virginia P. Richmond mengenai kecemasan komunikasi. Dimana, pada kecemasan komunikasi terdapat didalam diri seseorang yang bisa dinormalisasikan. Memiliki kecemasan komunikasi bukanlah suatu kekurangan dalam keterampilan, melainkan suatu kondisi nyata yang dapat diantisipasi.⁵¹

Pada lain halnya, menurut Spitzberg dan Cupach menyatakan bahwa komunikasi memberikan syarat pada intelligen seseorang untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan efektif. Dalam kompetensi yang terdapat dalam komunikasi bisa berupa pengetahuan mengenai peran lingkungan dalam memberikan pengaruh terhadap kandungann (konten) dan bentuk sebuah pesan

⁴⁹ Arman Arman, *Media Flashcard* (Kuningan: Goresan Pena, 2016).

⁵⁰ Nofrion Nofrion, *Komunikasi Pendidikan (Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran)* (Jakarta: Kencana, 2016).

⁵¹ James C. McCroskey and Virginia P. Richmond, *Communication Apprehension and Small Group Communication*, Ed. Fourth (R. S. Cathart, & L.A Samovar, 1984).

komunikasi.⁵² Spitzberg menyatakan bahwa dalam keefektivitas dan kesesuaian yang terdapat dalam kompetensi komunikasi umumnya diidentifikasi melalui kriteria ganda yang dimana mengacu pada sebuah pencapaian dalam hasil yang lebih diinginkan, terkhusus diletakkan pada konteks dan efektivitas sendiri dalam memasukkan beberapa indikator berupa pemahaman, kejelasan dan efisiensi. Dalam konteks komunikasi yang dibangun oleh Spitzberg mengacu pada komunikasi antar personal yang lebih menekankan pada kompetensi relasional dengan menjelaskan sejauh mana tujuan fungsional dari komunikasi yang terdapat dalam relasi itu terpenuhi dengan melihat interaksi dan kerja sama sesuai dengan konteks antar personal.⁵³

Kriteria yang diberikan oleh Spitzberg bersama rekannya Cupach bahwa dalam komunikasi terdapat tiga komponen berupa pengetahuan, motivasi, dan keterampilan. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu sebuah informasi yang dikuasai oleh seorang komunikator yang akan membantu sebuah komunikasi secara kompeten melalui hal-hal yang konsisten. Motivasi (*motivation*) yaitu sebuah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal yang diinginkan dengan adanya pengaruh dari diri sendiri melalui tujuan yang akan dituju. Keterampilan (*skills*) adalah sebuah kemampuan yang terdapat dalam diri seseorang untuk dapat mencapai hal yang diinginkan dengan mengaplikasikan pengetahuan dan motivasi yang ada dalam diri. Melalui ketiga komponen

⁵² Khoirul Muslimin, *Buku Ajar Komunikasi Politik* (Yogyakarta: Lingkar Media, 2020).

⁵³ Alo Liliweri, *Komunikasi Antar-Personal* (Jakarta: Prenada Media, 2017).

tersebut akan saling berkaitan dan memiliki tujuan yang sama yaitu agar informasi dalam komunikasi dapat tersampaikan secara baik dan jelas.⁵⁴

b. Karakteristik Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses dalam penyampaian pesan dari pribadi ke khalayak yang luas terkhusus dalam komunikasi verbal. Terdapat beberapa karakteristik dalam komunikasi, yakni:⁵⁵

- 1) Arti dari komunikasi adalah sebuah proses simbolik.
- 2) Memiliki potensi dalam komunikasi.
- 3) Memiliki kejadian didalam konteks dan ruang.
- 4) Melibatkan prediksi dari lawan komunikasi.

Lebih jelas juga dinyatakan oleh HARAPPA bahwa dalam komunikasi verbal, memiliki karakteristik, yakni:⁵⁶

- 1) Memiliki keterhubungan dengan objek langsung dari pesan komunikasi yang ada.
- 2) Memiliki konsep yang digunakan dalam sebuah menyampaikan pesan didalam komunikasi.
- 3) Antara pengirim dan penerima harus memahami konten yang disampaikan.
- 4) Terpengaruhnya isi pesan terhadap factor budaya.
- 5) Terpengaruhnya emosi, perasaan dan keadaan pikiran yang disampaikan pengirim kepada penerima.

⁵⁴ Mellia Dewi Hartono Soehardjo and Mukaromah Mukaromah, “Kompetensi Komunikasi Pemandu Sebagai Komunikator Dalam Konteks Komunikasi Pariwisata Di Klenteng Sam Poo Kong,” *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi* 11, no. 2 (2023): 261–76.

⁵⁵ Desiani Natalina and Gilar Gandana, *Komunikasi Dalam PAUD* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2017).

⁵⁶ Marlina Marlina, *Buku Ajar Ilmu Komunikasi* (Indonesia: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022).

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini termuat dalam IV BAB. Pada setiap terdiri beberapa sub bab yang menjelaskan isi dari pokok bahasan, yakni:

1. BAB I Pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori dan sistematika pembahasan.
2. BAB II Metode Penelitian, menjelaskan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, prosedur pengembangan, dan teknik analisis data.
3. BAB III Hasil Penelitian, menjelaskan mengenai hasil pengembangan produk awal, uji coba produk, analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian.
4. BAB IV Penutup, menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Telah berhasil dikembangkan penelitian yang telah dilakukan melalui pengembangan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” untuk menumbuhkan kreativitas dan komunikasi peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *flashcard* model ADDIE, yakni *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. *Analyze* mencakup analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum. *Design* mencakup pemilihan bahan yang dimasukkan kedalam media *flashcard*. *Development* mencakup proses pengembangan media *flashcard* yang akan dikembangkan dan diimplementasikan. *Implementation* mencakup penerapan media *flashcard* dikelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi. Dan *evaluation* mencakup revisi yang dilaksanakan pada media *flashcard*.
2. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *flashcard* “mitigasi bencana alam” yang dikembangkan dalam satu set 22 kartu, yang meliputi satu kartu pembuka, 18 kartu pertanyaan dan tiga kartu jawaban alternatif bagi guru serta penilaian kata-kata kunci. Tema yang digunakan mencakup banjir, gempa, tanah longsor, tsunami, kebakaran hutan, dan gunung meletus. Setiap kartu berisi gambar dari bencana alam untuk dapat dianalisis oleh peserta didik, *barcode* yang menampilkan video sebagai wawasan dan edukasi bagi peserta didik, pertanyaan terbuka yang dijawab untuk melihat kreativitas dan

komunikasi peserta didik, dan kunci-kunci jawaban serta penilaian kunci-kunci jawaban bagi guru. Ukuran yang digunakan 12 x 14 cm, dan bahan yang digunakan berupa *art cartoon* 310 gram *glossy*.

3. Media *flashcard* “mitigasi bencana alam” yang telah dikembangkan divalidasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Media *flashcard* telah dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan formula Aiken’s V. Uji kelayakan yang dilakukan dari penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 0,92 dengan kriteria “tinggi” dan ahli materi mendapatkan skor rata-rata 0,81 dengan kriteria “tinggi”.
4. Hasil dari dampak implementasi media *flashcard* “mitigasi bencana alam” terhadap pengembangan kreativitas peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi diperoleh sebanyak 81% peserta didik mendapatkan tingkat kemampuan kreativitas “sangat kreatif” dengan skor 81 - 85 melalui persentase 81% - 100%, sedangkan 19% peserta didik lainnya mendapatkan tingkat kemampuan kreativitas “kreatif” dengan skor 75 melalui persentase 61% - 80%. Dampak dari implementasi ini ditunjukkan melalui jawaban peserta didik secara langsung ketika menjawab pertanyaan terbuka mengenai mitigasi bencana alam, yang mana peserta didik mengemukakan ide secara mandiri, mengembangkan solusi yang beragam, serta memberikan alasan yang tepat dalam menjawab pertanyaan terbuka yang disajikan melalui media *flashcard*. Salah satu jawaban yang diberikan peserta didik melalui pertanyaan terbuka media *flashcard* yaitu topik gempa yang mana peserta didik mampu

merancang konsep rumah berbahan kayu dan bambu yang ringan sehingga mengurangi risiko cedera apabila bangunan runtuh.

5. Hasil dari dampak implementasi media *flashcard* “mitigasi bencana alam” terhadap pengembangan komunikasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi memperoleh hasil yaitu 100% peserta didik mendapatkan perolehan kriteria “sangat baik” dengan skor rentang 49 – 51 yang dibagi dengan 60 dan dikalikan 100% dan mendapatkan hasil dengan rentang persentase 81% - 100%. Peserta didik dapat menjawab keseluruhan pertanyaan terbuka yang dimana komunikasi mereka dengan diukur melalui motivasi, keterampilan dan pengetahuan serta ditunjukkan juga dengan adanya keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil akhir penelitian yang dilakukan dalam pengembangan produk yang dihasilkan dan dikaitkan dengan adanya tujuan dan manfaat penelitian, terdapat beberapa saran kedepannya dalam kemajuan penelitian yang telah dilakukan, yakni:

1. Pengembangan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” dapat dikembangkan secara luas kepada seluruh kelas tingkat tinggi (kelas IV – kelas VI). Serta menggunakan pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada satu materi pembelajaran saja.
2. Perancangan dan pengembangan media *flashcard* yang dapat dikembangkan secara kreatif sehingga dapat memiliki tampilan yang menarik.

3. Penggunaan pengukuran kreativitas dan komunikasi yang tidak hanya pada pertanyaan terbuka melainkan dapat dikembangkan secara luas alat ukur yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Elliyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Akbar, Muh. Rijalul Akbar. *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Bima: Penerbit Haura Utama, 2022.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pemnbelajaran IPA." *Jurnal Pijar MIPA* 16, no. 2 (2021): 170–75.
- Arman, Arman. *Media Flashcard*. Kuningan: Goresan Pena, 2016.
- Asrullah, Muhammad Yaumi, and M. Yusuf T. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba." Universitas Islam Negeri Alauddin, 2023.
- Aurora, Putri Irene, and Lidia Simanuhuruk. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis." *IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 02, no. 02 (2024): 240–47.
- Cholily, Yus Mochamad. *Metode Penelitian Di Berbagai Masalah Pendidikan*. Edisi Pertama. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, 2024.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Daulay, Sholihatul Hamidah, Siti Ferisa Fitriani, and Endang Wardah Ningsih. "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan Dan Motivasi Belajar Siswa." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 3731–38.
- Fatirul, Achmad Noor, and Bambang Winarto. *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2021.
- Gainau, Maryam B. *Pengembangan Potensi Diri Anak & Remaja*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2019.
- Harisuddin, Muhammad Iqbal. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019.
- Haroedin, Cecep Wahyu. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)* 3, no. 1 (2024): 1–15.
- Hasmiati, Hasmiati, Nurul Fawzani, and Wachida Muhlis. “IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 14, no. 2 (2024): 158–70.
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, and Erik Aditia Ismaya. “Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 1, no. 3 (June 2023): 103–15.
- Hayati, Lilik. “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15, no. 2 (2021): 197–208.
- Hidayat, Abdul Salam. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2021.
- Himmawati, Ihda. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card*. Penerbit NEM, 2022.
- Hisbullah, Hisbullah, and Nurhayati Nurhayati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018.
- Husnul Hotimah. “Flash Card Media Development in Grade 1 Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.” *Engineering: Journal of Mechatronics and Education* 1, no. 2 (2024): 62–69.
- Judjianto, Loso, Mas’ud Muhammadih, and Rahmawati Ning Utami. *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Junaidi, Junaidi. *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2020.
- Kelana, Jajang Bayu, and Duhita Savira Wardani. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021.
- Kulsum, Ummi, and Abdul Muhid. “Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital.” *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022): 157–70.

- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Liliweri, Alo. *Komunikasi Antar-Personal*. Jakarta: Prenada Media, 2017.
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018.
- Makasara, Hanis Ribut. "Pengaruh Metode Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Dan Kreativitas Verbal Pada Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science* 7, no. 1 (2023): 1–10.
- Marlina, Marlina. *Buku Ajar Ilmu Komunikasi*. Indonesia: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Marsuki, Muhammad Fajar, and Muthaminnah. *Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Wawasan Ilmu, 2023.
- Maulidiyah, Ulyana, Sri Wahyuni, and Zainur Rasyid Ridho. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 2 (2022): 115–24.
- McCroskey, James C., and Virginia P. Richmond. *Communication Apprehension and Small Group Communication*. Ed. Fourth. R. S. Cathart, & L.A Samovar, 1984.
- Mila, Amiruddin B., and Rimba Hamid. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 66 Kendari." *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 107–16.
- Miranty, Lalu Amnah Aulia, Ahmad Harjono, and Abul Kadir Jaelani. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Scramble Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Alat Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Gugus 5 Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2019/2020." *Progress Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 42–51.
- Muslimin, Khoirul. *Buku Ajar Komunikasi Politik*. Yogyakarta: Lingkar Media, 2020.
- Nasution, Asrindah, and Rani Rahim. "The Development of Flashcard Media to Improve Students' English Vocabulary in English Lessons at MIS Nurul Hidayah Medan." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 215–23.

- Natalina, Desiani, and Gilar Gandana. *Komunikasi Dalam PAUD*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2017.
- Nofrion, Nofrion. *Komunikasi Pendidikan (Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran)*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Nurmala, Siti, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5042–5034.
- Okataviani, Putri, and Barokah Isdaryanti. "Learning Media for Sound Picture Cards Based on E-Flashcard Quizlet Content for Elementary School IPAS Lessons." *Journal of Education Technology* 7, no. 4 (2024): 742–51.
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–100.
- Prawesti, Larasati Nur Indah. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, 2021.
- Qur'ani, Besse. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Indonesia: Rizmedia: Pustaka Indonesia, 2023.
- Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Rahmat, Abdul. *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2021.
- Rifqi, Ainur. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024.
- Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2012.
- Riyana, Cepi, and Rudi Susilana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2011.
- Riyanti, Benedicta Prihatin Dwi. *Kreativitas Dan Inovasi Di Tempat Kerja*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019.
- Selpiana, Nyanyu Winda, Andi Rahman, and Eni Heldayani. "Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Materi Zat Tunggal Dan Zat Campuran Kelas V

SD Negeri 19 Tanjung Lago.” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): 1186–92.

Shoffa, Shoffan. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023.

Simaremare, Wenny Liana, Melvana Evriani Hutagalung, Elis Kasih Marpaung, and Damayanti Nababan. “Kreativitas Siswa Pada Teknologi Masa Kini.” *JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN ILMU* 1, no. 2 (2024): 72–79.

Soehardjo, Mellia Dewi Hartono, and Mukaromah Mukaromah. “Kompetensi Komunikasi Pemandu Sebagai Komunikator Dalam Konteks Komunikasi Pariwisata Di Klenteng Sam Poo Kong.” *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi* 11, no. 2 (2023): 261–76.

Sudaryono, Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2021.

Sudrajat, Ajat, Fhadya Giaani Salsabila, and Arita Marini. “Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade.” *Journal of Education Technology* 7, no. 2 (2023): 235–46.

Sugianti, Sugianti, and Yudi Hari Rayanto. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Sulistyarini, Winda, and Siti Fatonah. “Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning.” *ELIA: Journal of Educational Learning and Innovation* 2, no. 1 (2022): 42–72.

Suratimah, Dwi, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti. “Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Panas Kelas V Sekolah Dasar Kota Semarang.” *Ta’rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 117–26.

Surya, Jen. *Konsep Dan Praktik Bisnis*. Jawa Tengah: Wawasan Ilmu, 2024.

Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.

Syarifah, Syarifah. *Membangun Kepemimpinan Inovatif Bagi Ketua RT (Model Pelatihan Flex-Blended)*. Yogyakarta: Deepublish Digital, 2024.

- Syarifuddin, Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.
- Waluyo, Waluyo. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Nasional, 2008.
- Widianti, Yeni. *Mengenal Higher Order Thinking Skills Lebih Dalam*. Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023.
- Widyasari, Choiriyah. *Krerativitas Dan Keberbakatan*. Jawa Timur: Muhammadiyah University Press, 2023.
- Wifda, Sherina, Afifah Munira, Putri Situmorang, and Hijiriati Hijriati. "Analisis Media Flashcard Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Autis Di SLB TNCC Banda Aceh." *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2024): 92–100.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edisi kedua. Jakarta: Kencana, 2018.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.
- Yuandana, Tarich. *Teori Dan Praktik Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2023.
- Zahara, Erpi, and Asep Sukenda Egok. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran IPA Kelas V." *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 5896–900.
- Zakariah, M. Askari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development*. Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warahmah, 2020.