

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* sebagai solusi terhadap masalah di lapangan dengan melakukan rancangan serta pengujian terhadap suatu produk. Desain penelitian *design and development* bertujuan untuk membuat produk yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran (Rahmaniyah et al., 2022). Menurut Richkey dan Klein sebuah penelitian yang sistematis berhubungan dengan desain, lalu dapat di kembangkan dan mengevaluasi produk, itu disebut penelitian *design and development* (D&D), model yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa ADDIE yang proses nya sebagai *framework* pembimbing untuk berbagai kondisi, sehingga menyediakan hasil pengembangan pendidikan dari berbagai sumber (Pendidikan, 2025). Dengan menggunakan D&D dalam penelitian tentu memfokuskan pada tahap perancangan, pengembangan, pemahaman, dan evaluasi pada produk dengan menciptakan atau meningkatkan sesuatu yang baru, dalam konteks pembelajaran atau diluar pembelajaran.

Pada penelitian yang telah dirumuskan sesuai rumusan masalah. Dengan menggunakan metode *design and development* (D&D) dan data yang diperoleh merupakan hasil kesepakatan para ahli yang kompeten pada bidangnya, dalam ahli pakar materi, media, dan validasi, rancangan pada penelitian dilakukan sebanyak dua kali, menurut JB Reswick desain sebuah kegiatan yang kreatif melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan tentu berguna dan belum ada sebelumnya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar dari hasil desain sendiri (Minarno & Saputri, 2024).

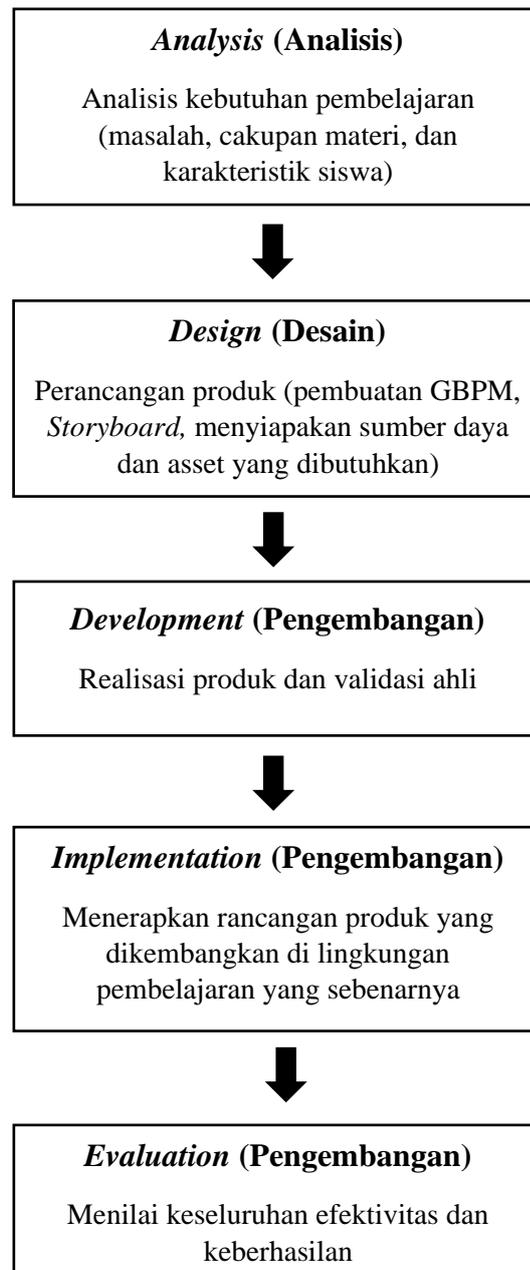
Berdasarkan uraian diatas, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian D&D. tujuan dari penggunaan metode ini yakni, menciptakan produk inovatif yang dapat meningkatkan pembelajaran yang mutu dalam kebutuhan dan tantangan yang

ada saat ini. Produk diciptakan dan dikembangkan oleh peneliti dalam media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian digunakan dengan model pengembangan ADDIE.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan sebuah tahapan yang digunakan untuk merinci proses dalam menciptakan produk khusus dengan sangat terinci. Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kekayaan Suku Bangsa Kelas III Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan alur prosedur penelitian model ADDIE dilaksanakan melalui lima tahapan yang spesifik sesuai pada prosedur yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch meliputi, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Pokhrel, 2024). Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai dengan penelitian pengembangan, proses penelitian ini sesuai pada sistem instruksional yang berurutan sehingga hasil evaluasi setiap tahap dapat efektif (Anafi, 2021).

Peneliti menggunakan model ADDIE karena didasari oleh fakta bahwa model ADDIE memiliki struktur terencana sesuai dengan rangkaian yang jelas dan didasarkan pada teori desain pembelajaran. Oleh karena itu, model ADDIE bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kegiatan atau kebutuhan pembelajaran di sekolah. Berikut ilustrasi yang menunjukkan dalam penerapan metode *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE.



Gambar 2.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

### 3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis, tindakan yang dijalankan oleh peneliti adalah menganalisis kebutuhan. Dengan analisis kebutuhan bagian dari mengidentifikasi permasalahan serta menemukan solusi yang sesuai untuk merancang media pembelajaran. Tahapan analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah. Proses analisis kebutuhan ini mencakup aspek kebutuhan pada media pembelajaran, karakteristik siswa, serta cakupan pada materi. Dengan menjalankan evaluasi kebutuhan ini, peneliti dapat melakukan wawancara dengan guru kelas III di sekolah dasar. Berikut adalah penjelasan mengenai tahap analisis:

a. Analisis kebutuhan media pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa media yang akan dikembangkan dapat membantu kegiatan proses pembelajaran dikelas melalui pedoman wawancara kepada guru.

b. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan agar mengetahui karakteristik siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk menghimpun informasi mengenai materi Kekayaan Suku Bangsa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III sekolah dasar. Langkah ini tentu menetapkan materi sebagai pedoman merancang dari isi materi pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dengan tujuan mendukung kegiatan proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

### 3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain yakni rancangan kerangka dari media pembelajaran *Flashcard* cetak yang dikembangkan. Tahap ini berlangsung setelah analisis dan pengumpulan data awal dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan di tahap ini menentukan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang tertera pada Garis Besar Program Media (GBPM), untuk memudahkan perancangan media yang cocok untuk pembelajaran siswa kelas III di sekolah dasar. Selanjutnya pembuatan *storyboard* untuk menggambarkan kerangka kerja, sehingga tampilan pada media dapat sesuai, peneliti tentu mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan.

### **3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan, produk tentu dibuat berdasarkan desain yang disusun pada tahap sebelumnya. Proses pembuatan produk mencakup pada pembuatan *flashcard* pada aplikasi Canva untuk pengembangan media pembelajaran sehingga nantinya akan di cetak. Selanjutnya, setelah menyelesaikan pembuatan produk tahap berikutnya melibatkan validasi atau evaluasi media pembelajaran dari seorang validator. Validator ini seorang ahli yang memiliki keahlian dalam bidang materi, media, serta ahli bahasa. Tujuan validasi untuk menilai kualitas pada produk, sehingga dapat memberikan masukan sebelum produk diujicobakan kepada pengguna akhir, yakni siswa dan guru.

### **3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi yakni melibatkan pengujian media pembelajaran pengguna, yaitu guru dan siswa kelas III sekolah dasar dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini, dilakukan setelah media tersebut mendapatkan validasi dari para ahli dan perbaikan yang telah dilakukan. Perbaikan dilakukan tentu sebelum proses uji coba untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan di sekolah dengan melakukan pembelajaran berlangsung dan menggunakan media. Setelah uji coba selesai, peneliti akan meminta respon pengguna dengan memberikan angket yang harus diisi.

### 3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dalam penelitian dengan menggunakan model ADDIE yakni evaluasi. Pada tahap ini media yang dikembangkan akan dinilai berdasarkan data yang diperoleh.

## 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.3.1 Partisipan Penelitian

Partisipan yang terlibat pada penelitian yakni, partisipan validator dan pengguna. Partisipan validator ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Sedangkan partisipan pengguna yang dimaksud guru dan siswa kelas III. Dibawah ini, penjelasan mengenai partisipan penelitian.

- a. Ahli materi, dosen ahli pada bidang Pendidikan Pancasila atau PPKn yang berperan sebagai validator untuk memvalidasi produk yang sesuai dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran *Flashcard* materi kekayaan suku bangsa di kelas III sekolah dasar.
- b. Ahli Bahasa dosen ahli pada bidang Bahasa yang berperan sebagai memvalidasi produk terkait Bahasa dalam media pembelajaran yang efektif, sesuai dengan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar.
- c. Ahli media dosen ahli dalam desain dan media yang berperan sebagai validator memvalidasi produk terkait media desain dan kelayakan produk.
- d. Guru kelas III, guru kelas di UPTD SDN 1 Jatibarang yang berperan dalam pengguna media pembelajaran *Flashcard* dalam pemahaman konsep Kekayaan Suku Bangsa kelas III sekolah dasar.
- e. Siswa kelas III, siswa UPTD SDN 1 Jatibarang yang berperan dalam pengguna media pembelajaran *Flashcard* dalam pemahaman konsep Kekayaan Suku Bangsa kelas III sekolah dasar.

### 3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan oleh peneliti di UPTD SDN 1 Jatibarang Kec. Jatibarang Kab. Indramayu Jawa Barat 45273.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk mengumpulkan data melalui metode wawancara dengan guru kelas serta memberikan angket partisipan sebagai hasil validasi (ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media), sehingga hasil dari respon pengguna (guru dan siswa). Dibawah ini rincian yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian.

#### **3.4.1 Wawancara**

Wawancara sebuah kegiatan untuk melakukan pengumpulan data pada penelitian. Sehingga peneliti dapat mengajukan pertanyaan yang relevan kepada partisipan atau informan yang berperan dalam pengambilan data yang akan peneliti ketahui. Menurut Dexter Lincoln dan Guba, 1985; 286 mengatakan (Iii, 2002), wawancara sebuah percakapan yang bertujuan mendapatkan informasi dari seseorang, peristiwa kegiatan, motivasi, perasan responden. Adanya wawancara dapat mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, perasaan, dan hal lainnya. Kegiatan wawancara dilakukan oleh satu pewawancara dan satu terwawancara, guru kelas yang akan membahas mengenai kondisi kegiatan belajar, kebutuhan perangkat pembelajaran sebagai tahap analisis sebelum diimplementasikan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman konsep kekayaan suku bangsa mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar yang dirancang.

#### **3.4.2 Angket**

Pada pengumpulan data yang menggunakan angket berupa daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden. Angket juga dapat digunakan untuk mengumpulkan data dengan jumlah besar dan data yang terstruktur sesuai pada pengalaman pendidikan (Dahlia, 2025). Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Angket tertutup berisi pertanyaan yang mengharuskan partisipan memberikan jawaban singkat dari berbagai pilihan

yang telah disediakan oleh peneliti pada kolom yang sesuai (Ernawati & Setiawaty, 2021). Angket tentunya akan diberikan kepada partisipan ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, guru kelas, dan siswa dengan setiap partisipan mendapatkan angket yang sesuai pada konteks serta kebutuhan. Adanya angket bertujuan untuk mendapatkan respon mengenai kualitas, saran, kelayakan sebuah media pembelajaran yang dibuat. Pengumpulan data ini menjadi dasar dari proses peningkatan yang akan dilakukan pada media pembelajaran.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Pada kerangka penelitian ini, peneliti memanfaatkan metode analisis deskriptif mencakup kualitatif dan kuantitatif. Sumber data diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas III UPTD SDN 1 Jatibarang, validasi oleh para ahli (ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media), dan respons dari pengguna produk yakni ada guru dan siswa, dengan hasil wawancara dianalisis dan disusun secara sistematis sesuai panduan wawancara yang digunakan. Hasil dari validasi para ahli respon pengguna atau guru akan diolah menggunakan Skor Skala Likert untuk mengukur persepsi, tanggapan, seseorang dengan rentang skor dari 1 – 4 sesuai kategori tertentu. Dalam skala likert diajukan pertanyaan untuk meminta persetujuan (*agreement*) responden atas pertanyaan atau pernyataan (Simamora, 2022).

Tabel 3.1 Penskoran Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Untuk mendapatkan respon dari pengguna atau siswa diolah menggunakan skala Guttman dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Skala Guttman ini sebuah hasil kepraktisan dalam melakukan penelitian, berikut penskoran sesuai Skala Guttman (Juni & Hutagalung, 2024).

Tabel 3.2 Penskoran Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Analisis data pada hasil validasi dari ahli (ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media) serta respon dari pengguna (guru dan siswa) akan diproses melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap pertanyaan dengan menggunakan rumus berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang di dapat

N = Jumlah skor maksimum

Setelah memperoleh hasil dari rumus diatas, selanjutnya ditentukan layak atau tidaknya dengan menggunakan kriteria skala interpretasi (Saski, N.H. & Tri, S., 2021).

Tabel 3.3

Kriteria Validasi Produk

No	Kriteria Validasi	Kategori
1.	0% - 20%	Tidak Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak

3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Saski, N.H. & Tri, S., 2021)

### 3.6 Instrumen Penelitian

Dari perolehan data dan informasi tentang media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman konsep kekayaan suku bangsa siswa kelas III sekolah dasar dengan cara penelitian yang valid. Dengan alat penelitian meliputi wawancara, lembar pertanyaan angket validator, dan respon pengguna. Berikut penjelasan mengenai kegiatan penelitian:

#### 3.6.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dalam penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tantangan yang muncul di lingkungan sekolah dasar, terutama pada kegiatan pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar. Instrumen dapat digunakan pada tahap *analysis* pada metode pengembangan ADDIE. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III sekolah dasar. Pedoman wawancara guru yang dirancang dilakukan untuk menggali informasi mengenai pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsa di kelas III. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan perspektif guru mengenai kurikulum yang digunakan, pendekatan kegiatan belajar yang diterapkan, dan hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara dengan guru kelas.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Wawancara

Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
------------	------------------

Dea Azzahra, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEKAYAAN SUKU BANGSA KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Apakah dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah?	1
Apakah setiap proses pembelajaran berlangsung sering menggunakan media pembelajaran?	2
Bagaimana cara guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai pada materi yang akan disajikan kepada siswa?	3
Apakah ada motivasi yang muncul dari siswa ketika belajar menggunakan media pembelajaran?	4
Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam pembelajaran di kelas, apakah berbasis teknologi atau tradisional?	5
Apa tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran?	6
Bagaimana strategi guru dalam menggunakan media pembelajaran?	7
Apakah ada rasa daya tarik siswa ketika kegiatan belajar dibareng dengan bermain?	8
Apakah guru merancang media pembelajaran sendiri atau tersedia di sekolah?	9
Dalam pembelajaran berlangsung dapatkah siswa interaktif dengan adanya media pembelajaran?	10
Apakah media pembelajaran sangat mendukung belajar kolaboratif siswa?	11
Apakah kegiatan belajar siswa menerapkan profil pelajar Pancasila?	12

Apakah sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka?	13
Bagaimana jika peneliti mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran di kelas III?	14
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran pada materi Kekayaan Suku Bangsa pada Materi Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar?	15

### 3.6.2 Angket

Instrumen penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk lembar validasi yang akan diberikan kepada partisipan validator, termasuk ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, serta pengguna yakni guru dan siswa. Instrumen angket untuk validator digunakan pada tahapan *development* atau pengembangan, sedangkan instrumen angket respon guru dan siswa digunakan ada tahapan *implementation* atau implementasi. Penjelasan mengenai kisi-kisi yang digunakan yakni sebagai berikut:

#### a. Kisi-kisi Validasi Materi

Angket validasi materi yaitu formulir evaluasi yang digunakan oleh ahli materi untuk mengevaluasi kecocokan aspek materi yang ada dalam media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Rincian kisi-kisi penilaian validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.5

#### Kisi-kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor soal
Kualitas isi	Kesesuaian materi	1,2,3,4,5
	Keakuratan materi	6,7,8,9
	Penggunaan bahasa	10,11,12,13

	Mendorong belajar siswa	14,15
	Minat	16
Kualitas instruksional	Memberikan bantuan belajar	17
	Fleksibilitas	18
	Latihan soal	19
	Dampak	20

Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
Kesesuaian materi	1. Materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat sudah lengkap.				
	2. Materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> yang dibuat sudah sesuai dengan elemen capaian pembelajaran.				
	3. Materi pada media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan indikator.				
	4. Materi media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
	5. Penyajian materi media pembelajaran <i>flashcard</i> memiliki daya tarik.				
Keakuratan materi	6. Konsep materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah sesuai.				

	7. Data dan fakta media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah sesuai.				
	8. Gambar media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan materi kekayaan suku bangsa.				
	9. Contoh media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan ciri khas setiap daerah.				
Penggunaan bahasa	10. Pesan atau informasi yang diberikan dari media pembelajaran <i>flashcard</i> yang dibuat sudah jelas.				
	11. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh siswa.				
	12. Kalimat pada media pembelajaran <i>flashcard</i> yang dibuat sudah jelas.				
	13. Ejaan pada media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah tepat				
Mendorong belajar siswa	14. Materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.				

	15 Materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat mendorong siswa menerapkan dalam kehidupan sehari hari.				
Minat	16. Materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat menarik minat dan motivasi siswa.				
Memberikan bantuan belajar	17. Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini dapat membantu siswa.				
Fleksibilitas	18. Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini dapat digunakan dengan fleksibel.				
Latihan soal	19. Latihan soal media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat sesuai dengan materi.				
Dampak	20. Media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat dibuat pada aplikasi Canva sehingga berdampak bagi pembelajaran untuk guru dan siswa.				

#### b. Kisi-kisi Validasi Media

Angket validasi media yaitu formulir evaluasi yang digunakan oleh ahli media untuk mengevaluasi kecocokan aspek media yang ada dalam media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Rincian kisi-kisi penilaian validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.6

## Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kualitas isi	Kelengkapan	1,2,3,4
Kualitas teknis	Kebergunaan	5,6,7,8,9
	Kinerja Produk	10,11,12,13
Kualitas tampilan	Keterbacaan	14,15,16
	Desain	17,18,19,20

Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
Kelengkapan	1. Gambar pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat sesuai dengan materi.				
	2. Media <i>Flashcard</i> cetak, dan <i>Scan Barcode</i> dapat meningkatkan pengalaman belajar di kelas.				
	3. <i>Flashcard</i> cetak pada media pembelajaran yang dibuat terlihat dengan jelas.				
	4. Audio, gambar pada media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah sesuai dan jelas.				
Kebergunaan	5. Penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i> tentu memudahkan siswa dalam belajar.				

	6. Penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i> tentu dapat membuat siswa memahami materi pelajaran.				
	7. Penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i> tentu memudahkan guru dalam kegiatan belajar.				
	8. Penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i> tentu digunakan dengan fleksibel.				
	9. Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat dipahami dengan baik.				
Kinerja program	10. Media pembelajaran <i>flashcard</i> sangat mudah mudah digunakan saat pembelajaran.				
	11. Media <i>flashcard</i> dapat diaplikasikan saat proses pembelajaran dengan mudah dan bersifat fleksibel.				
	12. Halaman pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat dibuka dengan baik.				
	13. Media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat digunakan secara cetak ataupun akses melalui <i>smartphone</i> .				

Keterbacaan	14. Huruf pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat terbaca dengan jelas.				
	15. Jenis ukuran pada huruf media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat dengan jelas mudah terbaca.				
	16. Kesesuaian warna sudah tepat pada media pembelajaran <i>flashcard</i> .				
Desain	17 Cover media pembelajaran <i>flashcard</i> tentu memiliki daya tarik.				
	18. Penyusunan media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah tepat.				
	19. Pemilihan warna pada media pembelajaran <i>flashcard</i> sudah tepat.				
	20. Gambar pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat sudah jelas.				

### c. Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi Bahasa yaitu formulir evaluasi yang digunakan oleh ahli Bahasa untuk mengevaluasi kecocokan aspek bahasa yang ada dalam media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Rincian kisi-kisi penilaian validasi ahli Bahasa sebagai berikut.

Tabel 3.7

#### Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa

Dea Azzahra, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEKAYAAN SUKU BANGSA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan Bahasa	Kelugasan bahasa.	1,2
	Penggunaan bahasa yang komunikatif.	3
	Bahasa yang dialogis.	4,5
	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa sekolah dasar.	6,7
	Kesesuaian pada kaidah bahasa.	8
	Kesesuaian pada penggunaan istilah, dan ikon.	9,10

Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
Kelengkapan	1. Bahasa dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat digunakan dan dibuat dengan efektif.				
	2. Bahasa dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat dengan tepat.				
Penggunaan bahasa yang komunikatif	3. Bahasa dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat dapat mampu menyampaikan materi yang mudah dipahami siswa.				

Penggunaan bahasa yang dialogis	4. Bahasa dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat untuk motivasi siswa agar mempelajari materi dengan mudah.				
Bahasa yang dialogis	5. Bahasa digunakan dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat mampu mendorong siswa dalam berpikir kritis.				
Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa sekolah dasar	6. Bahasa dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat sesuai dengan intelektual siswa.				
	7. Bahasa dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat sesuai dengan emosional siswa				
Kesesuaian pada kaidah bahasa.	8. Bahasa dan ejaan dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat sudah tepat pada kaidah bahasa Indonesia dengan baik, dan benar.				
Kesesuaian pada penggunaan istilah, dan ikon.	9. Istilah dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dapat sesuai.				
	10. Ikon dalam media pembelajaran <i>flashcard</i> dibuat dengan kesesuaian.				

### 3.7 Partisipan Kesimpulan

Dea Azzahra, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEKAYAAN SUKU BANGSA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada kesimpulan untuk memberikan respon terhadap pertanyaan yang ada dari rumusan masalah yang diajukan sebelumnya. Hasil dari analisis data penelitian melibatkan penilaian terhadap kelayakan pada pengguna media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi kekayaan suku bangsa siswa kelas III sekolah dasar.