

Media Flashcard Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPA Materi Sikuls Hidup Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Oleh:

DELLA BAROKAH SARI: 228620600097

Dosen Pembimbing : Dr. Fitria Wulandari M.Pd.

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2026

ABSTRAK

Flashcard Digital “Siklus Hidup Hewan” merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Media ini berbentuk kartu digital dua sisi yang memadukan ilustrasi berwarna, teks penjelasan, audio, serta tautan video pembelajaran dalam satu sistem yang terintegrasi. Materi yang disajikan membahas siklus hidup beberapa hewan seperti kupu-kupu, belalang, dan katak yang mencakup proses metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Media ini dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif seperti menu utama, lanjut, dan kembali sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi. Flashcard digital ini dapat digunakan secara daring melalui Google Drive maupun secara luring menggunakan PowerPoint sehingga fleksibel digunakan di sekolah maupun di rumah. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep IPA, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep ilmiah. IPA mempelajari berbagai fenomena alam secara sistematis sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan bermakna bagi siswa. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Metode tersebut seringkali kurang mampu menarik perhatian siswa, khususnya pada siswa kelas III yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA yang bersifat abstrak, termasuk pada materi siklus hidup hewan.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah **flashcard digital**. Flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar dan informasi singkat yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep secara cepat dan mudah. Ketika dikembangkan dalam bentuk digital, flashcard dapat dilengkapi dengan animasi, audio, dan video yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, pengembangan **media flashcard berbasis digital** menjadi salah satu solusi inovatif untuk membantu siswa memahami materi siklus hidup hewan secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

- **Jenis Penelitian:** Research and Development (R&D).
- **Model Pengembangan:** Menggunakan model ADDIE.
- **Analysis:** Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran IPA.
- **Design:** Merancang tampilan flashcard digital, materi, serta navigasi media.
- **Development:** Mengembangkan media menggunakan aplikasi digital seperti PowerPoint dan Google Slides.
- **Implementation:** Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA.
- **Evaluation:** Melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan media pembelajaran.

DESKRIPSI PRODUK: FLASHCRAD DIGITAL

Lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media Flashcard Berbasis Digital yang menyajikan materi pembelajaran secara visual, sederhana, dan mudah dipahami. Media ini dirancang untuk membantu siswa kelas III Sekolah Dasar memahami materi siklus hidup hewan pada pembelajaran IPA melalui kartu pembelajaran digital yang menampilkan gambar ilustrasi dan penjelasan singkat mengenai tahapan metamorfosis. Dengan tampilan yang menarik, navigasi interaktif, serta dukungan video pembelajaran sebagai pengantar materi, media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

DESKRIPSI PRODUK: FLASHCRAD DIGITAL

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Flashcard Digital Siklus Hidup Hewan.

Karakteristik media:

- Berbentuk kartu digital dua sisi
- Menggunakan ilustrasi gambar berwarna
- Dilengkapi teks penjelasan yang sederhana
- Memiliki tombol navigasi interaktif
- Memuat audio dan video pembelajaran

Media ini dirancang agar siswa dapat memahami proses metamorfosis hewan secara bertahap dan lebih mudah dipahami.

ISI PRODUK: FLASHCRAD DIGITAL

1. Spesifikasi Teknis & Visual

- **Teknologi Pengembangan:** Media dikembangkan menggunakan **Microsoft PowerPoint** untuk membuat slide interaktif dan diunggah ke **Google Slides** agar dapat diakses secara daring.
- **Format Media:** Disajikan dalam bentuk **slide presentasi interaktif** yang terdiri dari beberapa halaman flashcard berisi **gambar, teks penjelasan, dan video pembelajaran**.
- **Tampilan Visual:** Menggunakan **ilustrasi gambar berwarna dan desain sederhana** agar mudah dipahami siswa sekolah dasar.
- **Navigasi Media:** Dilengkapi tombol **Play, Next, Back, dan Home** untuk memudahkan perpindahan antar flashcard.

2. Konten Pembelajaran

Materi meliputi **siklus hidup kupu-kupu, belalang, dan katak** yang menjelaskan konsep **metamorfosis sempurna dan tidak sempurna**, dilengkapi **gambar ilustrasi, teks penjelasan, dan video pembelajaran**.

3. Alur Penggunaan (User Flow)

Pengguna membuka **tautan Google Slides**, menekan **tombol PLAY** pada halaman awal, memilih materi, kemudian mempelajari **flashcard** yang berisi gambar, teks, dan video. Navigasi dilakukan menggunakan tombol **Next, Back, dan Home** sehingga pengguna dapat mengeksplorasi materi secara **fleksibel (non-linear)**.

PROSEDUR PEMAKAIAN APLIKASI "FLASHCRAD DIGITAL"

Pengguna mengakses media pembelajaran Flashcard Interaktif Siklus Hidup Hewan melalui tautan berikut:

<https://docs.google.com/presentation/d/1bxRPc0Evg3Dxf6SJv1awsJvvU222pwpP/edit?usp=sharing&oid=106732560009497958797&rtpof=true&sd=true>

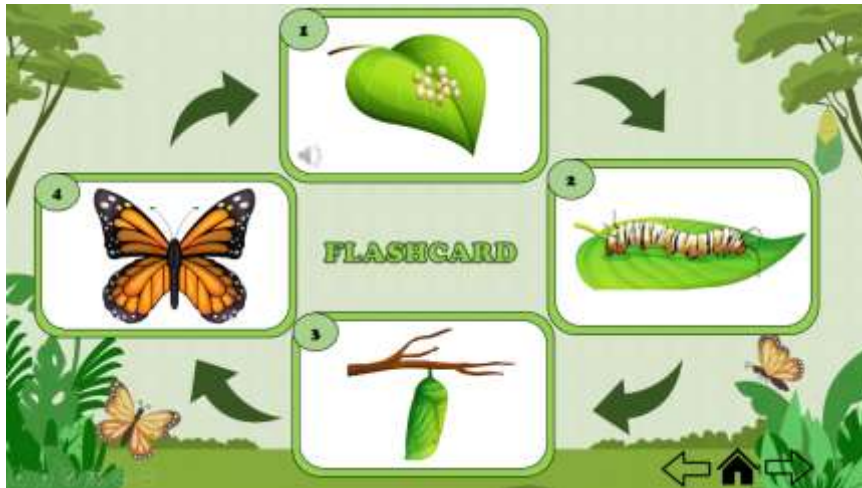
Tautan tersebut menghubungkan pengguna dengan media pembelajaran berbasis Google Slides yang dapat dijalankan secara daring. Pengguna dapat membuka tautan melalui perangkat komputer (PC/laptop) maupun smartphone yang terhubung dengan jaringan internet. Media juga dapat dibagikan kepada siswa melalui Google Slides atau grup komunikasi kelas seperti WhatsApp untuk memudahkan proses distribusi.

Setelah tautan dibuka, pengguna dapat menjalankan media dalam mode presentasi melalui (browser) seperti Google Chrome sehingga fitur navigasi slide dapat berfungsi secara optimal. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh file dalam format Microsoft PowerPoint (.pptx) untuk dijalankan secara luring (offline) menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint pada komputer atau smartphone.

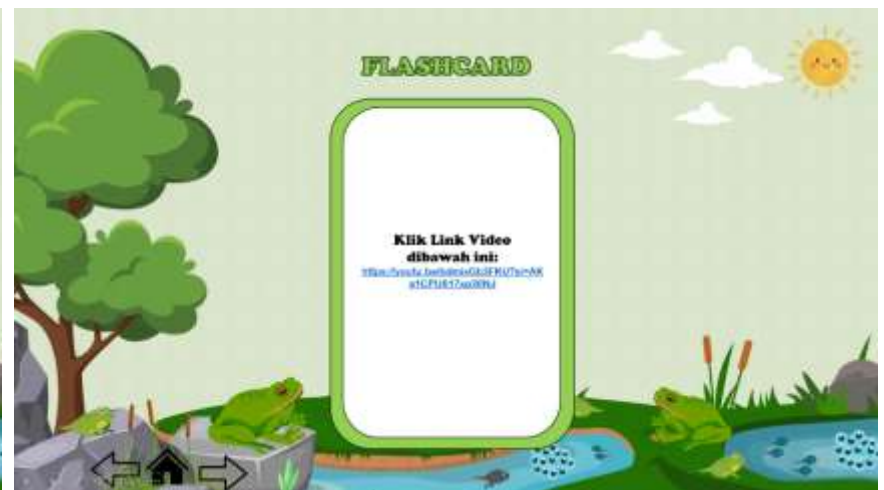
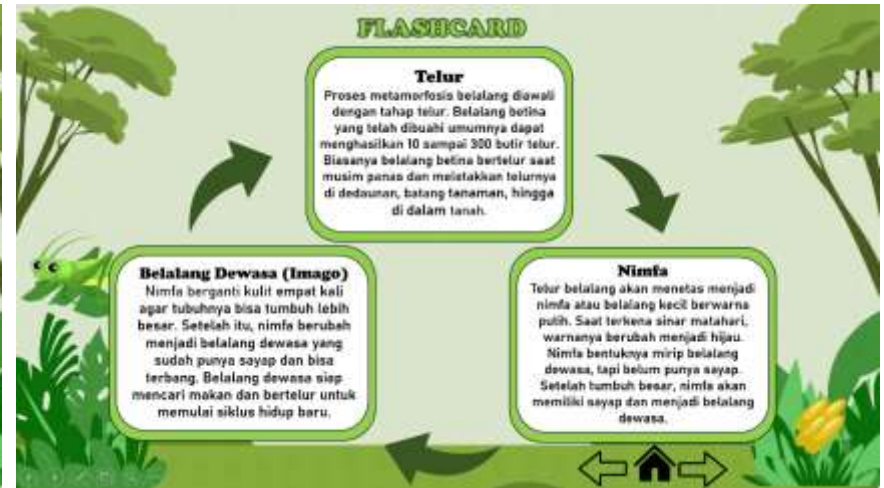
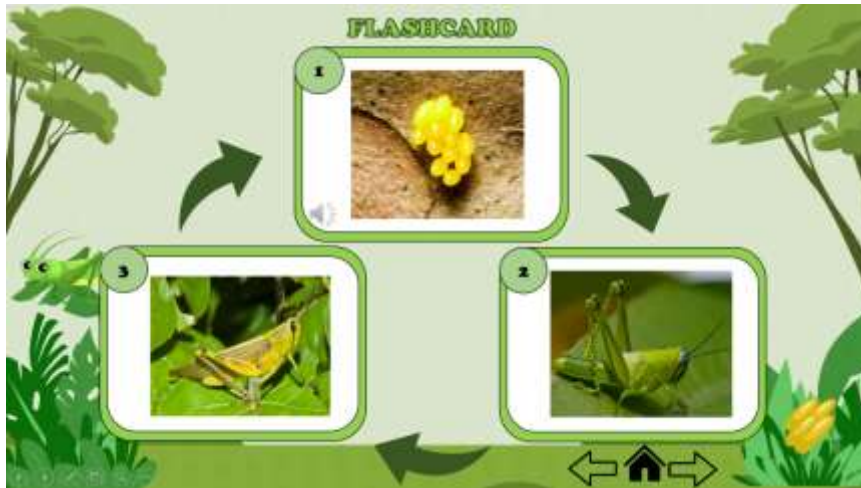
ISI APLIKASI



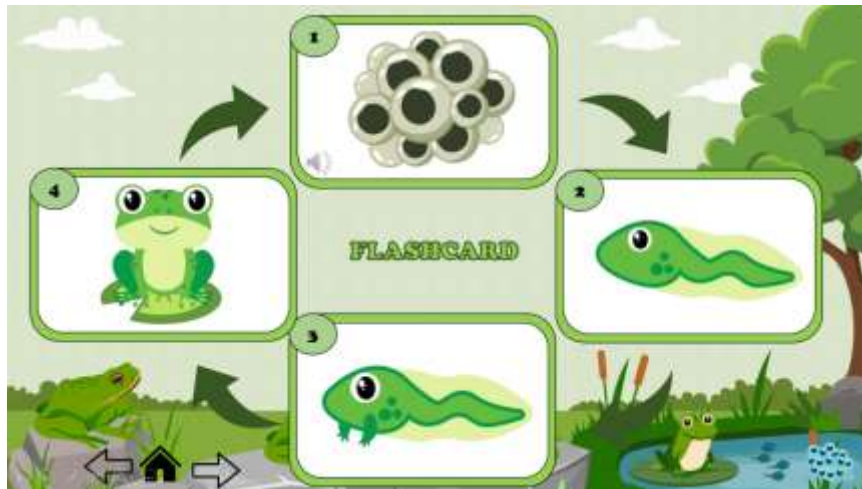
ISI APLIKASI



ISI APLIKASI



ISI APLIKASI



Hasil yang Diharapkan

- Produk: Media pembelajaran Flashcard Interaktif Siklus Hidup Hewan yang siap digunakan dalam pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar melalui Google Slides maupun PowerPoint.
- Peningkatan Pengetahuan: Membantu siswa memahami konsep siklus hidup hewan, termasuk metamorfosis sempurna dan tidak sempurna melalui gambar, teks, dan video pembelajaran.
- Peningkatan Minat Belajar: Meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA melalui media flashcard digital yang interaktif dan menarik.
- Kontribusi Akademis: Menjadi referensi media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru untuk mendukung pembelajaran IPA serta pengembangan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] E. Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, Metodologi pembelajaran IPA. 2021.
- [2] A. N. Fawaid, Q. Prayogo, M. Luvdi, and M. Ridho, "PENGUNAAN MEDIA VISUAL PIRAMIDA MAKANAN SEBAGAI PENGENALAN EKOSISTEM MAKHLUK HIDUP DI KELAS V SD MRAWAN 03," *Al-Adawat J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 04, no. 02, pp. 107–113, 2025.
- [3] P. Media et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS WEB MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SD Ayu Rizki Nilam Sari Abstrak," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*.
- [4] E. T. Mulyosari, B. Havifah, and C. Khosiyono, "Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 2395–2405, 2023.
- [5] N. Komang, A. Sari, M. Suarjana, and D. G. Firstia, "Animated Video-based E-Flashcard Learning Media for Early Childhood Pre-Reading Abilities," vol. 11, pp. 183–191, 2023.
- [6] F. A. Cindy Oktafina Nengsih¹), Zulyusri³), and Lufri⁴, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA," *J. Edukasi dan Sains Biol.*, vol. 3, no. 2, pp. 81–91, 2021.
- [7] Jerome Bruner, *Toward a Theory of Instruction*. 1966.
- [8] U. Juhrocin, "Taksonomi Anderson Revisi atas Taksonomi Bloom," *Taksonomi*, p. 323, 2023.
- [9] Annissa Syafarina Sari, Krisna Wijaya, and Ridho Gata Wijaya, "Flashcard Media Innovation in Thematic Science Lessons Growth and Development of Living Creatures in Elementary Schools," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 11, no. 3, pp. 483–489, 2023, doi: 10.23887/jjpsd.v11i3.66898.
- [10] P. Anjarwati and Y. Mahendra, "The Effectiveness of Flashcard Media in Enhancing Science Learning Outcomes among Elementary School Students," vol. 13, no. 1, pp. 180–188, 2025.
- [11] S. Hermansyah, M. Usman, and M. Hanafi, "Pengunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Educ. Technol.*, vol. 1, pp. 235–246, 2023.
- [12] I. N. Muharani and K. Kunci, "Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Semin. Nas. Pros. Pendidik. Dasar*, pp. 190–197, 2024.
- [13] J. Inovasi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, pp. 230–236, 2025.
- [14] I. N. Jannah, D. Prasetyawati, D. Hariyanti, and S. A. Prasetyo, "Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 54–59, 2020.
- [15] L. H. J. Taroreh, F. I. Pendidikan, and U. N. Manado, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA," *J. Ilmu Pendidik. Guru Sekol. Dasar dan Usia Dini*, vol. 01, pp. 26–31, 2024.