



**PRACTICALITY OF FLASHCARD LEARNING MEDIA IN ENVIRONMENTAL
POLLUTION MATERIALS FOR CLASS VII SMP/MTs**

Oleh

Tarisyah Taskiya Khalbu¹, Khalida Ulfa²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

E-mail: ttkhalbu@gmail.com, khalidabio_uin@radenfatah.ac.id

Abstract

This study discusses the practicality of the flash card learning media for environmental pollution materials for grade 7 SMP/MTs at SMP Negeri 22 Palembang. This study will reveal the level of practicality of the use of learning media by both teachers and students after using learning media in the learning process. The research subjects were carried out with 20 students and 1 teacher. The question sheet has been validated by experts and will be used as an instrument to obtain data as a response from teachers and students regarding the practicality of learning media. The data obtained were processed using a questionnaire analysis technique. The results showed that the flash card learning media had a very practical level of practicality based on the responses of teachers and students. So it can be concluded that the flash card learning media is a very practical learning media to be used in the learning process of environmental pollution by teachers and students.

Keywords: Practicality, Learning Media, Environmental Pollution, Science.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat berkaitan erat pada kehidupan. Menurut Ki Hajar Dewantara (2004) pendidikan adalah sebuah penuntun dari segala kekuatan kodrat yang ada pada seorang anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi mungkin. Untuk mencapai predikat manusia sempurna sebagai puncak tertinggi hakekat kehidupannya, maka manusia harus mengembangkan diri melalui upaya sistematis dan terencana serta dalam kerangka konsep yang jelas (Endang, 1995).

Sejalan dengan perkataan Ki Hajar Dewantara, didalam Al-Quran pada surah Al-Alaq ayat 1-5 menjelaskan mengenai pentingnya Pendidikan. Menurut Quraish Shihab (1992) pada surah ini berisi dua perintah yang terdiri atas perintah untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui dan perintah dalam mengajarkan pengetahuan kepada orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa melalui proses belajar dalam pembelajaran

akan diperoleh pengetahuan yang akan membuat manusia menjadi manusia yang berguna dan dapat mencapai kejayaan serta kebahagiaan dunia akhirat (Isnaini dan Muhammad, 2020).

Pendidikan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran disekolah. Proses belajar dapat diperoleh dari sekolah yang melibatkan peran guru. Guru sebagai pendidik harus bisa menciptakan sebuah proses belajar yang 3 efektif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Untuk menciptakan suasana proses belajar tersebut, maka guru harus mengusahakan upaya pembelajaran yang telah tersusun sedemikian rupa agar proses belajar yang diinginkan dapat berjalan dengan baik. Namun pada saat proses belajar tercipta, ada kalanya terdapat hambatan yang mengganggu. Hambatan yang terjadi dapat berasal dari guru itu sendiri maupun dari peserta didik.

Hambatan belajar seringkali terjadi pada materi yang berkaitan langsung dengan alam, salah satunya pada materi pencemaran



lingkungan. Peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami beberapa materi pada mata pelajaran IPA terutama pada materi lingkup Biologi dengan materi pencemaran lingkungan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pencemaran lingkungan akibat kurangnya pembahaman dalam penggunaan bahasa ilmiah, singkatan senyawa dan penjelasan dari materi serta singkatnya waktu belajar karena proses belajar dilakukan secara daring akibat dampak dari pandemi *Covid-19*. Sedangkan pada guru menyatakan bahwa terdapat beberapa materi yang sulit dijelaskan kepada peserta didik yang disebabkan kurangnya fasilitas penunjang pembelajaran dan peserta didik yang pasif dalam proses belajar sehingga guru tidak mengetahui semua peserta didik memahami materi dengan baik atau tidak. Hambatan yang terjadi baik dari guru dan para peserta didik ini memberikan pengaruh pada hasil belajar.

Dalam kasus ini, penerapan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat mengatasinya. Menurut Habibati dkk., (2019) penerapan media pembelajaran adalah suatu cara yang tepat dalam usaha meningkatkan pemahaman dari peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran *flashcard* dengan karakteristik yang menarik perhatian dan dapat disesuaikan dengan beberapa materi pembelajaran. Ditambah dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP merupakan individu yang sedang memasuki tahap remaja awal, yaitu masa transisi dari anak-anak menuju remaja. Pada tahap tersebut disebutkan oleh Destyantita dan Endang (2018) bahwa individu tersebut berada pada masa storm and stress, yaitu masa bergejolak yang diwarnai oleh konflik dan perubahan suasana hati (mood) pada remaja sehingga diperlukan penyesuaian sosial agar individu dapat diterima dengan baik di lingkungannya. Selanjutnya Monks (2006) menyebutkan bahwa dalam perkembangan sosial remaja terdapat dua macam gerak, yaitu memisahkan diri dari orang

tua dan yang lainnya adalah menuju ke arah teman-teman sebaya. Dua arah gerak tersebut merupakan dua hal yang berurutan meskipun yang satu dapat terkait pada yang lain. Hal itu menyebabkan gerak yang pertama tanpa adanya gerak yang kedua dapat menyebabkan rasa kesepian. Permasalahan tersebut kadang-kadang dijumpai dalam masa remaja dalam keadaan ekstrim. Oleh sebab itu dibutuhkan *flashcard* sebagai sebuah media pembelajaran yang ringan namun tetap membuat tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan sebagai bagian dari penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap praktikalitas media pembelajaran *flashcard* untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran *flashcard* setelah dilakukan uji validitas.

Peneliti melakukan uji coba produk di SMP Negeri 22 Palembang dengan 20 peserta didik dan 1 orang guru sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket dengan pengisian lembar angket praktikalitas oleh subjek penelitian. Lalu, data yang diperoleh akan diolah menggunakan teknik analisis data angket dengan skala Likert untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran *flashcard*.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 orang peserta didik kelas VII SMP Negeri 22 Palembang yang mengikuti proses pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* sebanyak tiga kali pertemuan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket uji praktikalitas yang akan diisi oleh para peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran



menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Instrumen terdiri atas pertanyaan mengenai beberapa aspek seperti tampilan media, kesesuaian materi, kebahasaan, minat terhadap media dan pelaksanaan pembelajaran dan kebaharuan media pembelajaran. Lembar angket disusun berdasarkan kisi-kisi agar instrumen penelitian dapat mengukur dengan baik media pembelajaran yang digunakan. Kisi-kisi yang digunakan bersumber dari Purnamasari (2020) yang terdiri atas kisi-kisi lembaran angket uji praktikalitas media pembelajaran *flashcard* peserta didik disajikan pada Tabel 1 dan guru pada Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Angket Praktikalitas Guru

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar	1 2 3
		b. Kesesuaian materi dengan indikator	4
		c. Kesesuaian materi dengan ruang lingkup biologi	
		d. Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	
2.	Penyajian materi	a. Kesesuaian isi terhadap konsep materi	5 6
		b. Materi yang disajikan telah menggunakan konsep secara benar dan tepat	9 10 11
		c. Keruntutan dalam penyajian materi	
		d. Kemenarikan dalam penyajian materi	
		e. Keluasan dan kejelasan materi	
3.	Tampilan media	a. Kemenarikan dan tampilan media	13 14
		b. Kesesuaian dan kejelasan terhadap teks dan gambar	15 8
		c. Kesesuaian terhadap bahasa yang digunakan	
		d. Kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran	
4.	Evaluasi	a. Proporsi dalam soal evaluasi	7 12

S			
		b. Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator	
5.	Keterlaksanaan pembelajaran dan kebaharuan	c. Media pembelajaran <i>flashcard</i> membantu proses pembelajaran	16 17
		d. Media pembelajaran <i>flashcard</i> memotivasi pada proses pembelajaran	18
		e. Kebaharuan media pembelajaran <i>flashcard</i> membantu proses pembelajaran	

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tampilan media	a. Isi dari produk program media tersebut sesuai dengan bahan ajar di sekolah	1 2 3
		b. Tampilan program media menarik	
		c. Penyajian animasi dan video yang menarik dan mudah dipahami	
2.	Kesesuaian materi	a. Media tersebut menarik dan materinya mudah untuk dipahami	4 10
		b. Soal evaluasi yang disajikan dalam media mudah untuk dipahami	
3.	Kebahasaan	a. Bahasa dan perintah dalam media tersebut sederhana dan mudah untuk dipahami	5 9
		b. Jenis tulisan pada media mudah untuk dibaca dan dipahami	
4.	Minat terhadap media	a. Program media menumbuhkan minat saya untuk belajar Biologi	6 7
		b. Program media meningkatkan motivasi dan gairah belajar saya	8
		c. Saya tidak merasa bosan apabila guru menggunakan media dalam pembelajaran	
5.	Pelaksanaan pembelajaran dan kebaharuan media pembelajaran	a. Kemudahan pengoperasian dalam penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i>	11 12
		b. Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini sangat membantu dalam	13

c. Kebaharuan media pembelajaran *flashcard* ini membantu dalam proses pembelajaran

Lembar angket praktikalitas disusun dengan pilihan respon menggunakan skala Likert (Tabel 3).

Tabel 3. Kategori Jawaban

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik Analisis Data

Lembar instrumen yang telah diisi oleh peserta didik dan guru kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\% \text{ NRS} = \frac{\sum \text{NRS}}{\text{NRS Maksimum}} \times 100 \%$$

Keterangan :
Persentase (%)

Nilai yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus diatas lalu akan disesuaikan dengan kriteria nilai praktikalitas (Tabel 4) berdasarkan beberapa kategori kepraktisan.

Tabel 4. Kategori Praktikalitas

Nilai (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi / Sangat Praktis
61 – 80	Tinggi / Praktis
41 – 60	Cukup Tinggi / Cukup Praktis
21 – 40	Rendah / Kurang Praktis
0 – 20	Rendah Sekali / Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji praktikalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengukur tangka kepraktisan dari suatu produk. Pada uji praktikalitas yang dilakukan pada media pembelajaran *flashcard* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas dari media pembelajaran *flashcard* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP/MTs. Pengujian dilakukan dengan memberikan lembar angket yang akan diisi oleh

guru dan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan yang menerapkan media pembelajaran *flashcard*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil analisis angket praktikalitas yang diperoleh dari guru dan peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran mendapatkan kategori sangat praktis. Presentase hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Presentase Hasil Pengisian Angket Praktikalitas

Kriteria	Nilai	Keterangan
Guru	87%	Sangat Tinggi / Sangat Praktis
Peserta Didik	81%	Sangat Tinggi / Sangat Praktis
Rata-rata	84%	Sangat Tinggi / Sangat Praktis

Mengacu pada tabel presentase hasil pengisian angket praktikalitas diperoleh rata-rata dengan kategori sangat praktis. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran yang praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar. Adapun tampilan pada media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut.

Gambar 1. Media Pembelajaran *Flashcard* Pertemuan Pertama



Gambar 2. Media Pembelajaran *Flashcard* Pertemuan Kedua



Gambar 3. Media Pembelajaran *Flashcard* Pertemuan Ketiga



Kepraktisan *flashcard* disebutkan Setyawan dan Ibrahim (2019) dinilai berdasarkan pada proses terlaksananya proses pembelajaran yang menerapkan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Maka uji coba pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Selama proses pembelajaran tersebut, para peserta didik menunjukkan sikap yang baik serta memusatkan perhatian mereka pada pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik juga menjadi aktif dalam berdiskusi mengenai materi pelajaran dan sangat antusias dengan media pembelajaran *flashcard* yang baru mereka gunakan dalam pembelajaran.

Gambar 4. Suasana Proses Pembelajaran



Gafur (2004) menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning* merupakan proses pembelajaran yang memiliki suasana pembelajaran yang menggembirakan sehingga peserta didik mampu memusatkan perhatiannya pada pembelajaran secara penuh. Begitu pula pada penelitian Setyawan dan Ibrahim (2019) yang mendapatkan hasil kepraktisan pada pengembangan media *flashcard* pada materi *Plantae* dengan kriteria sangat praktis. Hal tersebut juga didukung dengan suasana pembelajaran dimana peserta didik sangat perhatian dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan sempurna.

Penelitian Damayanti, dkk (2016) berjudul pengembangan media visual *flashcard* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya yang mendapatkan hasil uji praktikalitas dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian tersebut didukung dengan pernyataan peserta didik yang merasa bahwa media *flashcard* sangat menarik sehingga proses pembelajaran yang mereka alami menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian Rohmatin (2017) dengan judul pengembangan *flashcard* pada materi sistem gerak diperoleh hasil uji praktikalitas dengan kategori nilai sangat praktis dengan diketahui bahwa dari penerapan media pembelajaran *flashcard* didapati terjadinya peningkatan baik dari hasil belajar peserta didik yang tinggi dan respon peserta didik yang sangat aktif dan merespon selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji praktikalitas media pembelajaran *flashcard* pada materi pencemaran lingkungan diperoleh rata-rata sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, media pembelajaran *flashcard* ini dapat dilanjutkan ke tahap pengujian lanjut agar dapat lebih memastikan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat diterapkan dalam



proses pembelajaran secara lengkap dan menyeluruh.

Saran yang dapat diberikan peneliti yaitu (1) Selama proses kegiatan belajar mengajar diharapkan metode pembelajaran yang digunakan dapat menyeimbangkan dengan media pembelajaran yang diterapkan agar dapat menarik perhatian peserta didik secara aktif sehingga mampu menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. (2) Penguasaan materi dan kelas agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepada Khalida Ulfa yang telah membimbing penelitian ini, seluruh guru dan staff SMP Negeri 22 Palembang yang telah membantu selama penelitian berlangsung dan semua pihak baik secara langsung maupun tidak memberikan kontribusinya pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Damayanti, E., Yunus, S., & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual *Flashcard* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*, 5(2) :175-182.
- [2] Destyantita, F., & Endang, S. (2018). Hubungan antara Dukungan Sosial Orangtua dengan Penyesuaian Sosial pada Siswa dalam Asuhan Nenek di SMP Negeri 1 Ngraho Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Empati*, 7(1), 145-154.
- [3] Endang, D. (1995). Imperatif Kategoris dalam Filsafat Moral Immanuel Kant. *Jurnal Filsafat*, 11-16.
- [4] Gafur, A. (2004). *Pedoman Penyusunan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- [5] Habibati., Hasan., & Nelva. (2019). Pengembangan Media Buletin Menggunakan Coreldraw X7 pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 23-33.
- [6] Isnaini, N dan Muhammad, S. Y. (2020). Konsep Belajar Dalam Al-Quran Surat Al-Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah). *Journal of Islamic Education*, 87-102.
- [7] Monks, F.J., Knoers, A.M. P., & Haditono, S.R. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University.
- [8] Purnamasari, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak di SMA* (Undergraduate's Thesis). UIN Raden Fatah Palembang: Indonesia.
- [9] Rohmatin, D. (2017). Pengembangan Flashcard Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 5(3), 303-307
- [10] Setyawan, P & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Plantae Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA Kelas X. *Jurnal BioEdu*, 8(2) : 260-269.
- [11] Shihab, Quraish. (1992). *Membumikan Al-Qur'an Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*. Bandung : Mizan.