

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pengembangan Media

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Susilana dan Riyana (2009: 27) mengemukakan bahwa hakikat perencanaan tidak cukup dengan niat dan ide cemerlang dalam membuat media, namun perlu dipersiapkan dalam bentuk naskah perencanaan media. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009: 28-47) adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (*need*). Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (*gap*). Pada pembelajaran, yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, ketrampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

Kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia. Media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

b. Perumusan Tujuan

Tujuan yang jelas akan memudahkan guru untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan itu. Tujuan yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Sebagai patokan, sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut.

1) *Learned oriented*

Merumuskan tujuan harus selalu berpatokan pada perilaku siswa dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

2) *Operational*

Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula.

3) ABCD (*Audience, Behaviour, Conditioning, Degree*)

Merumuskan tujuan pembelajaran akan lebih mudah menggunakan formula, Baker (1971) membuat formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut.

A	<i>Audience</i> , artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan.
B	<i>Behaviour</i> , adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behaviour ini dirumuskan dalam bentuk kata kerja. Contohnya : menjelaskan, menyebutkan, merinci, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.
C	<i>Conditioning</i> , yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran. Contohnya: dengan cara mengamati dan dengan benar.
D	<i>Degree</i> , adalah batasan minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi.

(Susilana dan Riyana, 2009:33)

c. Perumusan Butir-Butir Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan *substansi* isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan kriteria-kriteria tertentu, diantaranya:

a) Sahih atau Valid

Materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah diuji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini berkaitan juga dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan

tidak ketinggalan jaman dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.

b) Tingkat kepentingan (*significant*)

Pemilihan materi mempertimbangkan sasaran yang akan mendapatkan materi. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.

c) Kebermanfaatan (*utility*)

Kebermanfaatan dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan akademis dan non akademis. Secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus meningkatkan bekal berupa *life skill* baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.

d) *Learnability*

Sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.

e) Menarik Minat (*interest*)

Materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keingintahuan

lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Ketercapaian tujuan pembelajaran diukur menggunakan alat pengukur keberhasilan yang dapat berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan.

e. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi.

f. Penulisan Naskah Media

Naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis, dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu. Melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan tujuan. Fungsi dari naskah adalah pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat media. Jenis-jenis dari penulisan

naskah media antara lain naskah media audio, naskah media video, dan naskah media grafis.

g. Tes/ Uji Coba

Setelah perancangan media dan penulisan naskah media selesai, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Tes atau uji coba produk dilakukan guna mengetahui komentar dan saran dari pengguna produk sehingga akan diketahui kelemahan dan kekurangan produk.

h. Revisi

Setelah media pembelajaran diujicobakan, akan diketahui respon dari validator mengenai keperluan revisi. Revisi produk adalah langkah perbaikan dan penyempurnaan produk yang berasal dkegiatan uji coba. Revisi dilakukan guna menghasilkan media yang layak untuk pembelajaran.

i. Naskah Siap Produksi

Setelah media pembelajaran dikatakan valid dan tidak ada revisi kembali, media pembelajaran sudah siap diproduksi. Produksi media yang dilakukan setelah melalui serangkaian tahap validasi media.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu merupakan salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2014: 3). *National Education Asociaton* (NEA) dalam Sadiman, dkk. (2009: 7) mengemukakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sedangkan *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT) dalam Anitah (2008: 1) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dalam berbagai bentuk yang berfungsi sebagai penyalur pesan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Media dalam proses pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa.

Pembelajaran hendaknya dapat merangsang siswa untuk dapat aktif dalam proses belajar bersama guru. Menurut Sanjaya (2012: 61) yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Sedangkan menurut Arsyad (2014: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian

dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna merangsang perhatian dan minat siswa sehingga dapat membantu dalam penyampaian pesan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dijumpai sangat banyak dan beragam. Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran sebagai penyampai pesan yang diatur oleh guru dalam penggunaannya. Pemilihan penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap proses penyampaian pesan saat kegiatan belajar mengajar. Sebelum menggunakan media pembelajaran, agar proses penyampaian pesan dapat berjalan lancar perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran sehingga kondisi pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Media pembelajaran diklasifikasikan menurut jenisnya. Menurut Hernawan, dkk. (2008: 22-34) media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu (a) media visual, (b) media audio, dan (c) media audio-visual. Media visual ada dua yaitu media yang diproyeksikan yang dapat menampilkan gambar diam maupun bergerak dan media visual tidak diproyeksikan seperti gambar fotografik, grafis (grafik, bagan, diagram, poster) dan media tiga dimensi. Contoh media audio adalah kaset audio, CD audio dan

radio. Sedangkan media audio-visual yang merupakan kombinasi dari media visual dan media audio, contohnya adalah program televisi dan CD interaktif.

Setiap media memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing, sehingga tidak ada media yang dapat digunakan untuk semua situasi atau tujuan dan tidak ada satu media pun yang paling baik diantara media yang lainnya. Media yang akan digunakan disesuaikan dengan kompetensi/ tujuan yang ingin dicapai, sifat bahan ajar, ketersediaan media tersebut, dan kemampuan guru dalam menggunakannya.

Klasifikasi media digunakan untuk memudahkan menentukan jenis media. Susilana dan Riyana (2009: 14-24) mengklasifikasikan media dalam tujuh kelompok, yaitu kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam, kelompok media proyeksi diam, kelompok media audio, kelompok media audio visual diam, kelompok film, kelompok televisi dan kelompok multimedia.

1) Kelompok Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

Media grafis termasuk dalam media visual. Hal ini dikarenakan media grafis menyajikan fakta-fakta, ide maupun gagasan melalui penyajian beberapa penyajian grafis seperti kata, kalimat maupun simbol atau gambar dan angka-angka. Salah satu kelebihan media grafis adalah menarik dan mudah diingat, sehingga media grafis biasanya digunakan untuk menarik

perhatian, memperjelas sajian ide serta mengilustrasikan fakta-fakta. Ada beberapa media grafis, contohnya adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel dan bulletin board.

Berbeda dengan media grafis, media bahan cetak dikatakan sebagai media bahan cetak dilihat dari proses pembuatan media itu sendiri. Media bahan cetak dibuat dengan cara mencetak media tersebut melalui proses percetakan sehingga media bahan cetak masih merupakan media visual. Contoh dari media bahan cetak antara lain buku teks, modul dan bahan pengajaran terprogram. Sedangkan media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Contohnya adalah foto.

2) Kelompok Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam masih termasuk dalam media visual. Media proyeksi diam disesuaikan dengan cara menampilkan media tersebut. Media proyeksi diam ditampilkan dengan cara diproyeksikan, yaitu memproyeksikan pesan. Ciri khas dari media proyeksi diam adalah hasil proyeksinya tidak bergerak atau hanya memiliki sedikit unsur gerakan. Contohnya adalah OHP/ OHT, slide dan film strip.

3) Kelompok Media Audio

Media audio merupakan media yang terhubung dengan indera pendengaran manusia, sehingga dalam penyampaian pesan

hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dalam media audio hanya dalam lambang auditi yang dapat diterima oleh indera pendengaran seperti ucapan kata-kata, melalui musik dan *sond effect*. Media audio sangat beragam, contohnya adalah media radio dan media alat perekam.

4) Kelompok Media Audio Visual Diam

Media audio visual merupakan perpaduan dari media audio maupun media visual. Proses penyampaian media audio visual tidak hanya melalui indera penglihatan tetapi juga melalui indera pendengaran. Namun, media visual yang digunakan disini merupakan gambar diam atau hanya memiliki unsur gerakan yang sedikit. Contoh komposisi media visual dan media audio ini antara lain media *sound slide* (slide suara), film stripe bersuara, dan halaman bersuara.

5) Kelompok Film (Motion Pictures)

Media film disebut juga media gambar hidup, hal ini dikarenakan film merupakan media yang menggunakan media gambar diam yang diproyeksikan. Namun, ciri khas dari media film adalah gambar diam yang diproyeksikan meluncur dengan cepat sehingga menimbulkan kesan bahwa gambar diam tersebut hidup dan bergerak. Beberapa jenis film antara lain, film bisu, film bersuara, film gelang.

6) Kelompok Televisi

Televisi adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk audio visual dan gerak (seperti film). Ada beberapa jenis media televisi diantaranya televisi terbuka, televisi siaran terbatas, dan *video-cassette recorder*.

7) Kelompok Multi Media

Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

Berdasarkan beberapa jenis media tersebut, dapat diketahui bahwa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran beraneka ragam meliputi media visual, media audio, media audiovisual dan sebagainya. Masing-masing media memiliki keterbatasan berupa kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media perlu memerhatikan karakteristik masing-masing media, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi di lapangan dan strategi yang digunakan, sehingga penggunaan media benar-benar membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Media *flash card* pada penelitian ini termasuk dalam media visual dua dimensi. Media *flash card* merupakan salah satu media sederhana karena proses pembuatan yang tidak rumit. Selain itu,

penggunaan media *flash card* yang sederhana memudahkan siswa dalam penggunaannya sehingga cukup sesuai dengan karakteristik siswa SD. Ketika ada kartu *flash card* yang hilang, pengadaan kembali media *flash card* cukup dengan mencetak kembali sehingga memudahkan guru dalam menjaga ketersediaan media *flash card*.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai pesan dalam proses pembelajaran. Selain memudahkan guru saat proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat. Sudjana dan Rivai (2005: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan manfaat tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat. Manfaat yang dirasakan bukan hanya untuk guru melainkan bermanfaat pula untuk siswa. Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran oleh guru dapat menjadi variasi metode pembelajaran.

Diharapkan dengan variasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga motivasi siswa dalam belajar meningkat. Selain itu, penggunaan media *flash card* dapat menjadikan siswa lebih aktif melalui kegiatan mengamati, melakukan, mendemonstrasikan serta menganalisis sehingga materi sifat-sifat bangun datar akan tersampaikan lebih jelas.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu guru dalam penyampaian pesan pada proses pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan media yang satu dengan media yang lain. Selain mengetahui karakteristik media pembelajaran, sebelum memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan agar mendapatkan suasana pembelajaran yang diharapkan.

Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (2014: 74-76) antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat

sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- 4) Guru terampil melakukannya. Apa pun media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pengembangan media *flash card* bangun datar yang dilakukan memerhatikan keenam kriteria tersebut. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan tepat guna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pengembangan media *flash card* menyesuaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai beserta isi materi pelajaran.

Media *flash card* dapat didesain dengan pembuatan kartu yang berisi gambar bangun datar dan kata atau kalimat yang mendukung gambar. Pembuatan kartu memerhatikan mutu teknis menggunakan *corel draw* agar kartu cukup baik. Media *flash card* mudah digunakan serta mudah dipindah tempatkan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, jika media *flash card* sudah rusak, guru dapat mencetak ulang bagian yang rusak sehingga ketersediaan media *flash card* tetap terjaga.

3. *Flash Card*

a. Pengertian *Flash Card*

Flash card menurut Arsyad (2014: 115) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Selain itu, Arsyad mengatakan bahwa *flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Sedangkan menurut Said dan Budimanjaya (2015: 211) *flash card* (bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar atau tanda simbol dan teks. *Flash card* dapat digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan dengan ukuran *flash card* yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

b. Kelebihan *Flash Card*

Terdapat beberapa kelebihan *flash card* menurut Hernawan, dkk. (2008: 136-137) yaitu:

- 1) Mudah dibawa-bawa. Media *flash card* menggunakan ukuran yang kecil sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan mudah disimpan
- 2) Praktis. Cara pembuatan dan penggunaan media *flash card* cukup praktis. Penggunaan *flash card* yang praktis memudahkan setiap pengguna. Guru tidak harus memiliki keahlian dalam penggunaan media *flash card* dan media ini tidak membutuhkan penggunaan listrik.
- 3) Gampang diingat. Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang

disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

- 4) Menyenangkan. Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Flash card sifat-sifat bangun datar dibuat dengan ukuran 8x12 dan dikemas menggunakan kotak berukuran 8,5x12,5cm. Bentuk fisik *flash card* sangat mudah dibawa-bawa sehingga tidak menyulitkan saat akan berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Proses pembuatan *flash card* sifat-sifat bangun datar cukup mudah, yaitu menggunakan corel draw dan penggunaan *flash card* cukup mudah karena tidak memerlukan listrik.

Flash card sifat-sifat bangun datar terdiri dari gambar dan kalimat pendukung, yaitu gambar bangun datar dan kalimat pendukung sifat-sifat bangun datar. Penyajian kalimat tersebut diharapkan lebih memudahkan siswa dalam mengenali sifat-sifat bangun datar. Selain itu, dalam penggunaannya, media *flash card* sifat-sifat bangun datar dapat digunakan melalui permainan sehingga selain memahami pesan yang terkandung dalam gambar dan kalimat, siswa juga dapat melatih ketangkasan dalam usaha menjadi pemenang permainan tersebut.

c. Karakteristik *Flash Card*

Sebelum membuat *flash card* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 211) bentuk *flash card* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu *flash card* dan pengelompokkan *flash card* sebaiknya disusun berdasarkan subyek yang sama. Menurut Susilana dan Riyana (2009: 94) gambar-gambar yang digunakan pada media *flash card* merupakan gambar-gambar buatan tangan maupun foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dengan menempelkan pada lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Penggunaan *flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil dengan jumlah siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat *flash card* antara lain, hanya terdapat satu gambar pada satu *flash card* yang disajikan sebagai rangkaian pesan dan gambar pada *flash card* dapat berupa buatan tangan atau memanfaatkan gambar yang sudah ada. Selain itu, jumlah siswa yang menggunakan *flash card* tidak lebih dari 30 orang siswa.

d. Unsur-Unsur Media *Flash Card*

Media *flash card* termasuk dalam media visual dua dimensi. Levie dan Levie (1975) dalam Arsyad (2014: 12) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik

untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Pembuatan media *flash card* memerhatikan unsur-unsur media visual agar dapat menghasilkan media yang cukup baik dan layak. Komponen-komponen dalam media *flash card* dipadukan dengan perencanaan agar dapat menghasilkan visualisasi yang menarik, komunikatif dan mampu merangsang siswa dalam penggunaannya.

Sebelum mengembangkan media grafis, terlebih dahulu harus dibuat desain layout yang merupakan tata letak dari susunan gambar, garis, atau tulisan. Kempt (Anitah, 2008: 71-77) mengemukakan prinsip-prinsip umum untuk mendesain media visual tersebut sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan (*Simplicity*)
Bentuk media harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsep tergambar dengan jelas serta mudah dipahami dan menggunakan tulisan yang jelas, sederhana serta mudah dibaca.
- 2) Kesatuan (*Unity*)
Prinsip kesatuan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang, atau dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam suatu halaman.
- 3) Penekanan (*Emphasis*)
Prinsip penekanan mengacu pada penekanan terhadap salah satu unsur yang akan memusatkan minat dan perhatian siswa. Prinsip penekanan dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.
- 4) Keseimbangan (*Balance*)
Jenis keseimbangan ada dua yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan yang bentuknya simetris sedangkan keseimbangan informal bentuknya tidak

simetris. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

5) Alat-Alat Visual

Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan prinsip-prinsip pembuatan media visual di atas antara lain garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang.

Media *flash card* memiliki gambar dan kata atau kalimat yang mendukung suatu gambar. Berdasarkan uraian di atas, maka unsur-unsur dan elemen-elemen media grafis yang dikembangkan ke dalam media *flash card* antara lain, teks, huruf, gambar, warna, garis, bentuk, tekstur, dan ruang atau space. Elemen-elemen media grafis digunakan untuk mendukung prinsip-prinsip media visual dalam pembuatan *layout media flash card*.

e. Cara Pembuatan *Flash Card*

Cara pembuatan *flash card* menurut Hernawan,dkk.(2008: 137)

adalah:

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25x30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut, dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 25x30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pinsil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.

- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

Pembuatan flash card pada penelitian ini menggunakan *corel draw*. Proses pembuatan diawali dengan pembuatan desain layout sebagai dasar dalam menempatkan gambar dan kata atau kalimat pada flash card. Penempatan gambar dan kata atau kalimat disesuaikan dengan kebutuhan.

f. Penggunaan *Flash Card*

Penggunaan media flash card disesuaikan dengan kreatifitas guru, salah satunya menggunakan permainan. Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 211) permainan *flash card* merupakan alat belajar yang efektif. Aktivitas permainan *flash card* siswa pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dipahami sehingga belajar dengan menggunakan metode *flash card* baik digunakan pada pelajaran yang sulit, seperti matematika, bahasa inggris atau pada pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi.

Contoh penerapan penggunaan *flash card* untuk pelajaran matematika yang disadur dari *indonesia mengajar.org* dalam (Said dan Budimanjaya, 2015: 212) yaitu:

- 1) Guru membagikan satu kartu *flash card* kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (Bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah). (Siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan)
- 2) Guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan.
- 3) Siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (Aktivitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa suara).
- 4) Guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai.
- 5) Guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya.
- 6) Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.

Contoh lain penggunaan *flash card* menurut Susilana dan Riyana (2009: 96-97):

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Jean Piaget (Susanto, 2013: 77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda yang secara garis besarnya dikelompokkan kepada empat tahap, yaitu

- a. Tahap Sensori Motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini belum memasuki sekolah.
- b. Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan skema kognitifnya masih terbatas. Peserta didik suka meniru perilaku orang lain. Peserta didik mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.
- c. Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah; mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu, peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.
- d. Tahap Operasional Formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini peserta didik sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif baik secara stimulan (serentak) maupun berurutan.

Berdasarkan uraian tahapan perkembangan kognitif di atas, maka siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan benda konkret untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu upaya untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. *Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran melalui pembinaan keterampilan.

5. Matematika

a. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga

perguruan tinggi. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2013: 184) kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Sedangkan menurut Susanto (2013: 185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jadi, matematika adalah ilmu pasti yang dipelajari.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar menurut Dimiyati dalam Susanto (2013: 186). Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Menurut Susanto (2013: 186-187) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran matematika adalah pembelajaran mengenai ilmu pasti yang dipelajari peserta didik dengan rancangan pembelajaran yang ditentukan oleh guru. Guru menyediakan sumber belajar untuk memudahkan dalam penyampaian pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2013: 189-190), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Susanto (2013: 190) secara khusus, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma.

- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran matematika tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika agar setiap peserta didik dapat memahami konsep-konsep, menjelaskan konsep, serta menggunakan penalarannya dalam memecahkan masalah matematika dan dapat mengomunikasikan gagasannya untuk menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut.

c. Tahapan Penguasaan Matematika

Penguasaan dalam matematika melalui tahapan-tahapan pembelajaran. Tahapan pembelajaran matematika dalam pedoman pembelajaran matematika di sekolah dasar (Depdiknas, 2009: 1) secara umum terdapat empat tahapan aktivitas dalam rangka penguasaan materi pelajaran matematika di dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Tahap penanaman konsep merupakan tahap pengenalan awal tentang konsep yang akan dipelajari siswa. Pada tahap ini

pengajaran memerlukan penggunaan benda konkrit sebagai alat peraga.

- 2) Tahap pemahaman konsep merupakan tahap lanjutan setelah konsep ditanamkan. Pada tahap ini penggunaan alat peraga mulai dikurangi dan bentuknya semi konkrit sampai pada akhirnya tidak diperlukan lagi.
- 3) Tahap pembinaan keterampilan merupakan tahap yang tidak boleh dilupakan dalam rangka membina pengetahuan siap bagi siswa. tahap ini diwarnai dengan latihan-latihan seperti mencongak dan berlomba. Pada tahap pengajaran ini alat peraga sudah tidak boleh digunakan lagi.
- 4) Tahap penerapan konsep yaitu penerapan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal terapan (cerita) yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. tahap ini disebut juga sebagai pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tahapan pembelajaran matematika di atas.

Media *flash card* digunakan pada materi sifat-sifat bangun datar khususnya pada tahapan pembinaan keterampilan. Penggunaan media *flash card* diharapkan selain meningkatkan perhatian dan minat siswa, juga membantu siswa agar lebih terampil dalam memahami sifat-sifat bangun datar.

6. Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar

a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi bangun datar di kelas

V adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Materi Bangun Datar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	6. 1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar

(BSNP, 2006)

b. Sifat-Sifat Bangun Datar

Materi sifat-sifat bangun datar antara lain:

- 1) Bangun datar persegi:
 - a) Jumlah titik sudut ada empat
 - b) Jumlah sisi ada empat dan sama panjang
 - c) Keempat titik sudut berupa sudut siku-siku
- 2) Bangun datar persegi panjang
 - a) Jumlah titik sudut ada empat
 - b) Banyak sisi yang sejajar ada dua pasang dan sama panjang
 - c) Persegi panjang merupakan bangun segi empat
- 3) Bangun datar segitiga sama sisi
 - a) Jumlah sudut-sudut segitiga 180°
 - b) Jumlah sisi ada tiga
 - c) Jumlah titik sudut ada tiga
- 4) Bangun datar trapesium
 - a) Mempunyai sepasang sisi yang sejajar
 - b) Memiliki empat sisi
 - c) Memiliki empat titik sudut
 - d) Jumlah keempat sudutnya 360°
 - e) Jumlah sudut yang berdekatan antara sisi sejajar 180°
- 5) Bangun datar jajar genjang
 - a) Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang
 - b) Mempunyai empat sisi

- c) Mempunyai empat titik sudut
 - d) Keempat sudutnya tidak siku-siku dan sudut-sudut yang berhadapan sama besar
 - e) Jumlah sudut yang berdekatan 180°
 - f) Kedua diagonalnya saling berpotongan dan membagi dua sama panjang
- 6) Bangun datar layang-layang
- a) Mempunyai satu sumbu simetri
 - b) Mempunyai empat sisi
 - c) Mempunyai dua sisi yang sama panjang
 - d) Jumlah titik sudut ada empat
 - e) Mempunyai sepasang sudut berhadapan yang sama besar
- 7) Bangun datar belah ketupat
- a) Mempunyai empat sisi
 - b) Panjang keempat sisinya sama
 - c) Kedua diagonal berpotongan tegak lurus dan saling membagi dua sama panjang
 - d) Jumlah titik sudut ada empat
 - e) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar
 - f) Kedua diagonalnya merupakan sumbu simetri
- 8) Bangun datar lingkaran
- a) Jarak setiap titik pada sisinya dengan pusat lingkaran selalu sama

- b) Tidak mempunyai titik sudut
- c) Tidak mempunyai sisi

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian oleh Caitlin LeBurn, Skylar Jones, Jennifer Newman, Thomas F. McLaughlin, Ph.D., Heidi Schuler dengan judul *“The Effects of a Modified Direction Flashcard System on a 14 Year-Old-Student with Learning Behavioral Issues Enrolled in a Behavior Intervention Classroom”*, yang artinya adalah “Efek dari Instruksi Langsung diubah Sistem Flashcard pada siswa 14 tahun dengan Belajar Masalah Perilaku Terdaftar di Perilaku Sebuah Intervensi Kelas”. Hasil penelitian ini jumlah fakta-fakta matematika yang benar mengalami peningkatan. Awalnya, jumlah fakta matematika yang benar adalah 12-14, ketika menggunakan flashcard, jumlah fakta yang benar meningkat menjadi 25 meningkat kembali menjadi 30 dan yang terakhir menjadi 35.
2. Penelitian oleh Emily Pfaff, T. F. McLaughlin, Jennifer Neyman dan Marry Everson dengan judul *“The Effects of Direct Instruction Flashcards with Math Racetrack with Addition Facts for an Elementary School Student with ADHD”*, yang artinya “Pengaruh dari Instruksi Langsung Flashcards dengan Prosedur Matematika Pacuan Kuda pada Fakta-Fakta Tambahan untuk Siswa Sekolah Dasar dengan ADHD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa DI flashcards dan matematika arena pacuan kuda efektif dalam meningkatkan akurasi, kelancaran dan retensi fakta. Saat

awal, kinerja rendah untuk mengoreksi yaitu 20-30% dan membuat kesalahan besar dalam persentase yaitu kisaran 70-80%. Ketika menggunakan DI flashcards dan matematika pacuan kuda, perbaikan untuk mengoreksi dan penurunan kesalahannya berkisar 14-61%. Terakhir, dihasilkan peningkatan mengoreksi kisaran 80-88% dan penurunan kesalahan kisaran 12 sampai 20% kesalahan.

3. Penelitian oleh Hestiana Ikhwati, Sudarmin, dan Parmin dengan judul “Pengembangan Media *Flash card* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model “*Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD)* Tema Polusi Udara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA Terpadu tema polusi udara. Hasil kelayakan penilaian mencapai 84,17 % sesuai kriteria layak menurut BSNP. Sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada uji pelaksanaan lapangan mencapai 92% yang artinya media *flash card* efektif diterapkan untuk pembelajaran IPA. Pengembangan media yang dilakukan oleh Hestina tersebut digunakan untuk pembelajaran IPA terpadu yang digunakan dalam pembelajaran dengan materi terpadu yaitu biologi dan kimia dengan tema polusi udara kelas VIII sedangkan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk pembelajaran matematika di kelas V SD pada materi bangun datar sehingga jelas perbedaan penelitian tersebut.
4. Penelitian yang dilakukan Kunthi Puspitasari tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gladhen Aksara Jawa untuk Kelas IV SD N

Kotagede I". Hasil uji validitas ahli materi dilakukan sebanyak empat kali dengan hasil validasi pada tahap keempat memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria "sangat baik". Hasil uji validasi ahli media dilakukan tiga kali dengan tahapan ketiga memperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil validasi media dan materi tersebut dapat diketahui bahwa media dinyatakan layak dan kemudian diuji cobakan. Pengembangan media yang dilakukan oleh Kunthi Puspitasari tersebut digunakan untuk pembelajaran bahasa jawa kelas IV SD sedangkan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk pembelajaran matematika di kelas V SD pada materi bangun datar sehingga jelas perbedaan penelitian tersebut.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru di kabupaten Purbalingga, yaitu guru DT di SD Negeri 1 K terkait penggunaan media pembelajaran, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran masih jarang dilakukan. Hal ini tidak berarti bahwa tidak ada guru yang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sudah digunakan oleh beberapa guru pada materi tertentu tetapi sebagian besar guru masih jarang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu antar komponen yang satu dengan komponen yang lain saling berhubungan. Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen tersebut. Guru diharapkan mampu menciptakan variasi pembelajaran dengan kreatifitas guru dalam pemilihan komponen pembelajaran dengan metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya.

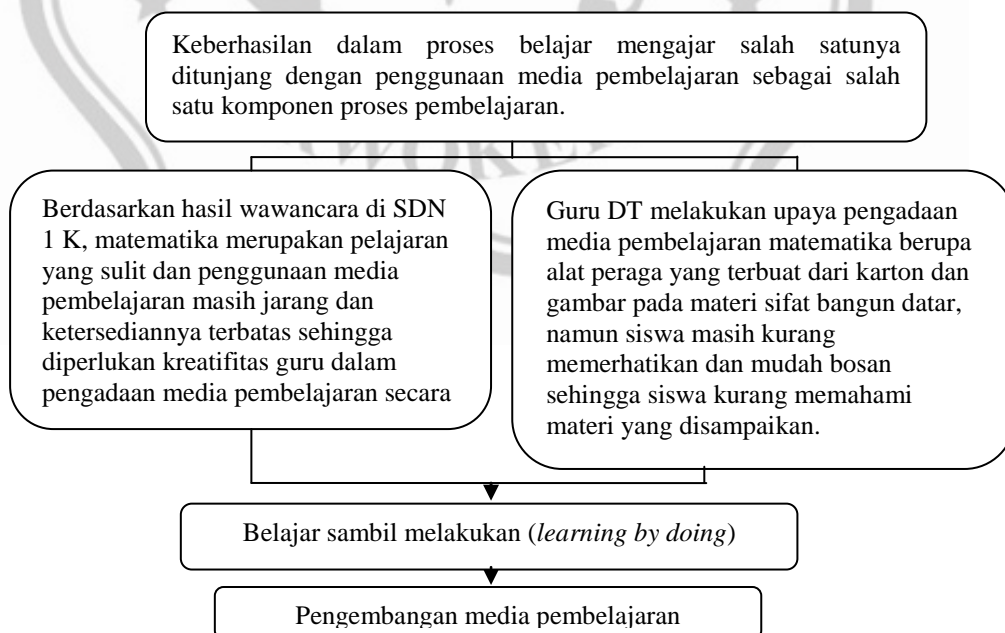
Tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berumur 7-12 tahun merupakan tahap operasional konkret. Dalam proses pembelajaran, menkonkretkan materi abstrak sangat diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran matematika akan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru DT, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah pun cukup terbatas karena sudah ada yang mulai rusak, sehingga dibutuhkan kreatifitas guru dalam pengadaan media pembelajaran secara mandiri dalam proses pembelajaran.

Upaya yang sudah dilakukan oleh guru DT pada mata pelajaran matematika salah satunya adalah penggunaan media pada materi sifat-sifat bangun datar. Media yang digunakan berupa alat peraga yang terbuat dari

kertas karton dan gambar. Media tersebut dibuat guna mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dalam tahap penanaman konsep, namun media tersebut masih kurang optimal mengingatsiswa cenderung bosan dan perhatian siswa dalam pembelajaran kurang sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan.

Levie dan Levie (1975) dalam Arsyad (2014: 12) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan penelitian dan pengembangan media untuk membantu guru dan siswa dalam pembinaan keterampilan sehingga dapat membantu siswa lebih memahami materi sifat-sifat bangun datar dengan produk pengembangan adalah media visual. Bila digambarkan dalam bentuk kerangka, maka dapat dilihat melalui gambar berikut ini



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Mengacu pada kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Bentuk pengembangan media *flashcard* pada materi bangun datar baik.
2. Pengembangan media *flashcard* pada materi bangun datar valid.
3. Respon guru terhadap pengembangan media *flashcard* pada materi bangun datar baik.
4. Respon siswa terhadap media *flash card* pada materi bangun datar baik.
5. Penggunaan media *flash card* bangun datar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

