

**ANALISIS HASIL VALIDITAS INSTRUMEN ASESMEN PEMBELAJARAN
BERORIENTASI LITERASI SAINS BERBANTUAN *MEMORY FLASHCARD*
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Synthia¹, Dwi Cahaya Nurani², Suratmi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

¹synthiathia62@gmail.com, ²dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

³suratmi@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the validity of a science literacy-oriented learning assessment instrument assisted by memory flashcards on the Life Cycle of Living Things material for third-grade elementary school students. The research method uses a quantitative descriptive approach with data collection techniques thru a validation questionnaire assessed by assessment experts, content experts, and two practitioner experts. The data was analyzed quantitatively and descriptively using a Likert scale and the feasibility percentage was calculated. The validation results show that this assessment instrument is considered highly valid, with an average percentage of 92% from assessment experts, 95% from content experts, and 96.2% from practitioner experts. Revisions based on validator suggestions focused on balancing the material (humans, animals, plants) and aligning the questions with the three aspects of scientific literacy (content, process, context). The conclusion of this research is that the learning assessment instrument developed with the aid of memory flashcards has met high validity criteria, is suitable for use, and has the potential to become an interactive and contextual assessment medium to support the science literacy of third-grade students according to the characteristics of Generation Alpha.

Keywords: *science literacy, memory flashcard, validity of assesment instruments*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* pada materi Siklus Hidup Makhluk Hidup untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket validasi yang dinilai oleh ahli asesmen, ahli materi, dan dua ahli praktisi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert dan dihitung persentase kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen asesmen ini dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase 92% dari ahli asesmen, 95% dari ahli materi, serta 96,2% dari ahli praktisi. Revisi berdasarkan saran validator berfokus pada penyeimbangan materi (manusia, hewan, tumbuhan)

dan penyesuaian soal dengan tiga aspek literasi sains (konten, proses, konteks). Simpulan penelitian ini adalah instrumen asesmen pembelajaran berbantuan *memory flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan tinggi, layak digunakan, dan berpotensi menjadi media asesmen yang interaktif serta kontekstual untuk mendukung literasi sains siswa kelas III sesuai karakteristik Generasi Alpha.

Kata Kunci: literasi sains, *memory flashcard*, validitas instrumen asesmen

A. Pendahuluan

Perkembangan era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan yang kini dituntut untuk mengikuti karakteristik generasi pelajar masa kini. Generasi Alpha, yaitu siswa Sekolah Dasar yang lahir pasca tahun 2010, telah menjadi generasi yang akrab dengan teknologi digital sejak usia dini. Mereka terbiasa menggunakan perangkat seperti *smartphone*, komputer, dan mengakses internet, yang mendorong kebutuhan akan pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diminati oleh siswa (Gunawan dkk., 2024). Pada ranah pendidikan sains, literasi sains menjadi kompetensi utama yang perlu dikembangkan sejak jenjang dasar agar siswa mampu menilai pemahaman konten sains, proses sains dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran turut memengaruhi aspek instrumen asesmen, yang perlu bertransformasi dari sekadar alat pengukur hasil belajar menjadi bagian integral dari pengalaman belajar. Platform digital memungkinkan pengembangan instrumen asesmen yang autentik, bermakna, dan adaptif, yang dapat memberikan umpan balik secara langsung serta mempersonalisasi proses belajar sesuai kebutuhan siswa (Iskandar dkk., 2023). Meski demikian, observasi lapangan di SD Negeri 26 Tanjung Raja menunjukkan bahwa instrumen asesmen pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang digunakan, terutama pada kelas rendah. Guru cenderung masih mengandalkan instrumen asesmen konvensional yang kurang memadai untuk menciptakan stimulasi belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa kelas III yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret

operasional. Hal ini berdampak pada rendahnya literasi sains siswa dan kesulitan mereka dalam memahami konsep sains secara mendalam serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara dengan Ibu Jamiah, S.Pd., guru kelas III di SD Negeri 26 Tanjung Raja semakin menguatkan kebutuhan atas pengembangan asesmen berbasis teknologi. Guru menyatakan bahwa selama ini penggunaan instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains belum diterapkan, serta pengaplikasian instrumen asesmen digital masih sangat minim dan belum tersentuh secara optimal dalam proses pembelajaran, sehingga sangat diperlukan inovasi berupa instrumen asesmen pembelajaran yang berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard*. Pengembangan instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* dipandang sebagai solusi yang tepat karena memadukan unsur permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan

fokus siswa melalui stimulasi visual dan mekanisme repetisi yang efektif (Safitri, 2025).

Memory flashcard diusulkan sebagai solusi inovatif karena menggabungkan aspek permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran. Media ini efektif meningkatkan daya ingat dan fokus siswa melalui stimulasi visual yang menarik serta repetisi materi yang menyenangkan (Safitri, 2025). Platform tersebut juga memungkinkan penyajian konten adaptif dan personalisasi yang sesuai tahap perkembangan kognitif siswa kelas III, serta penggunaannya dilakukan secara fleksibel melalui berbagai perangkat (Amalia dkk., 2025). Kajian lain menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis teknologi dapat meningkatkan penguasaan konsep dan minat belajar siswa secara signifikan (Sholeh, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil validitas instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* dengan materi Siklus Hidup Makhluk Hidup untuk kelas III Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Penelitian ini diharapkan menghasilkan instrumen asesmen

yang valid dan bernilai praktis, mampu menjembatani aspek literasi sains siswa melalui pembelajaran interaktif dan kontekstual yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan tujuan mendeskripsikan hasil validitas instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* pada siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi Siklus Hidup Makhluk Hidup (IPAS). Lokasi penelitian berlangsung di SD Negeri 26 Tanjung Raja, di mana produk asesmen yang dikembangkan dinilai oleh sejumlah validator yang terdiri atas ahli asesmen, ahli materi, dan 2 orang ahli praktisi. Temuan yang diperoleh dari proses validasi ini kemudian dijadikan dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk instrumen asesmen tersebut. Metode pengumpulan data dilakukan melalui lembar instrumen angket validasi, dan data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah

hasil penilaian dari para validator, yang dilaksanakan secara bertahap.

Uji validitas dari ahli asesmen mencakup tiga aspek, yaitu kesesuaian dengan pembelajaran berorientasi literasi sains, integrasi asesmen dengan platform *memory flashcard* dan kelayakan praktis. Uji validitas dari ahli materi mencakup empat aspek, yaitu kurikulum, konten (literasi sains), materi dan kesesuaian bahasa. Uji validitas dari ahli praktisi mencakup gabungan dari aspek validasi ahli asesmen dan ahli materi. Secara umum, penilaian dilakukan dengan menerapkan skala Likert: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) tidak baik, (1) sangat tidak baik (Kaukaba dkk., 2022). Rumus yang digunakan untuk menghitung data

hasil validasi adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Nilai Validator}}{\sum \text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, data tersebut dihitung dalam bentuk persentase untuk menilai validitas produk yang dihasilkan.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
81 - 100	Sangat Valid
61 - 80	Valid
41 - 60	Cukup Valid
21 - 40	Kurang Valid
0 - 20	Sangat Kurang Valid

Sumber: (Kaukaba dkk., 2022)

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, produk instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* dinyatakan valid dan memenuhi kriteria kelayakan jika memperoleh persentase $\geq 61\%$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* untuk materi Siklus Hidup Makhluk Hidup ini telah melalui tahap validasi ahli asesmen. Validator dalam proses ini adalah Ibu Dr. Suratmi, M.Pd., seorang dosen PGSD Universitas Sriwijaya yang memiliki keahlian spesifik dalam bidang asesmen dan IPA. Tinjauan ahli difokuskan pada tiga aspek, yakni (1) kesesuaian dengan pembelajaran berorientasi literasi sains, (2) integrasi asesmen dengan platform *memory flashcard*, dan (3) kelayakan praktis. Seluruh temuan dari validasi ahli materi ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Asesmen

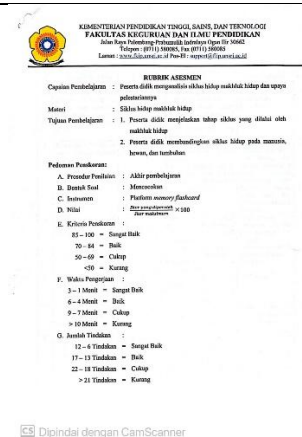
No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian dengan pembelajaran berorientasi literasi sains	95%	Sangat valid
2	Integrasi asesmen	96%	Sangat valid

dengan platform *memory flashcard*

3	Kelayakan praktis	85%	Sangat valid
Rata-rata		92%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi, ahli asesmen menyatakan bahwa instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* ini layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Saran tersebut adalah perbaiki soal dan sesuaikan dengan aspek literasi sains yaitu konten, proses dan konteks. Adapun hasil revisi dari ahli asesmen sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Asesmen Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Sebelum Direvisi



Gambar 1. Halaman 1 Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Sebelum Direvisi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, DAN TEKNOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Raya Pendidikan Pahlawan Indonesia, Gedung 100 Telp. (071) 510800, Fax (071) 510805 Email: info@uniba.ac.id www.uniba.ac.id info@uniba.ac.id				
No.	Indikator Keterampilan	Level Kognitif	Isi	Kunci Jawaban
1.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C2 (Memahami)	Perhatikan gambar seekor kura-kura! Apakah ada ciri-ciri tertentu yang dimiliki kura-kura?	Tela - Ula - Kura-kura
2.	Membedingkan nilai-nilai hidup hewan dengan tumbuhan.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
3.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
4.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C1 (Mengingat)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
5.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
6.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 2. Halaman 2 Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Sebelum Direvisi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, DAN TEKNOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Raya Pendidikan Pahlawan Indonesia, Gedung 100 Telp. (071) 510800, Fax (071) 510805 Email: info@uniba.ac.id www.uniba.ac.id info@uniba.ac.id				
No.	Indikator Keterampilan	Level Kognitif	Isi	Kunci Jawaban
1.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C2 (Memahami)	Perhatikan gambar seekor kura-kura! Apakah ada ciri-ciri tertentu yang dimiliki kura-kura?	Tela - Ula - Kura-kura
2.	Membedingkan nilai-nilai hidup hewan dengan tumbuhan.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
3.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
4.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C1 (Mengingat)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
5.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
6.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 5. Halaman 3 Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Setelah Direvisi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, DAN TEKNOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Raya Pendidikan Pahlawan Indonesia, Gedung 100 Telp. (071) 510800, Fax (071) 510805 Email: info@uniba.ac.id www.uniba.ac.id info@uniba.ac.id				
RUBRIK INSTRUMEN ASESMEN				
<p>Capaian Pembelajaran : Siswa menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).</p> <p>Materi : Siklus hidup makhluk hidup.</p> <p>Tujuan Pembelajaran : 1. Siswa menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan). 2. Siswa membedakan nilai-nilai hidup hewan dengan tumbuhan.</p> <p>Pedoman Penskoran :</p> <p>A. Penalaran/Penalaran : 100 B. Teknik Soal : 100 C. Jawaban : 100 D. Nilai : 100 E. Waktu Pengisian : 100 F. Jumlah Tes : 100</p>				

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 3. Halaman 1 Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Setelah Direvisi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, DAN TEKNOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Raya Pendidikan Pahlawan Indonesia, Gedung 100 Telp. (071) 510800, Fax (071) 510805 Email: info@uniba.ac.id www.uniba.ac.id info@uniba.ac.id				
No.	Indikator Keterampilan	Level Kognitif	Isi	Kunci Jawaban
1.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C2 (Memahami)	Perhatikan gambar seekor kura-kura! Apakah ada ciri-ciri tertentu yang dimiliki kura-kura?	Tela - Ula - Kura-kura
2.	Membedingkan nilai-nilai hidup hewan dengan tumbuhan.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
3.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
4.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C1 (Mengingat)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
5.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
6.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 6. Halaman 4 Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Setelah Direvisi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, DAN TEKNOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Raya Pendidikan Pahlawan Indonesia, Gedung 100 Telp. (071) 510800, Fax (071) 510805 Email: info@uniba.ac.id www.uniba.ac.id info@uniba.ac.id				
No.	Indikator Keterampilan	Level Kognitif	Isi	Kunci Jawaban
1.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C2 (Memahami)	Perhatikan gambar seekor kura-kura! Apakah ada ciri-ciri tertentu yang dimiliki kura-kura?	Tela - Ula - Kura-kura
2.	Membedingkan nilai-nilai hidup hewan dengan tumbuhan.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
3.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C4 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
4.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C1 (Mengingat)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
5.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28
6.	Menghasilkan output akhir hidup hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu (misalnya: kura-kura, ikan).	C3 (Menganalisis)	Perhatikan gambar seekor kura-kura dan seekor ikan! Apakah ada perbedaan nilai-nilai hidup yang dimiliki kura-kura dan ikan?	28

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 4. Halaman 2 Lembar Rubrik Instrumen Asesmen Setelah Direvisi

Produk instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* untuk materi Siklus Hidup Makhluk Hidup ini telah melalui tahap validasi ahli materi. Validator dalam proses ini adalah Ibu Putri Setioningrum, M.Pd., seorang dosen Pendidikan Biologi Universitas Sriwijaya yang memiliki keahlian spesifik dalam bidang IPAS khususnya ilmu biologi. Tinjauan ahli difokuskan pada empat aspek, yakni (1) kurikulum, (2) konten (literasi

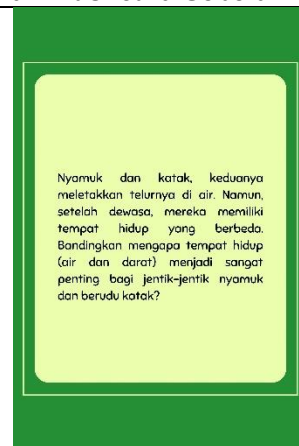
sains), (3) materi, dan (4) bahasa. Seluruh temuan dari validasi ahli materi ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

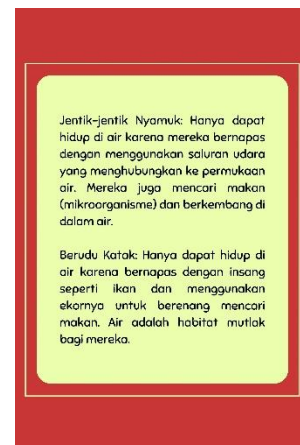
No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Kurikulum	95%	Sangat valid
2	Konten (literasi sains)	95%	Sangat valid
3	Materi	90%	Sangat valid
4	Bahasa	100%	Sangat valid
Rata-rata		95%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi menyatakan bahwa instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* ini layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Saran tersebut adalah tambahkan atau ganti menjadi bagian materi siklus tumbuhan agar instrumen asesmen pembelajaran yang dikembangkan seimbang antara siklus hidup manusia, hewan dan tumbuhan, serta tidak hanya terlalu fokus pada materi siklus hewan. Adapun hasil revisi dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Materi
Tampilan *Flashcard* Sebelum Direvisi

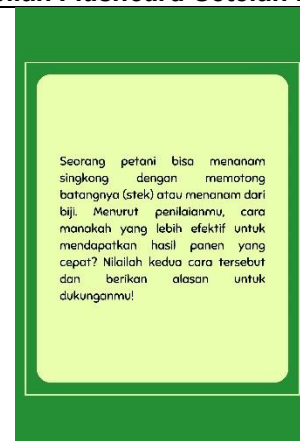


Gambar 7. Tampilan *Flashcard* Pertanyaan Sebelum Direvisi

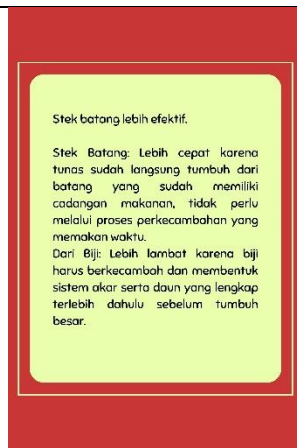


Gambar 8. Tampilan *Flashcard* Jawaban Sebelum Direvisi

Tampilan *Flashcard* Setelah Direvisi



Gambar 9. Tampilan *Flashcard* Pertanyaan Setelah Direvisi



Gambar 10. Tampilan *Flashcard* Jawaban Setelah Direvisi

Hasil validasi yang dilakukan oleh 2 ahli praktisi yaitu Ibu Jamiah, S.Pd. selaku Guru Kelas III (ahli praktisi 1) dan Ibu Siti Ropiah, S.Pd. selaku Guru Kelas II (ahli praktisi 2) menunjukkan bahwa instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* untuk materi Siklus Hidup Makhluk Hidup telah memenuhi semua aspek penilaian secara komprehensif. Berdasarkan hasil validasi 2 ahli praktisi terhadap integrasi seluruh aspek asesmen dan materi, produk ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Seluruh temuan dari validasi 2 ahli praktisi ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Praktisi
Ahli Praktisi 1

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Asesmen	96,9%	Sangat valid
2	Materi	94,7%	Sangat valid
	Rata-rata	95,8%	Sangat valid

Ahli Praktisi 2			
No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Asesmen	96,9%	Sangat valid
2	Materi	96%	Sangat valid
	Rata-rata	96,5%	Sangat valid
Jumlah Rata-rata		96,2%	Sangat valid

Proses validasi oleh masing-masing validator dilaksanakan secara bertahap, yaitu validasi ahli asesmen pada tanggal 16 Desember 2025, validasi ahli materi pada tanggal 18 November 2025, dan validasi 2 ahli praktisi pada tanggal 10 November 2025. Adapun rekapitulasi hasil dari validasi ahli asesmen, ahli materi dan 2 ahli praktisi sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Ahli Validasi	Persentase	Kriteria
1	Ahli Asesmen	92%	Sangat valid
2	Ahli Materi	95%	Sangat valid
3	Ahli Praktisi	96,2%	Sangat valid

Hasil validasi instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi sains berbantuan *memory flashcard* pada siswa kelas III Sekolah Dasar materi Siklus Hidup Makhluk Hidup menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan persentase tinggi dari semua validator. Validasi oleh ahli asesmen memperoleh rata-

rata 92%, ahli materi 95%, serta ahli praktisi 96,2%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori "sangat valid". Tingginya nilai validitas pada aspek kesesuaian tujuan, integrasi platform *memory flashcard*, dan kelayakan praktis mengindikasikan bahwa instrumen ini tidak hanya sesuai dengan tuntutan kurikulum, tetapi juga mampu menyajikan asesmen dalam bentuk yang interaktif dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Sari (2023) yang menyatakan bahwa asesmen berbasis permainan digital (*game based assessment*) dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar, terutama karena formatnya yang adaptif dan menyenangkan. Oleh karena itu, *memory flashcard* yang dikembangkan berpotensi menjadi media asesmen yang efektif dalam mengevaluasi sekaligus memperkuat pemahaman literasi sains siswa.

Integrasi literasi sains ke dalam bentuk *flashcard* digital juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan elemen visual, teks singkat, dan mekanisme

matching dalam *memory flashcard* ini dapat membantu siswa mengaitkan konsep sains dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga literasi sains tidak hanya terbatas pada penguasaan konten, tetapi juga pada proses dan konteks aplikasinya. Penelitian Febriani dkk. (2022) mendukung dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flashcard* digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, karena memfasilitasi penyajian materi secara bertahap dan interaktif. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Trisnawati (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Learn* (sejenis *flashcard* interaktif) meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi siklus hidup, karena menyajikan informasi secara bertahap dan memberikan umpan balik cepat. Oleh karena itu, instrumen asesmen sebagai sarana pembelajaran yang memperkuat daya ingat dan keterampilan berpikir siswa.

Revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator, terutama dalam penyeimbangan materi siklus hidup manusia, hewan, dan tumbuhan, serta penyesuaian soal

dengan tiga aspek literasi sains (konten, proses, konteks), semakin memperkuat validitas isi dan kesesuaian pedagogis instrumen ini. Seperti yang ditekankan oleh Saputri dkk. (2023), validitas instrumen asesmen penting untuk memastikan alat mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil evaluasi dapat diandalkan. Berdasarkan cakupan materi yang lebih merata, siswa dapat memperoleh pemahaman yang holistik tentang keanekaragaman Siklus Hidup Makhluk Hidup. Temuan ini didukung oleh Jamilah & Hidayat (2024) yang menekankan pentingnya keseimbangan representasi materi dalam media pembelajaran digital agar mampu membangun literasi sains yang komprehensif dan berimbang pada siswa kelas awal. Oleh karena itu, instrumen asesmen yang telah divalidasi ini tidak hanya layak digunakan, tetapi relevan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada literasi digital dan sains secara terintegrasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa instrumen asesmen pembelajaran berorientasi literasi

sains berbantuan *memory flashcard* untuk materi Siklus Hidup Makhluk Hidup pada siswa kelas III Sekolah Dasar dinyatakan "sangat valid" dan layak digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli asesmen, ahli materi, dan dua ahli praktisi menghasilkan persentase kevalidan yang tinggi, yaitu rata-rata 92% (ahli asesmen), 95% (ahli materi), serta 96,2% (ahli praktisi), yang semuanya berada dalam kategori sangat valid. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator seperti penyeimbangan cakupan materi siklus hidup manusia, hewan, dan tumbuhan serta penyesuaian soal dengan tiga aspek literasi sains (konten, proses, dan konteks) telah memperkuat validitas isi dan kesesuaian pedagogis instrumen ini. Produk instrumen asesmen ini tidak hanya memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik kognitif Generasi Alpha, sehingga berpotensi meningkatkan literasi sains siswa yang berfungsi sebagai media evaluasi yang efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Fitri, Anggayudha A. Rasa, Aghnia M. Safira, Rosdiana R. Ginanjarsari, Aminah T. Zahroh. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Febriani, S., Rohaya, A., & Nurasih, I. (2022). Pengaruh Media *Flashcard* Digital terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 45-56.
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Arisa, M. F. (2023). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia*.
- Jamilah, S., & Hidayat, T. (2024). Keseimbangan Materi dalam Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas Rendah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 112-125.
- Qeisha Kaukaba, S., Wilujeng Fattikasari, D., Zulfatur Rizqiyah, D., & Lutfi, A. (2022). LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBANTUAN APLIKASI PHET PADA MATERI ASAM BASA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK STUDENT WORKSHEET ASSISTED BY PHET SIMULATION ON ACID-BASE MATERIALS TO INCREASE STUDENTS LEARNING MOTIVATION. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(2), 143–157.
- Rahmawati, F., & Sari, Y. (2023). Game-Based Assessment dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Dampak terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 210-223.
- Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi, & Henrik Tuka. (2024). Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>
- Safitri, D., Anggraeni, M., Hajija, R. N., Sari, W., Putri, E., Maya, S., & Shofia, A. (2025). Efektivitas Media *Flashcard* Edukatif “SmartFlash” dalam Meningkatkan Short Term Memory Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikomuda Connectedness*, 5(1).
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis instrumen assesmen: Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2986-2995.
- Sholeh, M. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis QR-Code untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa (Skripsi, Universitas Islam Negeri Malang).

Trisnawati, D. (2025). Penerapan model problem based learning (PBL) dengan media flash learn pada materi siklus hidup pada manusia hewan dan tumbuhan di kelas III SD Negeri 005 Batu Engau. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 253-267.