

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD “MITIGASI BENCANA ALAM” UNTUK  
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Fatiya Sakinah<sup>1</sup>, Yunimar Kholishah<sup>2</sup>, Siti Fatonah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

[1fatiyasakinah02687@gmail.com](mailto:1fatiyasakinah02687@gmail.com), [2izahafika10@gmail.com](mailto:2izahafika10@gmail.com), [3siti.fatonah@uin-suka.ac.id](mailto:3siti.fatonah@uin-suka.ac.id)

**ABSTRACT**

*Flashcard media is a learning media that can help students understand their learning, especially in IPAS material. This study aims to analyze the feasibility of the "natural disaster mitigation" flashcard media by the validator and analyze the impact of the "natural disaster mitigation" flashcard media on students' creativity and communication. The research method used in this study is Research and Development with the ADDIE development model. The data collection technique used was in the form of observation sheets. The results obtained were the feasibility assessment of the "natural disaster mitigation" flashcard media that was developed and received an assessment from media experts with a percentage of 97%. Then, the assessment given by the two subject matter experts with percentages of 90% and 82%. Furthermore, the impact of creativity generated by students through the flashcard media "natural disaster mitigation" received a percentage result above 80% which was assessed through an observation sheet. The impact of communication is also seen through the acquisition of the existing percentage, which is in the range of 80%-85%. The impact of creativity and communication is shown through open-ended questions contained in the flashcard media "natural disaster mitigation". So, from the development of the "natural disaster mitigation" flashcard media carried out, it can be declared suitable for use in learning.*

**Keywords:** keyword 1, keyword 2, keyword 3

**ABSTRAK**

Media flashcard merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajarannya, khususnya dalam materi IPAS. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai analisis dari kelayakan media flashcard “mitigasi bencana alam” oleh validator dan analisis dalam dampak yang ditimbulkan dari media flashcard “mitigasi bencana alam” terhadap kreativitas dan komunikasi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, yakni *analyze, design, development, and evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar pengamatan. Hasil yang didapatkan yaitu penilaian kelayakan media flashcard “mitigasi bencana alam” yang dikembangkan memperoleh penilaian dari ahli media dengan persentase 97% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian,

penilaian yang diberikan oleh kedua ahli materi dengan persentase 90% dan 82%. Dengan kriteria “sangat layak”. Selanjutnya, dampak kreativitas yang dihasilkan oleh peserta didik melalui media flashcard “mitigasi bencana alam” mendapatkan hasil persentase diatas 80% dengan kategori “sangat kreatif” yang dinilai melalui lembar pengamatan. Dampak komunikasi yang ditimbulkan juga terlihat melalui perolehan persentase yang ada yaitu dengan rentang 80%-85%. Dampak dari kreativitas dan komunikasi diperlihatkan melalui pertanyaan terbuka yang terdapat dalam media flashcard “mitigasi bencana alam”. Sehingga, dari pengembangan media flashcard “mitigasi bencana alam” yang dilakukan, maka dapat dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Flashcard; Kreativitas; Komunikasi.

#### **A. Pendahuluan**

Seringkali terjadi disaat pembelajaran, peserta didik merasa malas dalam pembelajaran dikarenakan guru kurang memberikan semangat bagi mereka. Guru dapat menunjang motivasi belajar peserta didik agar menjadi lebih baik, dengan memberikan umpan balik bagi peserta didik sebagai menumbuhkan kreativitas belajar yang ada pada diri peserta didik. Motivasi adalah hal terbesar yang sangat berpengaruh dalam diri peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi tersebut, guru semaksimal mungkin harus berupaya dalam menumbuhkan rasa motivasi yang ada dalam diri peserta didik (Yogi Fernando et al., 2024). Guru sebagai faktor ekstrinsik merupakan jembatan bagi peserta didik untuk mereka mendapatkan motivasi belajar yang lebih baik lagi disekolah. Selain

guru, pendampingan peserta didik di rumah harus tetap dilakukan oleh orang tua agar peserta didik dapat menyempurnakan motivasi yang ada dalam diri.

Seperti yang diketahui, bahwa pendidikan memiliki kewajiban dalam mewujudkan atau menciptakan peserta didik yang memiliki nilai unggul dalam bidang keilmuannya maupun karakter didalam dirinya (Kulsum & Muhid, 2022). Seperti yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 bahwa dalam satuan system pendidikan Indonesia harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bakat ataupun minat pesera didik. Sector pendidikan formal seperti sekolah beserta jajarannya harus mampu mengupayakan perbaikan dalam

system dan strukturnya yang berlandaskan pada kurikulum yang digunakan saat ini. Bukan hanya sekedar guru yang dapat melakukan hal dalam kemajuan pengetahuan peserta didik, melainkan sekolah dapat memberikan fasilitas yang lengkap dalam pemenuhan kebutuhan bagi peserta didik (Ardhani et al., 2021).

Adanya fasilitas yang memadai sebagai pemenuhan kebutuhan peserta didik didalam pembelajaran yaitu sekolah yang memiliki tingkat keantusiasan besar dalam mencerdaskan anak bangsa (Daulay et al., 2022). Seringkali terlihat bahwa banyak peserta didik yang kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dikarenakan kurangnya metode yang inovatif dari guru dalam memberikan materi. Banyak kasus yang terlihat didalam kelas pada saat pembelajaran, guru menggunakan bahan ajar seadanya seperti buku teks dan metode ceramah sebagai pemberian materi. Hal ini yang dapat membuat peserta didik sering mengantuk di kelas, merasa bosan, dan kurang aktif nya peserta didik saat diberikan pertanyaan seputar materi yang diberikan (Haroedin, 2024). Keadaan

yang seperti ini membuat peserta didik sulit dalam mencapai pemahaman yang harus dimiliki oleh mereka dan solusi dari guru hanya memberikan relaksasi sederhana agar peserta didik tidak bosan.

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik serta inovatif, menjadikan peserta didik mampu memiliki peningkatan kreativitas dan kelancaran pada komunikasi didalam pembelajarannya. Penggunaan media *flashcard* dapat menjadikan peningkatan kreativitas bagi peserta didik dalam pembelajarannya. Kreativitas yang dikembangkan oleh peserta didik dalam penggunaan media *flashcard* didalam pembelajaran yaitu kreativitas verbal. Kreativitas verbal adalah sebuah kemampuan yang menyatukan beberapa ide-ide atau gagasan yang baru, serta mengkombinasikan satu ide kedalam ide lainnya menjadi ide yang baru melalui informasi atau unsur yang telah ada yang memperlihatkan aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kemampuan berpikir divergen (Makasara, 2023). Dengan adanya kreativitas verbal, peserta didik akan menghasilkan banyak gagasan,

menyelesaikan suatu permasalahan, menciptakan gagasan yang inovatif dan memiliki kemampuan berpikir yang luwes. Dalam kreativitas terdapat beberapa ciri, yakni ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri *aptitude* merupakan sebuah kreativitas yang berhubungan dengan proses berpikir yang termasuk kedalam kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas. Sedangkan kreativitas *non-aptitude* merupakan sebuah kreativitas yang berhubungan dengan rasa keingintahuan, memiliki sifat yang imajinatif, memiliki tantangan dalam diri, berani mengambil resiko dalam sebuah Keputusan dan memiliki sifat menghargai.

Terdapat berbagai macam cara atau langkah dalam menciptakan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu langkah dalam menciptakan kreativitas peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, yakni 1) mengajak peserta didik untuk dapat bereksperimen dan mengambil langkah yang berisiko merupakan salah satu langkah penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, 2)

memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mampu menggali minat dan *passion* dalam diri, 3) pembelajaran yang berbasis masalah, 4) buat lingkungan belajar yang aktif dan kreatif untuk merangsang dan memperluas kreativitas peserta didik, 5) melakukan pembelajaran kolaboratif, 6) melakukan pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi, dan 7) melakukan umpan balik yang membangun dan mendukung (Simaremare et al., 2024).

Selain meningkatkan kreativitas, media *flashcard* dapat digunakan sebagai meningkatkan kemampuan komunikasi. Salah satu media dalam pembelajaran seperti *flashcard* dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam berbicara atau komunikasi karena menggunakan alat bantu visual yang mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berbicara dengan cara langsung (Wifda et al., 2024). Maka dengan ini, penggunaan media *flashcard* sebagai peningkatan kemampuan komunikasi pada peserta didik dapat ditingkatkan karena dengan berbantuan media pembelajaran.

Media *flashcard* yang digunakan guru sebagai media pembelajaran didalam kelas dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajarannya. Media *flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang sederhana yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran IPAS terkhususkan pada materi IPA. Penggunaan media *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran IPA dikarenakan kurang lebih masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memperoleh pemahaman materi IPA. Kesiapan guru yang terdapat di sekolah dasar masih minimnya pemahaman tentang IPA dikarenakan latar belakang guru yang dominan pada guru umum, sehingga guru kurang yakin dan percaya diri dalam memberikan dan menggunakan bahan ajar yang kompleks dalam materi IPA (Mila et al., 2022). Kemudian, dari permasalahan yang ada juga, bahwa kesulitan yang dihadapi peserta didik adalah sulitnya menghafal dan memahami materi IPA. Pada pembelajaran IPA, guru harus mampu memberikan pengajaran kepada peserta didik sesuai dengan tingkatan kelas dan diberikan pembelajaran dengan cara terstruktur

(Suratimah et al., 2023). Dengan adanya bantuan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami serta menghafal materi yang diberikan.

Selain itu, penyerapan daya ingat peserta didik melalui media *flashcard* mudah diserap dengan cepat (Hayati, 2021). Hasil dari pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dengan adanya media *flashcard* sebagai media dalam pembelajaran adalah peserta didik dapat memperoleh peningkatan retensi pengetahuan. Artinya, dengan penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran, membuat peserta didik menjadi terbantu dalam mengingat lebih mudah dan memahami materi pelajaran dengan cepat. Selain itu peserta didik juga memiliki pengembangan kemampuan berpikir kognitif, seperti mengenali pola pembelajaran, menyelesaikan soal dan menalar secara logis. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana kelayakan media *flashcard* "mitigasi bencana alam" berdasarkan validator. (2) Bagaimana dampak media *flashcard* "mitigasi bencana alam" terhadap

pengembangan kreativitas dan komunikasi peserta didik.

### **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dalam menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Salah satu model pengembangan *R&D* adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Rahmat, 2021). Model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya, yakni tahapan analisis (*analyze*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*) dan tahapan evaluasi (*evaluation*) (Syarifah, 2024). Adapun tahapan dari model ADDIE yang digunakan, yaitu pada tahapan analisis peneliti melakukan observasi ke sekolah tujuan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran di sekolah tersebut serta melihat kesulitan yang terjadi yang dialami oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan juga meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum yang dilakukan didalam pembelajaran. tahapan selanjutnya tahapan

perancangan yang mana peneliti merancang media pembelajaran berupa “media *flashcard*” dengan menggunakan tema bencana alam yang sesuai dengan pelajaran IPAS. Kemudian, tahapan pengembangan yang dilakukan berupa pengembangan media *flashcard* dalam menyusun semua elemen yang dibutuhkan seperti alat bantu *canva* dan *pinterest*. Dalam hal ini, media *flashcard* “mitigasi bencana alam” akan memiliki 22 kartu dalam satu set. Selanjutnya tahapan implementasi, yang mana tahapan ini akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi dengan jumlah 16 orang peserta didik. Dan tahapan terakhir yaitu evaluasi berupa revisi yang diberikan oleh validator kepada peneliti dari perbaikan media *flashcard* “mitigasi bencana alam”.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Kelayakan Media *Flashcard* “Mitigasi Bencana Alam” Berdasarkan Validator**

Media *flashcard* “mitigasi bencana alam” dinilai melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media digunakan sebagai penilaian terhadap kualitas

produk flashcard yang dikembangkan. Kemudian, ahli materi digunakan sebagai penilaian kesesuaian terhadap materi yang terdapat dalam *flashcard* dengan CP dan ATP yang berlaku. Penilaian yang digunakan pada valiadasi ahli media dan ahli materi yaitu berupa angket. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1 Penilaian Ahli Media**

No.	Butir Pernyataan	Skor
1.	Media flashcard menampilkan informasi secara konsisten dan dapat digunakan berulang.	4
2.	Gambar dan teks pada flashcard mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak menimbulkan multitafsir.	4
3.	Media flashcard dapat digunakan oleh guru lebih dari satu kali dalam kegiatan belajar yang berbeda.	4
4.	Informasi yang ditampilkan (gambar dan teks) jelas dan tidak menimbulkan multitafsir	4
5.	Media flashcard dapat dicetak dan dibagikan dengan mudah kepada guru dan peserta didik.	4
6.	Terdapat barcode pada media flashcard yang mendukung	4

	akses materi video diberbagai perangkat.	
7.	Media flashcard membantu membayangkan dampak dan proses bencana secara lebih konkret melalui alat pendamping seperti video.	4
8.	Video dari barcode memberikan gambaran nyata yang tidak bisa diamati secara langsung.	4
9.	Melalui gambar dan video, peserta didik dapat belajar tentang bencana alam.	4
10.	Media flashcard menampilkan gambar yang jelas, menarik dan sesuai dengan topik mitigasi bencana alam.	3
11.	Tekas pada flashcard mudah dibaca dan tidak terlalu padat.	4
12.	Video dari barcode mendukung materi visual.	4
13.	Suara/narasi dalam video terdengar jelas dan sesuai dengan konten pembelajaran.	3
14.	Media flashcard dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri maupun kelompok kecil.	4
15.	Media flashcard tetap relevan jika digunakan diberbagai kelas atas (kelas 4 – kelas 6).	4
16.	Peserta didik dapat membaca dan menggunakan media	4

	flashcard secara mandiri.	
17.	Video dalam barcode dapat ditampilkan melalui perangkat yang ada.	4
18.	Media flashcard mendorong peserta didik aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan.	4
19.	Media flashcard dikembangkan dalam ukuran tulisan, ukuran gambar dan warna yang sesuai untuk digunakan peserta didik sekolah dasar (kelas 5).	3
20.	Gambar yang terdapat didalam media flashcard merepresentasikan bencana alam dengan baik dan mudah dikenali oleh peserta didik.	4
21.	Teks pada media flashcard mendukung pemahaman peserta didik dan mudah dibaca.	4
22.	Video dari barcode menggambarkan situasi bencana alam secara relevan dan edukatif.	3
23.	Barcode video dapat dipindai dengan mudah dan berjalan dengan baik.	4
Jumlah Skor		88
Skor Maksimal		92
Persentase		96%

Perhitungan yang digunakan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai yang dicari  
R : Skor mentah yang diperoleh  
SM : Skor maksimal

Melalui pemerolehan hasil yang didapatkan, jumlah skor yang diberikan adalah 88 dengan skor maksimal 92. Kemudian, jumlah skor yang diperoleh dari nilai yang didapat adalah 88 yang dibagikan dengan skor maksimal 92 dan mendapatkan hasil 96 kemudian dikali dengan 100% menjadi 96%.

Kemudian, perolehan nilai materi yang digunakan, didapatkan oleh dua validator materi. Adapun perolehan nilai ahli materi 1, sebagai berikut:

*Tabel 2 Penilaian Ahli Materi 1*

No.	Butir Pernyataan	Skor
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
3.	Materi yang disajikan dalam media flashcard mampu mengaktifkan proses pembelajaran.	4
4.	Media flashcard yang digunakan sebagai pembelajaran mampu mempermudah proses pembelajaran.	3
5.	Kesesuaian ukuran teks pada materi.	3

6.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.	3	6.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.	3
7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	4	7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	4
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	3
9.	Bahasa yang digunakan dapat mengembangkan kreativitas dan komunikasi peserta didik.	4	9.	Bahasa yang digunakan dapat mengembangkan kreativitas dan komunikasi peserta didik.	3
10.	Bahasa yang dapat membangkitkan rasa senang dan mendorong peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.	3	10.	Bahasa yang dapat membangkitkan rasa senang dan mendorong peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.	4
Jumlah Skor Ahli Materi 1		36	Jumlah Skor Ahli Materi 2		33
Skor Maksimal		40	Skor Maksimal		40
Percentase Ahli Materi 1		90%	Percentase Ahli Materi 2		82%

*Tabel 3 Penilaian Ahli Materi 2*

No.	Butir Pernyataan	Skor
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	3
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3
3.	Materi yang disajikan dalam media flashcard mampu mengaktifkan proses pembelajaran.	3
4.	Media flashcard yang digunakan sebagai pembelajaran mampu mempermudah proses pembelajaran.	3
5.	Kesesuaian ukuran teks pada materi.	4

Pada tabel diatas menunjukkan adanya perbedaan antara ahli materi satu dengan ahli materi dua. Perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai yang dicari  
 R : Skor mentah yang diperoleh  
 SM : Skor maksimal

Pada penilaian ahli materi satu melalui pemerolehan hasil yang didapatkan, jumlah skor yang diberikan adalah 36 dengan skor maksimal 40. Kemudian, jumlah skor yang diperoleh dari nilai yang didapat adalah 36 yang

dibagikan dengan skor maksimal 40 dan mendapatkan hasil 90 kemudian dikali dengan 100% menjadi 90%. Kemudian, Melalui pemerolehan hasil yang didapatkan, jumlah skor yang diberikan adalah 33 dengan skor maksimal 40. Kemudian, jumlah skor yang diperoleh dari nilai yang didapat adalah 31 yang dibagikan dengan skor maksimal 40 dan mendapatkan hasil 0,82 kemudian dikali dengan 100% menjadi 82%.

**2. Dampak Media Flashcard “Mitigasi Bencana Alam” terhadap Kreativitas dan Komunikasi Peserta Didik**  
Implementasi dalam media *flashcard* “mitigasi bencana alam” dilaksanakan dikelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi. Implementasi yang dilaksanakan didalam kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi menggunakan 16 peserta didik. Tata cara pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* “mitigasi bencana alam” yaitu *pertama*, peserta didik dibagi kepada empat kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah empat peserta didik didalamnya. Kemudian, setiap kelompok memiliki masing-masing set *flashcard*. Pada setiap kelompoknya, guru meminta peserta

didik mengambil satu kartu *flashcard* dengan tema bebas yang terdapat dalam *flashcard*. *Kedua*, guru meminta kelompok pertama untuk melihat gambar apa yang terdapat dalam kartu yang diambil dan menjelaskan gambar yang ada. Selanjutnya, guru melakukan *scan barcode* yang terdapat dalam *flashcard* untuk melihat video yang terdapat dalam *barcode* tersebut. *Barcode* tersebut juga ditayangkan oleh guru melalui layar proyektor agar seluruh peserta didik dapat melihat tayangan video yang ada. Setelah video diperlihatkan dan ditonton oleh peserta didik, selanjutnya kelompok yang mendapat giliran tersebut menjawab pertanyaan terbuka yang ada dalam kartu *flashcard*. *Ketiga*, setelah kelompok mendapat giliran tersebut menjawab kartu yang diambil oleh mereka, pertanyaan terbuka dilemparkan kepada peserta didik lainnya untuk dijawab sesuai dengan kreativitas mereka. Hal ini juga dilakukan ke seluruh kelompok lainnya hingga semuanya mendapatkan giliran dalam menjawab pertanyaan terbuka.

- a. Dampak Media *Flashcard*  
“Mitigasi Bencana Alam” terhadap Kreativitas Peserta Didik.

Salah satu alat ukur dalam melihat kreativitas seseorang adalah dengan menggunakan tes kreativitas dari *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT). Didalam tes kreativitas oleh Torrance, terdapat TTCT verbal. Pada TTCT verbal memiliki beberapa dimensi, yakni, kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), dan keterperincian (*elaboration*) (Widianti, 2023). Penilaian dari kreativitas dinilai oleh pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan. Nilai yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

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

Keterangan:

- S :Percentase keterampilan berpikir kreatif  
R :Skor yang diperoleh dari jawaban yang ada  
N :Skor maksimal dari tes

Melalui rumus yang diatas, maka didapatkan dampak dari kreativitas peserta didik dengan menggunakan pembelajaran media *flashcard*

“mitigasi bencana alam”, sebagai berikut:

Kode	Dimensi				Jumlah Skor	Skor Max	Percentase
	Originality	Fluency	Flexibility	Elaboration			
S-1	3	3	4	3	13	16	81,25%
S-2	3	3	4	3	13	16	81,25%
S-3	3	4	4	3	14	16	87,5%
S-4	3	4	3	3	13	16	81,25%
S-5	3	3	3	3	12	16	75%
S-6	3	3	3	3	12	16	75%
S-7	3	3	3	3	12	16	75%
S-8	3	4	4	3	14	16	87,5%
S-9	4	3	4	3	14	16	87,5%
S-10	3	4	4	3	14	16	87,5%
S-11	4	3	3	3	13	16	81,25%
S-12	4	3	3	3	13	16	81,25%
S-13	3	4	4	3	14	16	87,5%
S-14	4	3	3	3	13	16	81,25%
S-15	4	3	3	3	13	16	81,25%
S-16	4	3	3	3	13	16	81,25%

Perolehan nilai diatas, didapatkan dari pertanyaan terbuka yang terdapat dalam media *flashcard* “mitigasi bencana alam”. Setiap peserta didik menjawab satu pertanyaan terbuka yang kemudian dinilai oleh pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan yang mencakup pada empat dimensi yang digunakan. Perolehan nilai yang didapatkan diolah dengan cara hasil skor yang didapatkan dari tes peserta didik yakni 12 – 14 dibagi dengan jumlah total skor secara keseluruhan yakni 16. Setelah hasil nya didapatkan kemudian dikali dengan 100%. Terdapat tiga peserta didik mendapatkan persentase penilaian 75% dan 13 peserta didik lainnya mendapatkan persentase penilaian diatas 80%.

- b. Dampak Media *Flashcard*  
“Mitigasi Bencana Alam” terhadap Komunikasi Peserta Didik.

Dampak yang dihasilkan oleh peserta didik melalui media *flashcard* “mitigasi bencana alam” terhadap komunikasi peserta didik didapatkan melalui penilaian yang dinilai oleh pengamat dengan lembar pengamatan. Kriteria yang diberikan oleh Spitzberg bersama rekannya Cupach bahwa dalam komunikasi terdapat tiga komponen berupa pengetahuan, motivasi, dan keterampilan. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu sebuah informasi yang dikuasai oleh seorang komunikator yang akan membantu sebuah komunikasi secara kompeten melalui hal-hal yang konsisten. Motivasi (*motivation*) yaitu sebuah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal yang diinginkan dengan adanya pengaruh dari diri sendiri melalui tujuan yang akan dituju. Keterampilan (*skills*) adalah sebuah kemampuan yang terdapat dalam diri seseorang untuk dapat mencapai hal yang diinginkan dengan mengaplikasikan pengetahuan dan motivasi yang ada dalam diri. Melalui ketiga komponen

tersebut akan saling berkaitan dan memiliki tujuan yang sama yaitu agar informasi dalam komunikasi dapat tersampaikan secara baik dan jelas (Soehardjo & Mukaromah, 2023).

Penilaian dari kreativitas dinilai oleh pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan. Nilai yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

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

Keterangan:

- S : Persentase keterampilan berpikir kreatif
- R : Skor yang diperoleh dari jawaban yang ada
- N : Skor maksimal dari tes

Melalui rumus yang diatas, maka didapatkan dampak dari kreativitas peserta didik dengan menggunakan pembelajaran media *flashcard* “mitigasi bencana alam”, sebagai berikut:

Kode	Butir Pernyataan															Jumlah Skor	Skor Max	Percentase
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15			
S-1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	50	60	83%
S-2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	49	60	82%
S-3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	50	60	83%
S-4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	50	60	83%
S-5	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	51	60	85%
S-6	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	49	60	82%
S-7	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	49	60	82%
S-8	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	49	60	82%
S-9	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	51	60	85%
S-10	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	50	60	83%
S-11	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	51	60	85%
S-12	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	50	60	83%
S-13	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	50	60	83%
S-14	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50	60	83%
S-15	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	51	60	85%
S-16	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	51	60	85%

Penilaian pengembangan komunikasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fauzi dilihat dari cara peserta didik menjawab secara keseluruhan pertanyaan terbuka yang ada dalam flashcard “mitigasi bencana alam” dengan menggunakan lembar pengamatan. Dalam memperlihatkan butir pernyataan pengembangan komunikasi peserta didik, tidak hanya dilihat dari satu pertanyaan terbuka yang dijawab oleh peserta didik, melainkan dilihat dari secara keseluruhan peserta didik menjawab pertanyaan terbuka yang ada dalam flashcard “mitigasi bencana alam”.

Penilaian diatas didapatkan melalui jumlah skor yang diperoleh peserta didik kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 60. Selanjutnya, setelah mendapatkan hasil yang

dibagi dari jumlah skor yang diperoleh peserta didik dengan skor maksimal, kemudian dikali dengan 100%.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui rumusan masalah yang digunakan, dapat diambil kesimpulan bahwa media flashcard “mitigasi bencana alam” menurut penilaian ahli media mendapatkan persentase 96% dengan kategori “sangat layak” yang diperoleh dengan rentang persentase 76%-100%. Kemudian dari penilaian ahli materi didapatkan dari dua ahli materi, yakni ahli materi satu mendapatkan penilaian dengan persentase 90% dan ahli materi dua mendapatkan penilaian dengan persentase 82%. Dengan melalui penilaian para ahli, maka pengembangan media flashcard “mitigasi bencana alam” dapat dikategorikan “sangat layak” dengan rentang persentase 76%-100%.

Pada dampak yang didapatkan dari media flashcard “mitigasi bencana alam” terhadap kreativitas peserta didik diperoleh penilaian dengan persentase rata-rata diatas 80% dengan kriteria “sangat kreatif”. Kemudian, pada dampak yang didapatkan melalui penilaian

komunikasi peserta didik diperoleh persentase rata-rata diantara 80%-85%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), 170–175.
- Daulay, S. H., Fitriani, S. F., & Ningsih, E. W. (2022). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan dan Motivasi Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3731–3738.
- Haroedin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1–15.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 197–208.
- Kulsum, U., & Muhib, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157–170.
- Makasara, H. R. (2023). Pengaruh Metode Flash Card terhadap Kemampuan Membaca dan Kreativitas Verbal pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Happiness: Journal of Psycholog and Islamic Science*, 7(1), 1–10.
- Mila, B., A., & Hamid, R. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 66 Kendari. *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 107–116.
- Rahmat, A. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Penerbit Samudra Biru.
- Simaremare, W. L., Hutagalung, M. E., Marpaung, E. K., & Nababan, D. (2024). Kreativitas Siswa pada Teknologi Masa Kini. *JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN ILMU*, 1(2), 72–79.
- Soehardjo, M. D. H., & Mukaromah, M. (2023). Kompetensi Komunikasi Pemandu sebagai Komunikator dalam Konteks Komunikasi Pariwisata di Klenteng Sam Poo Kong. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 261–276.
- Suratimah, D., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Panas Kelas V Sekolah Dasar Kota Semarang. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(2), 117–126.
- Syarifah, S. (2024). *Membangun Kepemimpinan Inovatif Bagi Ketua RT (Model Pelatihan Flex-Blended)*. Deepublish Digital.
- Widianti, Y. (2023). *Mengenal Higher Order Thinking Skills Lebih Dalam*. Deepublish Digital.

- Wifda, S., Munira, A., Situmorang, P., & Hijriati, H. (2024). Analisis Media Flashcard Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Autis di SLB TNCC Banda Aceh. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 92–100.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.