

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS
QUIZLET PADA MATERI FPB DAN KPK KEPADA SISWA SDN 1 GUNUNG
SARI**

Gede Agus Ary Partawan¹, I Komang Sesara Ariyana²

I Komang Wahyu Wiguna³

^{1,2,3} PGSD FKDA IAHN Mpu Kuturan Singaraja

¹aguspartawan11112003@gmail.com), ²sesaraariyana@gmail.com,

³komang.wahyu@mpukuturan.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop flashcard- and Quizlet-based learning media for mathematics instruction, specifically on the topics of Greatest Common Divisor (GCD) and Least Common Multiple (LCM), for sixth-grade students at Gunung Sari Elementary School No. 1, as well as to assess the validity and practicality of the developed media. This study used the D&D (Design & Development) model, which consists of the Analyze, Design, Development, and Evaluation stages. The research subjects involved instrument experts, media experts, subject matter experts, language experts, sixth-grade teachers, and sixth-grade students, selected through one-on-one interviews with three participants and small-group discussions with 12 participants. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. Data analysis employed both descriptive and qualitative methods (mixed methods). The research results show that (1) in the design phase, the researcher developed the media based on the results of the observations conducted, thereby producing higher-quality media that were subsequently revised by the experts to further improve them; these revised media influenced the results of the subsequent validity and practicality tests, (2) Regarding validity, the researchers obtained highly satisfactory and high results, with Aiken's V scores of 0.90 from the subject matter expert, 0.97 from the media expert, and 0.90 from the language expert; and (3) regarding practicality, the results of the practicality test showed a 94.7% rating from students, categorized as "very practical."

Keywords: *Digital Media, Design & Development Research, Learning*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian yakni untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard*/berbasis quizlet pada pembelajaran matematika khususnya pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas VI di Sekolah Dasar 1 Gunung Sari, serta validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model D&D (*Design & Development*) yang terdiri dari tahap *Analyze, Design, Development* dan *Evaluation*. Subjek penelitian dalam penulisannya melibatkan ahli instrument, ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas VI dan siswa kelas VI yang jumlahnya diambil dengan uji *one to one* dengan jumlah 3 orang dan *small group* yang berjumlah 12 orang. Adapun teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Penggunaan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik deskriptif dan kualitatif (*mix methode*). Hasil penelitian

menunjukkan bahwa (1) pada rancang bangun, peneliti merancang media berdasarkan hasil analisis observasi yang telah dilaksanakan, sehingga mendapatkan media yang lebih berkualitas tentunya direvisikan oleh para ahli agar media lebih baik dan bagus, dengan media yang telah direvisikan tersebut berpengaruh kepada hasil dari uji validitas dan hasil dari uji kepraktisan berikutnya, (2) Pada validitas, peneliti mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan tinggi dengan nilai Aiken's V yaitu dari ahli materi sebesar 0,90, ahli media sebesar 0,97, dan ahli bahasa sebesar 0,90. dan (3) kepraktisan. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 94,7% oleh siswa dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Media Digital, Penelitian Desain & Pengembangan, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Zaman dulu, pendidikan sangat penting untuk seluruh manusia baik untuk segala umur. Pada dasarnya setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan. Di Negara Indonesia, pendidikan memiliki sistem secara nasional yang bisa mengatur dan menjalankan pendidikan di seluruh daerah yang ada di Indonesia, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur contohnya seperti pelaksanaan kurikulum sebagai bentuk pendidikan terstruktur. Dari sisi Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pada sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 mengatakan bahwa pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini, pendidikan yaitu usaha yang dilaksanakan oleh manusia agar mampu mengembangkan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Sebagai upaya pertama membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna untuk keberlangsungan hidup di masa depan (Rahman *et al.* 2022).

Pendidikan pada Sekolah Dasar mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun fondasi pengetahuan yang akan mendukung siswa. Pentingnya pendidikan di sekolah dasar tentunya tidak hanya terletak di pengajaran materi akademik, namun juga pada pembentukan perilaku siswa dan

penggunaan media yang sekiranya bervariasi di era sekarang. Dikarenakan hal tersebut, pendidik memiliki peran dalam mengembangkan nilai etika dan moral siswa (Aini & Ramadhan, 2024). Dalam hal ini pendidik menjadi poin utama dalam membangun sifat dan karakter siswa.

Namun pada kenyataannya pada sistem proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar menghadapi sejumlah tantangan yang terkait dengan pembelajaran berbasis media, hal ini terjadi dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai, kebutuhan akan peningkatan kompetensi guru agar sesuai dengan perkembangan zaman, analisis kebutuhan siswa yang jarang dilaksanakan serta penggunaan media yang kurang bervariasi. *Many instructional media remain teacher-centered or lack interactivity, thus limiting opportunities for students to develop higher-order thinking skills and scientific reasoning* (Nugraha & Ariyana, 2025). Berdasarkan kutipan tersebut maka pemusatan pembelajaran berada di siswa atau disebut dengan *student centered*. Padahal, kualitas analisis kebutuhan secara langsung menentukan

relevansi dan kebermanfaatan produk yang dikembangkan (Winda *et al.*, 2026).

Permasalahan ini juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Fitriani (2021) menyatakan bahwa di sekolah dasar terdapat permasalahan yang sering dialami pendidik atau guru dalam pelaksanaan proses pembelajarannya, mayoritas guru lebih aktif dibandingkan dengan siswa dan minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Hal itu juga terjadi di Sekolah Dasar Negeri 1 Gunung Sari. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali siswa kelas VI, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) dalam proses pembelajaran guru lebih aktif alias hanya menerangkan saja tanpa melibatkan siswa, 2) guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan media digital interaktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, 3) penggunaan media digital dan permainan yang masih belum dilaksanakan dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang media dan permainan yang tersambung dengan materi.

Adanya media saat pelaksanaan pembelajaran sekiranya mampu membangun motivasi siswa dalam belajar dan dapat menimbulkan keaktifan belajar siswa, apalagi media yang digunakan berbasis digital. Pelaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran sekiranya langsung memberikan peningkatan kualitas proses belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Titin *et al.*, (2023) yang menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang benar akan meningkatkan pemahaman siswa dan komunikasi yang baik antara siswa dan pendidik.

Dalam hal ini, permainan *Flashcard* mencerminkan permainan yang seru dengan menekankan kecepatan berpikir dan ketepatan pemilihan jawaban. Dalam halnya media digital interaktif quizlet memberikan bentuk permainan digital yang nantinya tentunya dipilih jawabannya melalui *Flashcard*. Dengan adanya permainan ini, tentunya pelaksanaanya akan lebih seru dan menarik sehingga menarik perhatian dan meningkatkan semangat siswa. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Alika dan

Ruja (2025) menjelaskan bahwa penggunaan flashcard terbukti efektif dalam membantu siswa mengenali berbagai bentuk, objek, hewan, konsep matematika, dan topik pembelajaran lainnya. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh widiartini *et al.*, (2026) yang menyatakan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis digital dapat dijadikan alternatif untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satunya ialah menggunakan *flashcard*.

Penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis quizlet diharapkan mampu keterlibatan dan motivasi belajar para siswa, mempermudah pemahaman konsep terkait materi yang diajarkan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh dikarenakan hal itu, peneliti melaksanakan peneltian guna untuk mengembangkan *flashcard* berbasis quizlet pada mata pelajaran matematika dengan materi FPB dab KPK bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian yaitu desain dan

pengembangan atau D&D (*Design and Development*) terdiri atas empat tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Evaluation*. Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa melalui observasi yang kegiatannya ialah sebagai berikut (analisis kurikulum, karakteristik siswa, materi, dan analisis kebutuhan. Melalui analisis kebutuhan, pendidik dapat mengetahui keadaan dan karakteristik siswa dengan cara yang sistematis, sehingga hasil yang didapatkan akan akurat dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Wiguna *et al.*, 2022). Tahap desain meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, perancangan tampilan media, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *Development* atau pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media *flashcard* berbasis quizlet serta melakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, tahap *Evaluation* atau evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan yang telah dilaksanakan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman

wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tingkat validitas dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, sedangkan tingkat kepraktisan dianalisis menggunakan persentase.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis quizlet pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Media dikembangkan menggunakan Canva sebagai desain *flashcard* dan *flashcard* berbasis quizlet sebagai platform pembelajaran interaktif. Media yang dikembangkan meliputi *flashcard*, games, dan juga kuis selain itu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan evaluasi

Validitas Produk

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,90 dengan kategori sangat tinggi. Validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 0,97 dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 0,90 dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 1. Hasil Validitas Produk

Validator	Nilai Aiken's' V	Kategori
Ahli Media	0,97	Sangat Tinggi
Ahli Materi	0,90	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	0,90	Sangat Tinggi

Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dilakukan kepada 15 siswa dengan masing-masing dibagi menjadi dua yaitu uji *one to one* dan *small group*. Uji *one to one* terdapat 3 orang dengan masing-masing memiliki kemampuan yang berbeda seperti berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk uji *small group* menggunakan 12 siswa dengan dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masingnya terdapat 6 orang dalam satu kelompok.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase	Kategori
Siswa	94,7%	Sangat Baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis quizlet memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan media, dan kebahasaan. Media yang dikembangkan tentunya memanfaatkan berbagai unsur fitur

yang terdapat pada quizlet seperti teks, gambar, dan kuis interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer yang menjadikan belajar tidak hanya melihat namun memilih informasi akurat, mengorganisaikan materi dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya. Pada hasil analisis ini yang dilaksanakan mufidah *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa disekolah hanya sebatas menerima informasi atau materi yang disampaikan oleh guru melalui *PowerPoint* dan membaca materi tersebut lewat buku atau mencari materi lewat internet. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menguatkan hasil analisis yang telah dilaksanakan oleh peneliti bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum maksimal sehingga perlu dilaksanakan inovasi yang lebih kreatif agar mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

penelitian Silviana, Riyanti, dan Lubis (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Quizlet Pada Materi Tata Surya Pembelajaran IPA

Di Kelas VI SD” yang menyatakan bahwa rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi alasan utama dikembangkannya *e-flashcard* berbasis Quizlet. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quizlet mampu menjadi alternatif media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada pelaksanaannya, desain pada *flashcard* disukai oleh siswa, hal itu ditunjukkan dengan hasil uji kepraktisan yang tinggi. Selain itu, desain dan hasil tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan Ramadani & Viratama (2026) yang menyatakan bahwa fitur *flashcard* dan test pada Quizlet membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan audio-visual yang menarik serta latihan soal yang bervariasi. Selain itu, penggunaan Quizlet juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas menjawab soal, menganalisis materi, dan memberikan pendapat. Hal ini mendukung desain yang terdapat pada *flashcard* pada platform quizlet bahwasannya media tersebut mampu meningkatkan aktivitas siswa.

Implementasinya dengan media *flashcard* berbasis quizlet yakni memiliki kuis interaktif dan mode learn dan test yang memberikan efek keaktifan siswa bukan sekedar menghafal materi yang diberikan. bahwa kombinasi berbagai media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sedangkan, pada hasil uji kepraktisan memperlihatkan bahwa media sangat mudah digunakan oleh siswa. Kehadiran fitur *flashcard* dan kuis pada quizlet membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran. Siswa dapat memperoleh timbal balik yang baik secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis quizlet mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran *flashcard* berbasis quizlet pada mata pelajaran

matematika dengan materi FPB dan KPK berhasil dikembangkan menggunakan model D&D. Hasil validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan kategori sangat tinggi dalam nilai Aiken's V dengan nilai ahli materi sebesar 0,90, nilai ahli media sebesar 0,97, dan nilai ahli bahasa sebesar 0,90 Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 94,7 % oleh siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard* berbasis quizlet dinyatakan valid dan tentunya sangat praktis sehingga bisa digunakan sebagai media penyelenggara pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, S. A. (Juni 2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* Vol 2, No 1, Hal 1-8.
- Aini, Fauziah. Ramadan, Zaka Hadikusuma. 2024. Peran Guru Dalam Mengembangkan Nilai Etika Dan Moral Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. Vol. 8, No. 2 Agustus 2024
- Fitriani. 2023. Pengembangan Media Flashcard Matematika Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas Ii Mi Miftahul Ulum Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mufidah, U.Z., Mohamad, F. Cindya, A. 2023. Pengembangan Media Flashcard Berbasis Quizlet untuk Meningkatkan Self Efficacy. *SCIENCE TECH*, Vol. 9, No. 2, August 2023, pp. 167-177.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.
- Ramadani, N.O. Viratama, I.P. 2026. Penerapan Flashcard Digital dan Kuis Interaktif Menggunakan Media Pembelajaran Quizlet pada Pembelajaran Sifat-Sifat Benda di Kelas 3 SD/MI. *Jurnal Pendidikan, Kimia, Fisika dan Biologi*: Vol.2, No. 1 Januari 2026
- Wiguna, I. K. W., Suastika, I. N., & Nirmayani, L. H. (2022). Kebutuhan Bahan Ajar Mata Kuliah Konsep Dasar Matematika SD pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 178–183.
- Sa'adah, Alike Nur Fadiatus. I Nyoman Ruja. 2025. Pemanfaatan Alat Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. Vol (5), No (2) Tahun 2025, Hal 214-224
- Silviana, Nyimas Widya. Henni Riyanti, dan Patricia H. M. Lubis. 2024. Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis Quizlet Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Volume 14 Nomor 3, 2024.
- Titin, et all. 2023. Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech: Journal Education And Technology*. Vol.4,No.2, Desember 2023

- Tristaningrat, A. N., & Ariyana, I. K. S. (2025). The Effectiveness of Digital Comics in Improving Science Learning Outcomes and Scientific Attitudes of Fourth-Grade Elementary Students. *Journal of Education Technology*, 9(2), 197–204.
- Widiartini, L Sedana, I. Wiguna, I.K.W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Games Countdown Challenge Berbantuan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.11, No. 02, Juni 2026
- Zhafirah Fildzah Ramadhana & Bramianto Setiawan. 2025. Implementasi Permainan Jalan-Jalan Berbasis Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.10 No. 03, 09-2025