

# Pengembangan Media Flashcard Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar

*by Turnitin cek2*

---

**Submission date:** 11-May-2024 03:32PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2199226327

**File name:** namkan\_Jiwa\_Nasionalisme\_Bagi\_Siswa\_Sekolah\_Dasar\_compressed.pdf (171.85K)

**Word count:** 3010

**Character count:** 18566

(JIPD)

**Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar**

Vol. 5, No. 1, Bulan Januari Tahun 2021, Hal. 12-19

E-ISSN: 2598-408X, P-ISSN: 2541-0202

<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd>

<https://doi.org/10.36928/jipd.v5i1.677>

---

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PAPAN *DART*  
UNTUK MENANAMKAN JIWA NASIONALISME BAGI  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Vivi Andalusia Dewi<sup>1</sup>, Desi Eka Pratiwi<sup>2</sup>, Anna Roosyanti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Jl. Dukuh Kupang XXV/54 Surabaya

Email: a.roosyanti@gmail.com

Diterima: 4 Desember 2020, Direvisi: 7 Desember 2020, Diterbitkan: 31 Januari 2021

**Abstract:** This development research aims to produce simple media products that are easy to apply in classroom learning, made in the form of flashcards. Flashcard media can be used for both classical and individual learning for elementary school students, to determine the validity and feasibility of the media including pictures, materials and language especially Civics subjects in the material of Instilling the Spirit of Nationalism for Grade V students of SDN Pacarkeling VI Surabaya. This research was conducted at SDN Pacarkeling VI Surabaya in the even semester of the 2019/2020 school year. The development research method adopted the ADDIE model with several stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Guidelines for product feasibility assessment using data analysis techniques from material experts get a score of 96% and fall into the appropriate criteria, from media experts get a score of 90% and fall into the feasible criteria, and in terms of language shows a score of 97.5% which is in the good category.

**Keywords:** media, flashcards, civics.

**Abstrak:** Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media sederhana dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas, dibuat dalam bentuk Flashcard. Media Flashcard bisa digunakan untuk pembelajaran klasikal maupun individu untuk siswa Sekolah Dasar, untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media meliputi gambar, materi dan bahasa khususnya mata pelajaran PKn pada materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme bagi siswa Kelas V SDN Pacarkeling VI Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pacarkeling VI Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian pengembangan dengan mengadopsi model ADDIE dengan beberapa tahapan yaitu tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pedoman penilaian kelayakan produk menggunakan teknik analisis data dari ahli materi mendapatkan skor 96% dan masuk dalam kriteria layak, dari ahli media mendapatkan skor 90% dan masuk dalam kriteria layak, dan dari segi bahasa menunjukkan skor 97,5% yang masuk dalam kategori baik.

**Kata Kunci:** media, flashcard, PKn

## PENDAHULUAN

Perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan kehidupan merupakan pengertian dari pendidikan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik) yang berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok

orang dalam usaha mendewasakan manusia merupakan pengertian dari Pendidikan.

Menanamkan rasa nasionalisme pada siswa Sekolah Dasar dirasa dapat dilakukan untuk mata pelajaran PKn materi Penanaman Jiwa Nasionalisme. Guru memberikan materi dengan beberapa metode pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan mudah menyerap materi pelajaran serta penguatan tentang jiwa nasionalisme, sehingga nantinya siswa dapat

mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat (Djamarah, 2002). Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran PKn terkait materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme berupa media *flashcard* dalam *papan dart*. Media ini merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasi antara media *flashcard* dan *papan dart*. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan penggunaannya, selain itu diharapkan media ini dapat digunakan sebagai media alternatif untuk memberikan aktivitas pembelajaran yang menarik bagi siswa di kelas.

Media *flashcard* dalam *papan dart* merupakan penggabungan dari dua media yang dikembangkan menjadi suatu bentuk media pembelajaran yang inovatif. *Papan dart* merupakan sebuah papan kecil berbentuk bulat dan cara penggunaannya dilempar menggunakan panah kecil. *Papan dart* terdiri dari beberapa kategori yang harus dipilih oleh beberapa pemain dengan cara melemparkan panah tersebut ke kategori yang diinginkan. Sedangkan *flashcard* sendiri merupakan kartu berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep yang berfungsi sebagai kartu penguat dan mengkaji ulang dalam proses belajar.

Media *flashcard* dalam *papan dart* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan kecil berbentuk bulat yang dikembangkan dengan menempelkan potongan kartu/ *flashcard* di atasnya, *flashcard* yang ditempel berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran. Cara penggunaan dari pengembangan media ini dengan cara panah dilempar mengarah pada *flashcard* yang terdapat beberapa kategori, lalu siswa wajib menjawab pertanyaan sesuai dengan arah panah. Melalui pengembangan media seperti ini diharapkan peserta didik mampu mengorganisir pikiran mereka dan *flash card* akan membantu siswa dalam menguasai materi "Menanamkan Jiwa Nasionalisme" secara kontekstual/ praktik bukan sekedar hafalan.

Media *flashcard* yang berisi gambar-gambar, pertanyaan-pertanyaan seputar materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme, dikolaborasi dengan media *papan dart* dengan cara memasang *flashcard* pada *papan dart*. Skor-skor yang terdapat dalam *papan dart* dapat digunakan dalam penilaian siswa. Penggunaan media tersebut dilengkapi

dengan petunjuk penggunaan media *flashcard* dalam *papan dart*.

Dalam penelitian ini media *flashcard* akan dipadukan dengan *papan dart* agar siswa dapat memahami materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme secara kontekstual/ praktik bukan sekedar hafalan. Dengan menggunakan *papan dart* yang diberikan, siswa akan lebih mampu mengorganisir pikiran mereka dan *flash card* akan membantu siswa dalam menguasai materi.

Kelebihan media *Flashcard* untuk digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya mudah dibawa, sederhana dalam pembuatannya, untuk menggunakan media *Flash card* guru tidak butuh keahlian khusus dan dapat dipakai di dalam ruangan maupun di luar ruangan serta menyenangkan. Sedangkan kelemahan dari media *Flashcard* adalah hanya menekankan pada gambar visual atau penekanan pada indera mata saja, kurang cocok untuk materi yang berbeda atau kompleks, serta kurang efektif digunakan pada kelas dengan rombongan belajar besar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis penelitian pengembangan, melalui pengembangan media *flashcard* dalam *papan dart*, materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme. Penelitian ini menggunakan Model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE mempunyai beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

### a) Tahap Analisis

Untuk menganalisis segala kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran, antara lain analisis materi dan analisis tujuan. Materi pada penelitian ini adalah Menanamkan Jiwa Nasionalisme di Sekolah Dasar pada mata pelajaran PKn. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengembangkan media ajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta kreatif dan inovatif sebagai guru. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan alur pada model ADDIE.

### b) Tahap Perancangan

#### 1) Pembuatan Desain Media

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan media *flashcard* dalam *papan dart* disesuaikan dengan materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme.

2) Penyusunan urutan permainan dan soal serta jawabannya.

Pada tahap ini menjelaskan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam papan dart mempunyai aturan dalam permainannya, yaitu dengan menjawab pertanyaan atau soal yang telah dibuat. Soal dan jawaban yang akan dimuat dalam media yang dikembangkan.

#### c) Tahap Pengembangan

Ditahap ini peneliti membuat produk pengembangan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap awalnya yaitu dengan membuat produk awal yang kemudian diuji coba dan divalidasi oleh validator. Jika terdapat saran, komentar, atau masukan nantinya akan digunakan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki produk.

#### d) Tahap Implementasi

Setelah produk pengembangan direvisi, langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan dengan cara menguji coba produk tersebut pada siswa. Kegiatan ini diuji coba untuk siswa Sekolah Dasar.

#### e) Tahap Evaluasi

Tindakan terakhir tahapan ini yaitu evaluasi. Di tahap ini peneliti melakukan kegiatan yang dilakukan adalah evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Masukan dari para validator akan dijadikan bahan revisi dan masukan dari guru akan disimpan untuk digunakan sebagai bahan perbaikan atau revisi terhadap pengembangan media. Tahap evaluasi ini dilakukan setelah tahap implementasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis

#### 1) Analisis kebutuhan.

Penelitian ini berawal dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada semester genap tahun ajaran 2019-2020 dengan guru Kelas V di SDN Pacarkeling VI Surabaya, mengenai mata pelajaran PKn materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme.

Berdasarkan hasil wawancara sebagian siswa mengalami kebosanan dalam penyampaian materi dengan metode ceramah. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi permasalahan siswa di Sekolah Dasar. Media *flashcard* dalam papan dart merupakan salah satu media tiga dimensi. Media tiga dimensi dirasa sangat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga harapannya pembelajaran berjalan dengan lancar dan mudah serta membuahkan hasil yang

maksimal dan sesuai dengan harapan guru (Sholichah, 2020).

#### 2) Analisis materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme.

Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam pembelajaran adalah KD 2.1 yaitu tentang bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila. Indikator dari materi pembelajaran ini adalah Menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat, menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting dalam mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa.

### Tahapan Desain

Dari hasil analisis yang telah dilakukan selanjutnya adalah tahap desain produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk yang berupa potongan kertas buffalo yang kemudian diisi dengan pertanyaan dan di dalam media papan dart terdapat indikator materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme. Berikut ini komponen yang terdapat pada pengembangan media *flashcard* dalam papan dart :

- 1) Media *flashcard* dan papan dart dikembangkan sesuai dengan media pembelajaran yang berupa kartu dari potongan kertas buffalo dengan ukuran 10 cm x 10 cm dan papan permainan yang terbuat dari papan kayu (papan dart) yang dilengkapi anak panah.
- 2) Permainan *flashcard* terdiri dari beberapa unsur diantara kartu yang berisi soal dan indikator.
- 3) Kartu *flashcard* terbentuk dari kertas buffalo berwarna putih yang dikombinasikan dengan gambar dan tulisan serta dalam papan dart terdapat indikator materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme.
- 4) Kartu berjumlah 32 kartu soal yang dilengkapi gambar dan tulisan serta dalam papan dart terdapat beberapa indikator materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme.
- 5) Anak panah dalam permainan digunakan dalam sebuah permainan yang nantinya selanjutnya akan mendapat pertanyaan dan skor apabila jawaban benar.
- 6) Permainan *flashcard* dan papan dart dilengkapi dengan langkah-langkah permainan *flashcard* dalam papan dart.

- 7) Materi dalam permainan *flashcard* dan papan dart adalah Menanamkan Jiwa Nasionalisme Kelas V.

### Tahap Pengembangan

1) Tahap pembuatan Media *Flashcard* dan Papan dart

Produk media berupa hasil karya dari kertas bufalo yang sudah dirancang. Berikut ini hasil dari pembuatan media *flashcard* dalam papan dart yang terkait pada mata pelajaran PKn materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme.



Gambar 1: Hasil Pengembangan *flashcard* dalam papan *dart* tahap 1



Gambar 2: Hasil Media *flashcard* dan papan *dart* materi Menanamkan jiwa nasionalisme

### Tahap Validasi

Tahap validasi meliputi penilaian kelayakan media *flashcard* dan papan dart terhadap pembelajaran PKn materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme oleh Friendha Yuanta, S.Pd, M.Pd (Dosen PGSD) sebagai ahli media, Dra Suprihatien, M.M, M.Pd (Dosen PGSD) sebagai validator ahli Bahasa dan Elly Widiastutiek, S.Pd (Guru Kelas V SDN Pacarkeling V) sebagai ahli materi. Berikut tabel hasil Validasi dengan melibatkan 3 orang validator dengan indikator ketercapaian yang diadaptasi dari (Pratiwi, 2016).

**Tabel 1.** Validasi Indikator Pencapaian Tampilan Media Pembelajaran *Flashcard*

No	Indikator Pencapaian	Validator Ahli Media		ΣXi	%
		X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>		
1	Tingkat kemudahan bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media <i>flashcard</i> dan papan dart	4	4	8	100%
2	Kesesuaian pemilihan media pembelajaran <i>flashcard</i> dan papan dart	4	4	8	100%
3	Kemenerikan gambar yang disesuaikan dengan materi pokok	3	3	8	75%
4	Kejelasan gambar pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dan papan dart	3	3	8	75%
5	Kesesuaian warna pada media pembelajaran <i>flashcard</i> dan papan dart	4	4	8	100%
6	Kejelasan tulisan/teks yang ada pada media papan dart	3	4	8	87,5%
7	Kejelasan seluruh isi pada media papan dart	3	4	8	87,5%
8	Kesesuaian media yang dikembangkan dengan karakteristik siswa di sekolah dasar	4	4	8	100%
9	Dengan bantuan media pembelajaran mempermudah siswa menguasai keseluruhan materi yang disajikan	4	3	8	75%
10	Kesesuaian ukuran <i>flashcard</i>	3	4	8	87,5%
11	Tingkat kualitas bahan yang digunakan dalam	3	4	8	87,5%

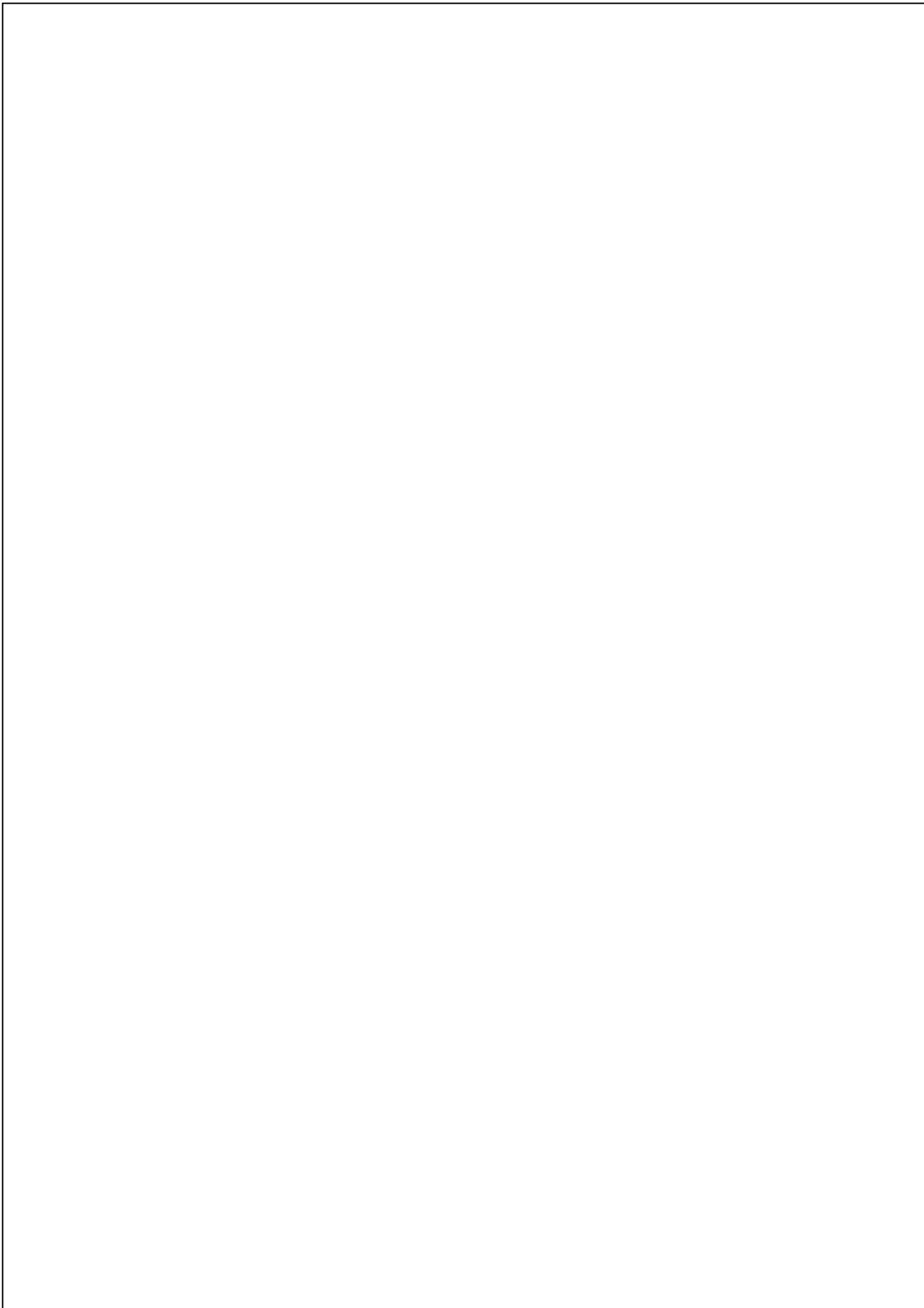
No	Indikator Pencapaian	Validator Ahli Media		ΣXi	%
		X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>		
	media pembelajaran				%
12	Dengan bantuan media pembelajaran <i>flashcard</i> siswa menguasai keseluruhan materi	4	4	8	100%
13	Kesesuaian tipe huruf dalam media pembelajaran	3	4	8	87,5%
14	Kesesuaian penyajian media <i>flashcard</i>	3	3	8	75%
15	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator materi	4	4	8	100%
		52	56	120	90%

Berdasarkan hasil validasi aspek tampilan media pembelajaran pada tabel di atas yang terdiri dari 15 indikator diperoleh hasil pada tingkat kelayakan produk sebesar 90%.Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dalam papan

dart yang dikembangkan terhadap pembelajaran PPKN materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme pada anak SD dinyatakan layak digunakan.

Tabel 2. Validasi Media dari Indikator Materi Pelajaran

No	Indikator dan Kriteria Penilaian	skor			
		4	3	2	1
<b>A</b>	<b>Identitas Bahan Ajar</b>				
1	Judul Media pembelajaran	√			
2	Identitas Sekolah	√			
3	Kelas dan Semester	√			
4	Kesesuaian Materi yang dibahas	√			
<b>B</b>	<b>Kelayakan Isi</b>				
1	Keterkaitan materi ajar dengan kompetensi dasar	√			
2	Kesesuaian materi ajar dengan pengembangan IPTEK	√			
3	Pendalaman materi ajar	√			
4	Kebenaran isi materi ajar (fakta, konsep, teori dan prinsip)	√			
<b>C</b>	<b>Penyajian</b>				
1	Urutan materi ajar	√			
2	Keefektifan tata letak		√		
3	Kesesuaian penggunaan huruf	√			
4	urutan penomoran yang tepat		√		
5	Menggunakan media ajar yang menarik	√			
6	Nama media	√			
7	Memotivasi siswa memiliki keingintahuan anak yang tinggi	√			
<b>D</b>	<b>Kebahasaan dan Kejelasan kata</b>				
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat sekolah siswa	√			
2	Penyajian materi ajar yang sesuai kondisi usia anak	√			
3	Penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang tepat dan efisien	√			
4	Penggunaan istilah yang mudah dipahami siswa		√		



Dari data di atas, dapat dilakukan perhitungan rata-rata indikator penilaian dan ketercapaian penilaian berikut ini:

$$N = P/R \times 100 \%$$

Keterangan :

N = Rerata nilai yang diperoleh

P = Jumlah nilai yang diperoleh

R= Jumlah keseluruhan nilai ketercapaian

Berdasarkan hasil validasi media, dari indikator pencapaian materi pelajaran pada tabel di atas terdiri dari 19 indikator diperoleh hasil tingkat kelayakan produk sebesar 96%.Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dalam papan dart dapat dikembangkan terhadap pembelajaran PKn materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme pada anak SD dinyatakan layak digunakan.

**Tabel 3.**Validasi Media Materi di RPP

No	Indikator dan Kriteria Penilaian	skor			
		4	3	2	1
<b>A</b>	<b>Format</b>				
1	Komponen RPP (Identitas Sekolah, Matapelajaran, kelas, semester, alokasi waktu dll)	√			
2	Keruntutan penulisan tahapan RPP (Kompetensi Inti,Tujuan pembelajaran, KD dan indikator dan seterusnya )	√			
<b>B</b>	<b>Perumusan Indikator Pembelajaran</b>				
1	Kesesuaian Kompetensi dasar dengan kompetensi inti	√			
2	Penulisan Indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan kata operasional dan sesuai dengan kompetensi dasar		√		
3	Kesesuaian Tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi		√		
<b>C</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>				
1	Kesesuaian Materi pelajaran dengan kompetensi dasar	√			
2	Ketepatan pemilihan materi	√			
<b>D</b>	<b>Sumber dan Media Pembelajaran</b>				
1	Kesesuaian atau ketepatan pemilihan sumber belajar	√			
2	Kesesuaian atau ketepatan pemilihan media pembelajaran		√		
<b>E</b>	<b>Metode Pembelajaran</b>				
1	Metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran	√			
2	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan metode pembelajaran	√			
3	Penggunaan metode pembelajaran dengan perkembangan anak	√			
<b>F</b>	<b>Penilaian</b>				
1	Kesesuaian Penilaian dengan indikator		√		
2	Urutan prosedur yang jelas		√		
3	Jenis penilaian yang tepat		√		
<b>G</b>	<b>Isi</b>				
1	Siswa di motifasi untuk melakukan aspek keterampilan sosial	√			
2	Membimbing dan mengembangkan keterampilan jiwa nasionalisme siswa	√			
3	Penekanan kegiatan siswa pada sikap bekerjasama	√			
4	Memotifasi siswa untuk berpikir kritis dan bertanya kepada guru atau teman sejawat.	√			
5	Memberikan arahan kepada siswa agar bias melakukan refleksi materi yang telah dipelajari		√		
<b>H</b>	<b>Penggunaan Bahan Tulis</b>				
1	Penggunaan bahasa yang tepat	√			
2	keruntutan kalimat sederhana dan mudah dipahami	√			
3	Pemilihan kata tidak bermakna ganda	√			



Dari hasil validasi ahli dalam menelaah materi dalam RPP, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan indikator pencapaian sebagai berikut :

Keterangan :

N= Rata-rata nilai yang diperoleh

P = Jumlah nilai yang diperoleh

R=Jumlah keseluruhan nilai ketercapaian

Berdasarkan data hasil validasi materi dalam RPP pada tabel di atas terdiri dari 23 indikator diperoleh hasil pada tingkat kelayakan produk sebesar 88%. Disimpulkan oleh peneliti bahwa media *flashcard* dalam papan dart yang dikembangkan pada mata pelajaran PKn materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme pada anak

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kejelasan kalimat a. Kesesuaian penyusunan kalimat b. Kalimat yang efektif c. Istilah yang baku			√	√
2	Komunikatif a. Respon siswa terhadap pesan b. Kesesuaian makna yang ingi disampaikan dengan isi pesan			√	√
3	Dialogis dan interaktif a. Kemampuan mendorong siswa untuk Mengomunikasikan b. Memotivasi siswa untuk berpikir kritis pada siswa			√	√
4	Kesesuaian dengan usia perkembangan siswa			√	
5	Kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia yang runtut, tepat dan benar, sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan.			√	
	Penggunaan simbol, istilah dan ikon			√	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa tabel di atas diperoleh hasil sebesar 97,5%, dan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dalam papan dart dapat dikembangkan terhadap pembelajaran PKn pada materi Penanaman Jiwa Nasionalisme siswa Sekolah Dasar dapat dan sangat layak digunakan.

#### Implementasi

Pada tahap ini belum diterapkan pada siswa Sekolah Dasar karena pandemi.

#### Evaluasi

Pada tahap ini belum dilaksanakan hanya dilakukan validasi.

#### KESIMPULAN

Pada bagian kesimpulan pada intinya memuat sari dari kajian dan sekaligus juga merupakan jawaban atas permasalahan yang dikaji dalam artikel. Sehubungan dengan hal

tersebut, penulisan kesimpulan harus disesuaikan dengan urutan permasalahan yang dikaji serta relevan dengan tujuan penelitian. Pada bagian Kesimpulan tidak boleh ada pembahasan baru atau komentar dari penulis. Dalam kesimpulan dapat dicantumkan rekomendasi penulis jika ada. Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator pada aspek tampilan gambar/ media, aspek materi, dan aspek bahasa pada materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme di Kelas V diperoleh hasil sebagai berikut: (1) kelayakan pada aspek materi mendapatkan skor 96% dan dinyatakan layak digunakan (2) kelayakan aspek media mendapatkan skor 90% dan dinyatakan layak digunakan (3) kelayakan aspek bahasa mendapat skor 97,5% dinyatakan layak digunakan.

#### DAFTAR RUJUKAN

Chaeruman (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

- 6 Djamarah, Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 6 Isjoni.(2014). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Pratiwi, D.E. (2016). Pengembangan media *flashcard* berbasis macromedia flash. Surabaya: *Jurnal Review Pendidikan Dasar*.
- Sholichah, A., 2 pratno, H., & Siswanto, M.B.E. (2020). The Influence Of The 3-D Media On Indonesian Learning Outcomes Of Grade Ii Elementary School Students. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(5), 1033- 1039.DOI :<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i5.8101>
- 5 Sudjana, N. (2008). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- 5 Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia.

# Pengembangan Media Flashcard Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar

## ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- |   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a><br>Internet Source  | 1% |
| 2 | <a href="http://www.sciencegate.app">www.sciencegate.app</a><br>Internet Source   | 1% |
| 3 | Melisa Dwi Agustin, Angga Setiawan, Moh. Farid Maruf. "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERGANDA SEBAGAI SUPPORTING DAYA INGAT MENGHAFAL HURUF ALFABET SISWA KELAS I SD NEGERI 2 SENGON", TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, 2021<br>Publication | 1% |
| 4 | <a href="https://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id">e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</a><br>Internet Source  | 1% |
| 5 | Nusa Peninda Hakim, Dian Alfia Purwandari, Sujarwo Sujarwo. "Penggunaan Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK) Berbasis Sosiodrama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2020                             | 1% |

Publication

---

**6** [jurnal.iairm-ngabar.com](http://jurnal.iairm-ngabar.com) 1 %  
Internet Source

---

**7** [puputnikmaturrohmah.wordpress.com](http://puputnikmaturrohmah.wordpress.com) 1 %  
Internet Source

---

**8** [adoc.pub](http://adoc.pub) 1 %  
Internet Source

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off