

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP PADA TINGKATAN
TAKSON HEWAN DAN TUMBUHAN KELAS VII
SMPNU BAHRUL UMUM**

SKRIPSI



Oleh:

INDRI SETIANINGSIH

21640005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Di Susun Oleh : Indri Setianingsih

NPM : 21640005

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Materi

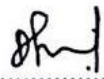
Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Tingkatan Takson

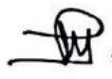
Hewan dan Tumbuhan Kelas VII SMP NU Bahrul

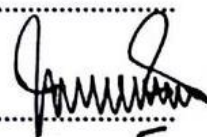
Umum

Telah diujikan dalam sidang Prodi Pendidikan Biologi pada
hari/tanggal: Selasa/15 Juli 2025.

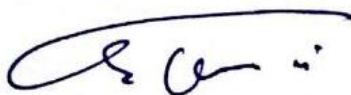
TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Hj. Dina Chamidah, S.Pd., SH., M.Si., M.Kn.

Penguji II : Drs. Sunaryo, M.Kes.

Penguji III : Dr. Ir. Dwi Haryanta, MS.

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Drs. Kaswadi, M.Hum.
NIK. 91122-ET

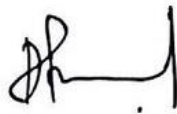
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Indri Setianingsih, 21640005, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Tingkatan Takson Hewan dan Tumbuhan Kelas VII SMP NU Bahrul Umum” telah memenuhi syarat untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Biologi.

Surabaya, 25 Juli 2025

Disetujui oleh:

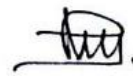
Pembimbing I



Dr. Hj. Dina Chamidah, S.Pd., SH., M.Si., M.Kn.

NIK. 10538-ET

Pembimbing II



Drs. Sunaryo, M.Kes

NIK. 92151-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indri Setianingsih
NPM : 21640005
Prodi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 25 Juli 2025
Yang menyatakan



Indri Setianingsih
NPM. 21640005

Motto

فَاِنْ نَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ نَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ فَاِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٥﴾ وَيَرْبَاكَ فَاَرْغَبْ ﴿٥﴾

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS.Al Insyirah 94:5-8)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan bahagia atas kehadiran Allah SWT, atas terselesainya skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Ibunda Lasminingsih dan Bapak A. Khoirul Anam yang tidak henti-hentinya memberikan kepercayaan, doa, dan dukungan moril serta materil sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Meskipun Ibu dan Bapak tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun senantiasa memberikan yang terbaik untuk pendidikan anaknya.
2. Adik laki-laki saya, Adik Muhammad Indra Tri Shaka yang senantiasa membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang.
3. Irfan Ghina Rizky, terima kasih selalu senantiasa sabar, membantu, menemani, dan meluangkan waktunya mendengarkan keluh kesah penulis, serta memberikan dukungan dan motivasinya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Teman-teman angkatan 2021 Pendidikan Biologi, Shella, Umi, Tata, Melsi, Dian, yang senantiasa memotivasi sejak semester satu perkuliahan hingga akhirnya bisa lulus bersama-sama. Terimakasih senantiasa hadir dan membantu setiap kebingungan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP PADA TINGKATAN TAKSON HEWAN DAN TUMBUHAN KELAS VII SMP NU BAHRUL UMUM

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard* pada materi klasifikasi makhluk hidup pada tingkatan takson hewan dan tumbuhan untuk peserta didik kelas VII di SMP NU Bahrul Umum. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada temuan bahwa proses pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup masih didominasi oleh metode ceramah dan kurangnya variasi media pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *flashcard* yang memuat informasi visual dan teks terkait klasifikasi makhluk hidup berdasarkan taksonomi Linnaean. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta diujicobakan kepada guru dan peserta didik dalam skala terbatas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* berada dalam kategori “sangat layak”, dengan persentase kelayakan sebesar 96,67% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Respons guru terhadap media mencapai 95%, sedangkan respons peserta didik sebesar 99,5%. Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan terbukti layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran klasifikasi makhluk hidup, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media visual interaktif sebagai strategi inovatif dalam mendukung pembelajaran IPA di tingkat SMP.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Flashcard*, Klasifikasi makhluk hidup, Taksonomi, ADDIE

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FLASHCARD MATERIALS ON THE CLASSIFICATION OF LIVING CREATURES AT THE LEVEL OF ANIMAL AND PLANT TAXA GRADE VII SMP NU BAHRUL UMUM

This research aims to develop a learning medium in the form of flashcards on the topic of the classification of living organisms at the taxonomic levels of animals and plants for seventh-grade students at SMP NU Bahrul Umum. The background of this study is based on the finding that the learning process on the topic of the classification of living organisms is still dominated by lecture methods and a lack of variation in learning media, which results in low student understanding of the material. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The developed product is a flashcard learning medium that contains visual information and text related to the classification of living organisms based on Linnaean taxonomy. Product validation was carried out by media experts and material experts, and was tested on teachers and students on a limited scale. The validation results showed that the flashcard media was categorized as 'very feasible', with a feasibility percentage of 96.67% from media experts and 95% from material experts. Teacher response to the media reached 95%, while student response was 99.5%. Thus, the developed flashcard learning media proved to be suitable and effective for use as a tool in teaching the classification of living things, and capable of enhancing students' interest and understanding of the material. This research recommends the use of interactive visual media as an innovative strategy to support science learning at the junior high school level.

Keywords: Learning media, Flashcard, Classification of living things, Taxonomy, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Allah SWT atas berkat serta rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi, yang merupakan syarat untuk menyelesaikan program sarjana, dengan lancar.

Penulis menerima banyak dukungan untuk kelancaran ini. Dengan demikian, penulis menyadari dan sangat berterima kasih kepada :

1. Yth Bapak Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono,dr.,Sp. T.H.T.B.K.L Subsp.Onk (K), FICS selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Yth Bapak Dr. Drs. Kaswadi, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Yth Ibu Pramita Laksitarahmi, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi yang telah membantu mengarahkan penulis dalam menentukan Dosen Pembimbing serta memberikan persetujuan dalam terlaksananya penyusunan skripsi, serta sebagai validator ahli media dan validator ahli materi pada uji kelayakan skripsi ini.
4. Yth. Ibu Dina Chamidah, S.Pd., SH., M.Si., M.Kn, sebagai pembimbing satu yang sudah memberikan bantuan serta arahan dalam penyusunan proposal penelitian dari awal sampai akhir.
5. Drs. Sunaryo, M.Kes, selaku pembimbing dua yang juga telah yang sudah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Yth Bapak Luqmanul Hakim, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP NU

Bahrul Umum yang telah memberikan izin untuk penulis bisa melakukan penelitian.

7. Orang Tua selaku orang yang selalu mendukung, serta mendoakan penulis dalam mengerjakan proposal penelitian.
8. Teman – teman seperjuangan angkatan 2021 pendidikan biologi, Umi, Sela, Tata, Melsi dan Dian yang saling mensupport satu sama lain.

Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna, jadi diharapkan kritik serta saran. Namun, penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 25 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.2 Penelitian Terdahulu	9
2.3 Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	12
2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	13
2.5 Klasifikasi Makhluk Hidup	14
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis dan Metode Penelitian	22
3.2 Prosedur Pengembangan	22
3.2.1 Analysis (Analisis)	22
3.2.2 Design (Desain)	24
3.2.3 Development (Pengembangan)	24
3.2.4 Implementation (Implementasi)	24
3.2.5 Evaluation (Evaluasi)	25
3.3 Uji Coba Produk	25
3.4 Desain Uji Coba	25
3.5 Subjek Uji Coba	26
3.6 Jenis Data	27
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	27
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	28

3.7 Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	35
4.1 Penyajian Data Uji Coba	35
4.1.1 Analysis (Analisis)	35
4.1.2 Design (desain).....	36
4.1.3 Develop (pengembang)	39
4.1.4 Implement (implementasi)	39
4.1.5 Evaluate (evaluasi)	40
4.2 Hasil Validasi	40
4.2.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	40
4.2.2 Hasil Validasi Ahli Materi	43
4.2.3 Revisi Produk	45
4.3 Hasil Uji Coba Produk.....	46
BAB V KAJIAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan.	60
5.2 Saran.	61
DAFTAR PUSTAKA.	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Yang Akan Peneliti Lakukan	19
Tabel 3.1 Instrumen Penilaian	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respons Guru dan Peserta Didik.....	31
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media ⁴⁷	33
Tabel 3.6 Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik	34
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	41
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.3 Hasil Respons Guru Biologi Kelas X terhadap Media yang Dikembangkan	46
Tabel 4.4 Hasil Respons Peserta Didik terhadap Media yang Dikembangkan	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tingkatan Taksonomi Linnaeus.....	15
Gambar 3.1	Desain Pengembangan Model ADDIE	22
Gambar 4.1	Grafik Hasil Respons Guru dan Peserta Didik.....	50
Gambar 4.2	Grafik Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media Pembelajaran	51