

# **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS KARAKTER DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN MATERI PKn KELAS V SD**

## **ABSTRAK**

**OLEH:**

**SILVIANI**

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media *flash card* berbasis karakter dengan model *make a match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *flash card* berbasis karakter dengan model *make a match* dalam pembelajaran materi PKn kelas V SD, Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta kepraktisan hasil pengembangan media *flash card* berbasis karakter dengan model *make a match* dalam pembelajaran materi PKn kelas V SD. Jenis penelitian yang digunakan ialah *researarch and development* (R&D) yaitu pengembangan media *flash card* berbasis karkter dengan model *make a match*. Model pengembangan pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Akan tetapi peneliti ini hanya sampai Implementasi tidak sampai evaluasi. Subjek uji coba dalam peneliitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 09 Tanjung Batu. Berdasarkan hasil peneliti yang terdahulu oleh Hariyani “penggunaan media *flash card* dalam model langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD. Dari penelitian ini didapat hasil bahwa dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil penelitian, *flash card* dipilih sebaagai media yang tepat dikembangkan dalam mengatasi masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran yaitu kurangnya media yang menarik dalam proses pembelajaran serta perlunya pembaharuan media pembelajaran untuk meningkatkan karakter siswa disekolah dasar. Hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran mendapat skor 91,6%, validasi bahasa mendapat skor 89%, validasi media mendapat skor 89,74% dan hasil uji coba yang dinilai oleh guru dan juga siswa mendapat skor 90% penilaian oleh guru, 91,33% penilaian oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan pengembangan media ini sangat valid yang tergambar dari hasil penilaian validator. Dan media ini dinilai sangat praktis untuk digunakan dan dijadikan pembelajaran lebih menyenangkan berdasarkan penilaian dari guru dan siswa.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flash Card*; Model *Make a Match*; ADDIE;PKn.**