

Herlinda Dwi Safaah, 2024. Pengembangan *Media Pembelajaran Flashcard interaktif pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Aditya Rakhmawan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa dan kelayakan media pembelajaran *flashcard* interaktif pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia. *Flashcard* ini berukuran 8,5 cm x 5,5 cm dan menggunakan teknologi QR code yang mengarahkan ke video animasi terkait. Model yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, berupa angket validasi dan angket respons siswa. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Klampis pada tahun ajaran 2023-2024. Subjek uji coba penelitian melibatkan 25 siswa kelas VII D dan 13 siswa kelas VII E dengan menggunakan teknik *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validitas ahli media mencapai 83,75% (sangat valid) dan validitas ahli materi mencapai 89,58% (sangat valid), (2) respons siswa mencapai 96,85% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran dan menjadi alternatif media yang efektif serta interaktif.

Kata kunci: Ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia, *Flashcard* interaktif, Media pembelajaran, QR code

Herlinda Dwi Safaah, 2024. Development of Interactive Flashcard Learning Media on Ecology and Biodiversity Materials of Indonesia. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor: Aditya Rakhmawan

ABSTRACT

This study aims to evaluate students' responses and the feasibility of interactive flashcard learning media on ecology and biodiversity material in Indonesia. These flashcards measure 8.5 cm x 5.5 cm and use QR code technology that directs to related animated videos. The model used is the ADDIE model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was carried out using questionnaires, including validation questionnaires and student response questionnaires. The data analysis techniques used include quantitative and qualitative data analysis. This research was conducted at SMPN 1 Klampis in the 2023-2024 academic year. The research trial subjects involved 25 students from class VII D and 13 students from class VII E using random sampling techniques. The results showed that (1) the validity of the media experts reached 83.75% (very valid) and the validity of the material experts reached 89.58% (very valid), and (2) the student responses reached 96.85% with very good criteria. This indicates that the interactive flashcard learning media is feasible to use in learning and serves as an effective and interactive alternative media.

Keywords: *Ecology and biodiversity of Indonesia, Interactive flashcards, Learning media, QR code*