

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH-CARD* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PROSES PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 DRIYOREJO

Ikma Ni'matul Hidayah¹, Sukma Perdana Prasetya²,
S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
ikma.19002@mhs.unesa.ac.id¹, sukmaperdana@unesa.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran Geografi membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar kurang bervariasi sehingga minat belajar belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut mendorong pengembangan media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger pada materi Dinamika Hidrosfer. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian berjumlah 73 siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 3 SMA Negeri 1 Driyorejo. Data diperoleh melalui observasi, validasi ahli, dan angket minat belajar. Hasil validasi memperoleh 83,30% dengan kategori sangat layak. Uji *paired sample t-test* memperoleh signifikansi $0,001 < 0,05$, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media.

Kata kunci: *Flash-card*, Treffinger, minat belajar, Geografi, Dinamika Hidrosfer

Abstract

Geography learning requires media that can present material attractively and encourage students' active involvement. Limited use of learning media makes learning activities less varied, causing students' learning interest to develop less optimally. This condition encouraged the development of Flash-card media based on the Treffinger learning model for Hydrosphere Dynamics. The study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The subjects were 73 Grade X Social Science students at SMA Negeri 1 Driyorejo. Data were collected through observation, expert validation, and learning-interest questionnaires. Validation results obtained 83.30%, categorized as very feasible. The Paired Sample t-test obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating an improvement in students' learning interest after using the media.

Keywords: *Flash-card*, Treffinger, learning interest, Geography, Hydrosphere Dynamics

Article History

Received: Agustus 2026
Reviewed: Agustus 2026
Published: Agustus 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dipengaruhi oleh minat belajar. Minat belajar mendorong siswa untuk memberikan perhatian, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Pembelajaran Geografi memiliki karakteristik materi yang berkaitan dengan fenomena alam dan kehidupan manusia. Oleh karena itu, penyampaian materi membutuhkan media yang

dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Driyorejo, pembelajaran Geografi masih menggunakan metode ceramah dan papan tulis sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya bervariasi. Hasil analisis karakteristik siswa juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Hidrologi.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *Flash-card*. Media ini menyajikan informasi melalui kartu yang dapat memuat gambar, tulisan, kata kunci, maupun pertanyaan sehingga materi dapat disampaikan secara ringkas dan visual. Penggunaan *Flash-card* kemudian dipadukan dengan model pembelajaran Treffinger yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami permasalahan, mengembangkan gagasan, berdiskusi, dan menemukan alternatif penyelesaian masalah.

Materi Dinamika Hidrosfer dipilih karena berkaitan dengan berbagai fenomena yang dekat dengan kehidupan siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger sebagai media pendukung pembelajaran Geografi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, tingkat kelayakan media, serta peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *Flash-card*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Driyorejo dengan subjek 73 siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 3 menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, validasi ahli, dan angket minat belajar. Media divalidasi berdasarkan aspek materi, desain, bahasa, penyajian, dan kegunaan menggunakan skala 1-4. Implementasi menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Data kelayakan dianalisis secara deskriptif, sedangkan peningkatan minat belajar dianalisis menggunakan *Paired Sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media *Flash-card* Berbasis Model Treffinger

Pengembangan media *Flash-card* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran di SMA Negeri 1 Driyorejo. Pada tahap Analisis, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Geografi masih banyak menggunakan metode ceramah dan papan tulis. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan media yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap *Design*, peneliti merancang media *Flash-card* yang disesuaikan dengan materi Dinamika Hidrosfer dan karakteristik siswa kelas X. Perancangan mencakup pemilihan materi, gambar, informasi, pertanyaan, tampilan kartu, serta aktivitas yang akan dilakukan siswa. Media juga dilengkapi *QR code* yang mendukung penyampaian materi pembelajaran.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk *Flash-card*. Produk kemudian divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakannya. Penilaian dilakukan terhadap beberapa aspek yang meliputi materi, desain, bahasa, dan kegunaan. Proses validasi

digunakan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa.

Pada tahap *Implementation*, media *Flash-card* digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 3. Penggunaan media dipadukan dengan model pembelajaran *Treffinger*. Siswa diarahkan untuk mengamati informasi yang terdapat pada *Flash-card*, memahami permasalahan, berdiskusi, mengembangkan gagasan, serta menyampaikan hasil pemikiran.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan implementasi media. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk serta melihat perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan media *Flash-card*.

2. Kelayakan Media *Flash-card*

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Flash-card* memiliki tingkat kelayakan yang baik. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Uji Kelayakan Media *Flash-Card*

No.	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Materi	85%	Sangat Layak
2	Desain	75%	Layak
3	Bahasa	90%	Sangat Layak
4	Kelayakan keseluruhan	83,30%	Sangat Layak

a. Validasi Aspek Materi

Validasi materi memperoleh persentase sebesar 85% dan termasuk kategori sangat layak. Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan CP/ATP Kurikulum Merdeka, ketepatan konsep Hidrologi, kelengkapan materi, kedalaman materi sesuai tingkat siswa kelas X, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *Flash-card* telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penyajian materi secara ringkas juga memungkinkan siswa memperoleh informasi utama melalui visual dan kata-kata kunci yang terdapat pada kartu. Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari menjadi salah satu kelebihan media karena materi Dinamika Hidrosfer memiliki banyak contoh yang dapat ditemukan dalam lingkungan sekitar. Dengan demikian, informasi yang terdapat dalam media tidak hanya bersifat teoritis, tetapi dapat dikaitkan dengan fenomena yang dikenal oleh siswa.

b. Validasi Aspek Desain

Validasi desain memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori layak. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kesesuaian gambar dengan materi, ukuran huruf, dan kombinasi warna. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain media telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. *Flash-card* memiliki bentuk praktis sehingga dapat digunakan dalam kegiatan kelompok maupun aktivitas pembelajaran lainnya. Penggunaan unsur visual juga membantu membedakan media *Flash-card* dari pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis. Tampilan kartu yang memadukan gambar dan informasi singkat dapat membantu mengarahkan perhatian siswa terhadap informasi utama yang sedang dipelajari.

c. Validasi Aspek Bahasa

Validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 90% dan termasuk kategori sangat layak. Penilaian meliputi kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia, kejelasan

kalimat, kemudahan pemahaman, serta kesesuaian bahasa dengan informasi yang disampaikan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah disusun agar dapat dipahami oleh siswa kelas X. Penggunaan kalimat yang jelas dan informasi yang ringkas juga mendukung karakteristik *Flash-card* sebagai media visual. Bahasa yang sederhana menjadi penting karena informasi dalam *Flash-card* memiliki ruang yang terbatas. Oleh sebab itu, materi perlu disampaikan menggunakan kata-kata yang efektif tanpa menghilangkan inti informasi yang ingin disampaikan.

d. Validasi Aspek Kegunaan

Aspek kegunaan memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Media dinilai mudah digunakan oleh guru dan siswa, dapat membantu meningkatkan minat belajar, membantu memahami materi Hidrologi, serta dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Flash-card* tidak hanya dinilai dari tampilan dan isi, tetapi juga dari kemudahan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk kartu yang praktis memungkinkan media digunakan dalam aktivitas individu maupun kelompok. Secara keseluruhan, hasil validasi memperoleh nilai 83,30% dengan kategori sangat layak. Dengan hasil tersebut, media *Flash-card* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Geografi pada siswa kelas X IPS.

3. Implementasi Media dalam Pembelajaran

Pada tahap implementasi, media *Flash-card* digunakan bersama model pembelajaran Treffinger. Perpaduan tersebut dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Model Treffinger memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah, mengembangkan gagasan, melakukan diskusi, dan menemukan alternatif penyelesaian. *Flash-card* berfungsi sebagai sumber informasi visual yang membantu siswa dalam menjalankan aktivitas tersebut.

Penggunaan media dalam kegiatan kelompok juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman. Siswa dapat menyampaikan pendapat, membandingkan gagasan, dan mendiskusikan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia pada media. Dengan demikian, penggunaan *Flash-card* berbasis model Treffinger memberikan perubahan pada pola pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proses menemukan dan mengembangkan pemahaman terhadap materi.

4. Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian peningkatan minat belajar, data terlebih dahulu diuji normalitasnya. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,200 pada data *pretest* dan 0,084 pada data *posttest*. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Terpenuhinya asumsi normalitas menjadi dasar untuk melanjutkan analisis menggunakan uji parametrik *Paired Sample t-test*. Pengujian tersebut digunakan untuk membandingkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan menggunakan media *Flash-card*.

5. Hasil *Paired Sample t-test*

Hasil pengujian menggunakan *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai perbedaan rata-rata sebesar -19,918, nilai *t* sebesar -111,571, *df* sebesar 72, dan nilai signifikansi <0,001. Dalam skripsi, hasil tersebut juga dilaporkan sebagai nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian, H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media *Flash-card*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger berkaitan dengan peningkatan minat

belajar siswa. Hasil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual dengan aktivitas pembelajaran aktif dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dari karakteristik *Flash-card* yang menyajikan materi secara ringkas, visual, dan mudah digunakan. Sementara itu, model Treffinger memberikan ruang kepada siswa untuk berpikir, berdiskusi, mengembangkan gagasan, dan menyelesaikan masalah. Kombinasi kedua komponen tersebut menjadikan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Hal tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Pembahasan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa pengembangan media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran Geografi. Media memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi dan menunjukkan adanya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Kelayakan media dari aspek materi menunjukkan bahwa *Flash-card* telah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang terdapat dalam media disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas sehingga siswa dapat memperoleh informasi penting dengan lebih mudah. Hal ini sesuai dengan karakteristik *Flash-card* yang mengutamakan penyajian informasi secara singkat dan visual.

Dari sisi desain, *Flash-card* memberikan pengalaman visual yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis. Gambar, tulisan, dan kombinasi warna dapat membantu menarik perhatian siswa. Meskipun aspek desain memperoleh persentase 75%, hasil tersebut tetap berada dalam kategori layak dan menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek bahasa memperoleh persentase tertinggi, yaitu 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa dalam media telah disusun dengan memperhatikan kejelasan dan kemudahan pemahaman. Penggunaan bahasa yang sederhana menjadi penting karena *Flash-card* menyampaikan informasi dalam ruang yang terbatas.

Sementara itu, aspek kegunaan memperoleh 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara praktis oleh siswa dan guru. *Flash-card* dapat digunakan dalam kegiatan individu maupun kelompok dan dapat dipadukan dengan berbagai aktivitas pembelajaran. Peningkatan minat belajar juga berkaitan dengan penggunaan model Treffinger. Model tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang menuntut pemikiran dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian terdahulu yang tercantum dalam skripsi. Penggunaan model Treffinger dapat mendorong kreativitas dan keaktifan siswa, sedangkan media *Flash-card* dapat membantu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar karena penyajiannya sederhana, praktis, dan menarik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa keberadaan media pembelajaran saja tidak menjadi satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media akan lebih optimal apabila dipadukan dengan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berinteraksi, berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, *Flash-card* berbasis model Treffinger dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media dan

pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran Geografi yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

PENUTUP

Kesimpulan

Media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran Geografi pada materi Dinamika Hidrosfer dan diujicobakan kepada 73 siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 3 SMA Negeri 1 Driyorejo.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan keseluruhan sebesar 83,30% dengan kategori sangat layak. Aspek materi memperoleh 85% dengan kategori sangat layak, aspek desain memperoleh 75% dengan kategori layak, dan aspek bahasa memperoleh 90% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis menggunakan *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, penggunaan media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer.

Saran

Media *Flash-card* berbasis model pembelajaran Treffinger dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran Geografi untuk membantu menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Bagi guru, media dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang membutuhkan bantuan visual dan aktivitas diskusi. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media dapat diperluas dengan menambahkan materi Geografi lainnya, memperbanyak variasi studi kasus, serta mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih beragam. Saran tersebut juga sesuai dengan rekomendasi dalam skripsi agar produk dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas dan tidak terbatas pada satu contoh studi kasus.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fauzan, & Rahdiyanta. (2017). Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran.
- Kusuma, et al. (2020). Penerapan model Treffinger dalam pembelajaran.
- Permani, et al. (2024). Pemanfaatan *Flash-card* dalam pembelajaran Geografi.
- Rachmawan, et al. (2022). Penggunaan media *Flash-card* dalam pembelajaran.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.