

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan satu kesatuan dari dunia pendidikan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran diciptakan untuk mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi dan memberikan suasana baru agar tidak monoton dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media sendiri terdapat beberapa jenis mulai dari media cetak dan juga media elektronik. Mengembangkan media bagi guru sangat penting untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. penggunaan media di kelas hal yang menarik bagi siswa, maka dari itu perlunya pendidik mempelajari caranya memilih dan mengembangkan media yang tepat untuk digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media berasal dari bahasa latin yang berarti bentuk jamak dari medium yang secara harfiah yakni suatu perantara atau pengantar sumber dengan penerima pesan. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa suatu pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran yakni untuk menyampaikan isi pada materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan yang termasuk teknologi perangkat keras.

Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk membantu proses belajar mengajar salah satunya yakni

media pembelajaran flashcard. Media flashcard merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar.¹ Dari berbagai macam media yang ada peneliti mengambil media *flashcard* untuk pembelajaran matematika materi bangun ruang yakni untuk memberikan suasana baru dalam menjelaskan materi matematika yang inovatif dan juga kreatif yang sebelumnya jarang dilakukan oleh pendidik.

Dari hasil penelitian awal ditemukan bahwa cara menjelaskan materi matematika di MI Roudotut Tholabah ditemukan bahwa media yang digunakan untuk penyampaian materi bangun ruang yakni dipakai masih konvensional dan masih memakan waktu yang cukup lama dikarenakan perlu pembuatan bangun ruang terlebih dahulu untuk menjelaskan materi tersebut, pembuatan bangun ruang tersebut dilakukan pada waktu jam pelajaran matematika materi bangun ruang dengan dilakukan bersama-sama. Penjelasan materi secara konvensional berlangsung setiap tahun dan belum ada perubahan cara mengajar yang dilakukan oleh pendidik di MI tersebut. Apabila ini dibiarkan terus menerus maka pengalaman belajar peserta didik dari tahun ke tahun kurang lebih sama dan tidak ada perubahannya. Apalagi setiap peserta didik mempunyai kemampuan belajar yang berbeda-beda maka dari itu perlunya media pembelajaran yang menunjang pengalaman belajar peserta didik agar memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari yang sebelum-sebelumnya. Selain itu, di MI Roudotut Tholabah belum ada media *Flashcard* untuk diterapkan pada pembelajaran. Maka dari itu

¹ Rosananda Arnas Pradana dan Agus Budi Santosa, Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 09 Nomor 03 Tahun 2020, hlm 576.

perlu pengembangan media untuk menunjang pembelajaran dan peneliti memilih media *flashcard* yang tidak hanya menarik, pembuatan *flashcard* mudah dan bahan yang digunakan mudah dicari. Dalam pengembangan *flashcard* ini, peneliti berfokus pada 3 bangun ruang yakni Balok, Kubus, dan juga Tabung. Karena ketiga bangun ruang tersebut sering dijumpai dalam lingkungan sehari-hari. *Flashcard* selain untuk pembelajaran bahasa, media *flashcard* juga cocok untuk pembelajaran matematika. Menurut Muh. Rijalul Akbar dalam bukunya yang berjudul “*FlashCard* sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian” dijelaskan bahwa selain untuk keterampilan berbahasa, *flashcard* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yakni materi berhitung. *Flashcard* juga dapat digunakan sebagai media untuk mengingat atau menghafal istilah, rumus.²

Dalam melakukan pengembangan media, didapat pengembangan pula dalam hal pengalaman belajar yang didapat oleh peserta didik di MI tersebut. Pengembangan media ini juga dapat dimanfaatkan untuk sumber inspirasi dan kreatifitas pendidik dalam mengajar. Agar pengalaman yang didapat peserta didik dari tahun ke tahun ada perbedaannya. Kelayakan dalam media yang digunakan juga menjadi tujuan utama dalam melakukan pengembangan media, jika media yang digunakan sudah dikatakan layak maka media yang telah dikembangkan bisa dilakukan atau diimplementasikan pada uji lapangan.

² Muh. Rijalul Akbar, *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, hlm 7.

Beberapa hasil penelitian tentang media *flashcard* yakni penelitian dari Vivi Andalusia Dewi dkk dalam penelitiannya, media *flashcard* dipergunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran PKn pada materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme bagi siswa Kelas V SDN Pacarkeling VI Surabaya dengan tujuan menghasilkan produk media sederhana dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.³ Lalu dalam penelitian Rima Wulan Safitri, dkk pengembangan media *flashcard* diangkat dari permasalahan pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar.⁴ Tidak hanya itu saja, media *flashcard* dapat diterapkan ditingkat Taman Kanak-Kanak yakni pada penelitian Rita Kusumawati dan Andi Mariono yang dimana bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa *flashcard* tema binatang yang dapat mempermudah siswa TK mengenal tema binatang.⁵

Dari penelitian yang telah disebutkan di atas belum ada penelitian pengembangan media *flashcard* untuk materi bangun ruang yakni berupa bentuk gambar, sifat, beserta rumusnya. Maka dari itu berdasarkan permasalahan uraian di atas peneliti tertarik mengkaji dalam skripsi berjudul **“Pengembangan Media *FlashCard* Pada Materi Bangun Ruang di Madrasah Ibtidaiyah Roudotut Tholabah Kabupaten Kediri”**.

³ Vivi Andalusia Dewi, dkk, Pengembangan Media Flashcard Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol. 5, No. 1, Bulan Januari Tahun 2021, Hal. 12.

⁴ Rima Wulan Safitri, dkk, Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* Volume 8(1) 1 – 14 Juni 2018, hal 1.

⁵ Rita Kusumawati , Andi Mariono, Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.4 No.1, April 2016, hlm 24.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian “Pengembangan Media *FlashCard* pada materi bangun ruang di Madrasah Ibtidaiyah Roudotut Tholabah” yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *flashcard* pada materi bangun ruang di MI Roudotut Tholabah?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *flashcard* pada materi bangun ruang di MI Roudotut Tholabah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flashcard* pada materi bangun ruang di MI Roudotut Tholabah.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *flashcard* pada materi bangun ruang di MI Roudotut Tholabah.

D. Spesifikasi Produk Yang Diinginkan

Hasil penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. *FlashCard* ini diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk materi bangun ruang.
2. Media *flashcard* yang dikembangkan memiliki 1 sisi berupa gambar dan tulisan singkat yang menunjukkan topik yang akan dibahas disertai dengan menjawab pertanyaan mengenai jumlah sisi, bagian yang

dinamakan rusuk, bagian yang dinamakan sisi, sedangkan bagian ada *flashcard* berupa teks sebagai penjelasan atau materi yang dibahas.

3. Media *flashcard* yang dikembangkan memuat materi tentang bangun ruang yang bersumber dari buku paket matematika kurikulum 2013 kelas V , serta soal-soal yang mengenai sifat-sifat bangun ruang.
4. Media *flashcard* yang dikembangkan berukuran 11 cm x 7 cm sebagai media menyampaikan materi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan juga pengembangan merupakan hal yang penting untuk memecahkan masalah yang ada. Pada penelitian dan pengembangan terdapat produk yang dihasilkan. Mengembangkan suatu produk memiliki kepentingan tersendiri di dalamnya, yakni ada kepentingan teoretis dan juga kepentingan prkatis.

1. Secara Teoretis

Penelitian pengembangan media *flashcard* dapat dijadikan sumber referensi dan teori untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan juga kreatif serta menarik yang mampu dalam mengembangkan daya imajinasi peserta didik.

b. Bagi pendidik

Dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi peneliti

Mampu meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan suatu media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

1. Asumsi dalam Pengembangan peneliti, khususnya media *Flash Card*

- a. Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* ini hanya untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang
- b. Validasi yang dilakukan berbanding lurus dengan keadaan yang sebenar-benarnya dan tanpa adanya rekayasa.

2. Keterbatasan dalam pengembangan peneliti, khususnya media flash card

Kendala pengembangan, pengembangan media dan penelitian ini mengarah pada media *Flash Card* matematika untuk materi bangun ruang sehingga hanya dapat digunakan untuk pembelajaran tentang materi bangun ruang untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu hanya di MI Roudotut Tholabah.

G. Definisi Operasional

Istilah-Istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan media adalah suatu usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁶
2. *FlashCard* adalah inovasi media pembelajaran berupa kartu yang berbentuk menarik untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Matematika adalah matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*).⁷
4. Bangun Ruang adalah sebuah bangun tiga dimensi yang mempunyai volume yang dibatasi oleh sisi-sisinya.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan analisis beberapa hasil penelitian yang terkait, diantaranya:

1. Rita Kusumawati dan Andi Mariono telah melakukan penelitian tentang *flashcard* yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa *flashcard* dengan tema binatang. Model pengembangan yang digunakan peneliti ini adalah model pengembangan Arief S. Sadiman dengan subjek uji coba 2 orang ahli materi yakni 2 orang ahli media dan siswa kelompok B TK Asemjajar. Instrumen yang digunakan peneliti adalah angket dan observasi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan rumus persentase. Hasil analisis data mengenai

⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 24.

⁷ Muhammad Daut Siagian, Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, *Journal of Mathematics Education and Science*. Vol. 2, No. 1, Oktober 2016, hlm 59.

kualitas media berupa angket pada ahli materi diperoleh sebesar 88,89% termasuk dalam kategori baik sekali, ahli media 68,5% termasuk dalam kategori baik dan hasil observasi siswa pada uji coba perseorangan sebesar 88,89% dengan kategori baik sekali. Dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 87,7% dan uji coba kelompok besar sebesar 73,46% masing-masing termasuk dalam kategori baik sekali. Sesuai dengan kriteria penilaian yang dikemukakan Suharsimi Arikunto, media flashcard siap digunakan dalam proses belajar mengajar.⁸

2. Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, & Hartini Hartini telah melakukan penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional yang layak untuk pembelajaran tematik integratif kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku. Metode penelitian menggunakan model 4D (*define, design, develop and disseminate*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni ada dua tahap. Dalam tahap eksplorasi yakni menggunakan instrument observasi dan wawancara, sedangkan dalam tahap pengembangan berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari dua validator ahli aspek media dan materi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran, kemudian hasil respon siswa skala kecil dan luas menunjukkan bahwa media sangat layak dengan persentase 100% dan hasil belajar sebelum dan setelah diberi

⁸ Rita Kusumawati, Andi Mariono, Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemenjajar-Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.4 No.1, April 2016 (24-32)

perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan, uji hipotesis pembelajaran 2 diperoleh $t_{hitung} = 8,376 > t_{tabel} = 2,093$, dalam pembelajaran 5 diperoleh $t_{hitung} = 7,264 > t_{tabel} = 2,093$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan untuk kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku.⁹

3. Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Subyek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru TK, dan objek penelitian ini yaitu kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket kelayakan media. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini terdapat hasil yang menunjukkan bahwa media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna memperoleh hasil persentase sebesar 78,33% dari ahli materi, dari ahli media persentase sebesar 92%, dan dari enam orang guru persentase sebesar 97,55%. Maka dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini yakni media *flashcard* untuk

⁹ Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, & Hartini Hartini, Pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggal, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 8(1) 1 – 14 Juni 2018.

pengenalan warna bagi anak usia dini yang sudah dikembangkan dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak sebagai media pembelajaran.¹⁰

4. Lilik Hayati telah melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk pengembangan media *flashcard* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia bagi peserta didik kelas IV di SDN Pucangsari II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan media *flashcard* melalui tahap validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media, guru, peserta didik kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan, setelah memperoleh saran perbaikan maka media *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.¹¹
5. Vivi Andalusia Dewi, Desi Eka Pratiwi, Anna Roosyanti telah melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media sederhana dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas yakni media *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 pada mata pelajaran PKn pada materi Menanamkan Jiwa Nasionalisme bagi siswa Kelas V SDN Pacarkeling VI Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN

¹⁰ Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini, *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol. 3 No.3, July 2020.

¹¹ Lilik Hayati, Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15 (2): 197-208, 2021

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.¹²

6. Luh Ayu Tirtayani, Mutiara Magta, dan Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari telah melakukan penelitian dalam jurnal yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan desain proses dan validasi media pembelajaran 'guru ramah'. *E-flashcards* ramah guru' adalah media yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bilingual pada jenjang pendidikan anak usia dini. Pengembangan dari media pendidikan dilaksanakan dalam empat tahap: studi pendahuluan, pengembangan, evaluasi, dan refleksi sebagai serta dokumentasi. Pada tahap pengembangan ini, konten disiapkan terlebih dahulu dan kemudian dilanjutkan dengan desain dari program. Validasi ahli konten dan media menunjukkan bahwa '*e-flashcards* ramah guru' sedang 'sangat baik' untuk stimulasi bilingual anak usia dini. Selanjutnya, uji empiris pada kelompok terbatas (12 guru TK dari empat kabupaten di Bali) memberikan penilaian dengan kategori 'baik'.

¹² Vivi Andalusia Dewi, Desi Eka Pratiwi, Anna Roosyanti. Pengembangan Media Flashcard Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol. 5, No. 1, Bulan Januari Tahun 2021, Hal. 12-19

Media 'ramah guru *e-flashcards*' adalah media pendidikan berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pengajaran bilingual anak-anak TK di Bali. Pengembangan media lebih lanjut dan pengujian empiris dalam kelompok yang lebih luas sangat disarankan untuk penelitian selanjutnya.¹³

7. Intan Ika Ashhabul Mimanah, dkk telah melakukan penelitian dalam jurnalnya yang bertujuan untuk mengetahui validasi, efektivitas, dan kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis inkuiri berbantuan media *flashcard* untuk mengurangi miskonsepsi pada siswa dalam pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan yakni kuantitatif, hasil penelitiannya menunjukkan: (1) Keabsahan materi pembelajaran dinyatakan sangat valid oleh validator, (2) Kepraktisan materi yang dikembangkan dinyatakan praktis oleh observer ditinjau dari aspek implementasi perangkat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dikategorikan sangat baik, dan (3) keefektifan bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan efektif dari segi penerapan materi yang berdampak pada penurunan miskonsepsi siswa yang semula sebesar 57,33% turun menjadi 17,33%. Perangkat pembelajaran IPA berbasis inkuiri berbantuan media flashcard yang telah dikembangkan, layak dengan kriteria valid, praktis, dan efektif,

¹³ Luh Ayu Tirtayani, Mutiara Magta, dkk, Teacher Friendly E-Flashcard: A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners, *Journal of Education Technology*. Vol. 1 (1) pp. 18-29

serta dapat digunakan untuk mengurangi miskonsepsi IPA pada siswa SD pada materi ringan.¹⁴

8. Yasinta Yenita Dhiki telah melakukan penelitian dalam jurnalnya yang bertujuan untuk menggali dan mengeksplorasi tentang matematika yang terdapat dalam alat musik tradisional Wolotopo-Ende yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar serta untuk membangun dan memperkenalkan unsur etnomatematika. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksplorasi dengan pendekatan etnografi.¹⁵
9. Penelitian Lailatul Hidayah dalam jurnalnya memiliki tujuan mendeskripsikan para pengrajin gerabah dalam mengkonstruksi bangun ruang sisi lengkung dan mengetahui konsep bangun ruang sisi lengkung yang ada dalam pembuatan gerabah di Desa Banyumulek. Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini penulis menggunakan 2 subjek yaitu 2 pengrajin gerabah yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengrajin gerabah mempunyai cara untuk mengkonstruksi bangun ruang sisi lengkung. Cara tersebut terdiri dari 4 proses yakni *tombong* (alas), *bebentet* (sisi lengkung), *belong* (leher atau sisi lengkung penghubung), *biwir* (mulut atau tutup).¹⁶

¹⁴ Intan Ika Ashhabul Mimanah, dkk. Development of an Inquiry Based Science Learning Material Using Flash Card to Reduce Misconception of Elementary School Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Education*. Vol. 1, No. 2, July 2020 . (Surabaya). hal 178

¹⁵ Yasinta Yenita Dhiki, Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Pada Alat Musik Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, *Jurnal Dinamika Sains* Issn 2549-4929 Vol 3(1) 2019, Hlm 92.

¹⁶ Laylatul Hidayah, Studi Etnomatematika: Konstruksi Bangun Ruang Sisi Lengkung pada Pembuatan Gerabah di Desa Banyumulek, *Jurnal Tadris Matematika* 5(2), November 2022, 187-206 ISSN (Print): 2621-3990 || ISSN (Online): 2621-4008.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan peneliti, masing-masing mempunyai kelebihan tersendiri dalam penelitiannya. Dapat disimpulkan bahwa banyak penelitian yang meneliti pengembangan media berupa *flash card* dalam menunjang pembelajaran. namun penelitian-penelitian tersebut kebanyakan berfokus pada mata pelajaran tingkat TK, adapula yang tingkat SD/MI akan tetapi mata pelajaran yang diambil yakni IPS, PKn, dan juga tematik. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yakni terletak pada fokus penelitian. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *flashcard* untuk mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Yang dimana penelitian ini menjadi pembeda dari penelitian-penelitian terdahulu.