JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026, Hal 33-46

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH BATTLE* PADA MATA PELAJARAN IPS

Isna Zumrotul Abidah[1], Deny Yudo Wahyudi[2], Sumariyani[3]

[1]PPG Prajabatan Pascasarjana,Universitas Negeri Malang

Isna.zumrotul.2431749@students.um.ac.id

[2]PPG Prajabatan Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Deny.yudo.fis@um.ac.id

[3]Guru IPS SMPN 19 Malang

dsumariyani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran flash battle pada mata pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develompment, Implementation, Evaluation). Dengan latar belakang ini dengan masalah yang sering terjadi di dalam kelas yang sering terjadi yaitu rendahnya kerjasama peserta didik peserta kurang fokusnya selama pembelajaran berlangsung, dengan dampak penurunnya efektivitas pembelajaran dan sebuah pencapaian kompetensi. Inovasi media dengan *flash battle* dirancang sebagai solusi interaktif dari *flashcard competition* guna mendorong siswa agar aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta terlibat secara kognitif dan juga efektif.Proses pengembangan yang telah dilakukan secara sistematis dengan menggunakan ADDIE. Validasi bersama para ahli materi dan ahli media guna menunjukkan media yang telah di buat untuk memenuhi kriteria kelayakan. Uji coba yang telah dikakukan pada peserta didik kelas IX H menggunakan pendekatan kuantitatif melalui instrumen angket skala likert guna mengukur peningkatan kerjasama dan fokus belajar ketika pembelajaran berlangsung, peningkatan kerjasama seperti kominikasi kelompok, partisipasi aktif, dan kekompakan terhadap kelompok. Selain itu aspek yang perlu di lakukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kosentrasi, antusiasme dan keterlibatan peserta didik.Media inovasi yang telah di buat menunjukkan media flash battle tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS yang cenderung pasif dan monoton. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya sebuah pendekatan inovasi yang berbasis partisipasi dan kompetisi untuk membangun pembelajaran yang secara koloboratif dan menyenangkan.

Kata kunci : *flahs battle*, media pembelajaran, ADDIE, IPS, kerjasama , fokus belajar, skala likert.

ABTRACT

This study aims to develop a flash battle learning media in the subject of Social Sciences using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). By this background, on problems that often occur in the classroom namely the low level of student cooperation, participants are less focused during learning, by the impact of decreasing the effectiveness of learning and a competency achievement. Media innovation by using flash battle is designed as an interactive solution to the flashcard competition to encourage students to be active, work together in a groups, and be cognitively and effectively involved. The

development process has been carried out systematically using ADDIE. Validation with material experts and media experts to show the media that has been made to meet the eligibility criteria. The trial that has been carried out on IX H class students uses a quantitative approach through a Likert scale questionnaire instrument to measure the increase in cooperation and focus on learning during learning, increased cooperation such as group communication, active participation, and cohesiveness towards the group. In addition, aspects that need to be done in learning to increase concentration, enthusiasm and involvement of students. The innovation media that has been created shows that flash battle media is not only feasible to use, but also effective in overcome the problems in social studies learning that tend to be passive and monotonous. The implications of this study emphasize the importance of an innovation approach based on participation and competition to build collaborative and enjoyable learning.
Keywords: flash battle, learning media, ADDIE, social studies, cooperation, learning focus, likert scale.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan pada abad ke-21 ini memiliki harapan untuk menyongsong para generasi di dalam kemajuan teknologi informasi pada abad 21 yang mengharuskan menguasai pengetahuan, keterampilan didalam sosial seperti kerjasama, berfikir kritis, dan komunikasi(Syahputra, 2024). Kemampuan berfikir kritis sejak usia dini juga perlu diterapkan agar seorang siswa memiliki keterampilan intelkuatal yang tinggi, pentingnya berfikir kritis telah diungkapkan oleh peter (dalam Indira dkk., 2017, hlm 61), "*Student who are able to think critical are able to solve problem effectively"* dengan makna siswa yang telah memiliki kemampuan kritis, dia mampu menyelesaikan masalah secara efektif(Febrianti, 2019). Minimnya sebuah kemunikasi yang diciptakan seorang siswa satu dengan yang lain menjadikan terhambatnya sebuah interaksi juga dalam sebuah pembelajaran yang baik dilakuakn dikelas maupun yang dilakukan diluar kelas juga, penurut penelitian yang dilakukan oleh lating (2016) menyatakan bahwa remaja mengalami hambatan dalam perkembangan interaksi social jika terus menerus mengalami penurunan didalam sebuah komunikasi(Damayanti dkk., 2021).

Peran seorang pendidik membuat situasi yang tenang, menarik, yang menjadikan banyak ketertarikan didalam pembelajaran. tantangan saat ini yang sering terjadi kurangnya berdiskusi yang mengakibatkan siswa akan pasif, kurangnya berpikir kritis, serta rasa kerjasama dan kepeduliannya rendah terhadap orang lain, yang akan menjadikan dampak buruk terhadap prestasi, karakter serta tujuan hidup peserta didik di masa depan. Dalam pembelajaran yang ada di kelas perlu adanya sebuah inovasi dengan seorang guru yang memilih model

pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran, seperti halnya sebuah pembelajaran yang kooperatif atau kelompok.inovasi merukan sebuah benda, gagasan atau sebuah perilaku yang baru secara kualitatiif berbeda dari apa yang telah ada sebelumnya, sebuah inovasi bisa dipahami bukan hanya penciptaan yang baru tetapi juga sebuah proses penyebarluasan pengetahuan yang sudah ada (Rogers, 2010)(Mudrikah dkk., 2022). Hal ini mengharapkan mampu menjalin keakrapan siswa dan saling berbagi informasi yang telah didapatkan. Dalam praktiknya adanya diskusi dengan sesama siswa diarapkan bisa berfikir kritis dan bisa mengasah keterampilan dalam berpendapat dan kerjasama. Dengan adanya sebuah kerjasama dapat menjadikan siswa terbiasa dengan tangung jawab atas apa yang dikerjakan secara bersama-sama, pembelajaran yang telah didapatkan akan berorientasi pada hasil belajar semata saja, namun juga akan berdampak yang kurang positif pada siswa yang cenderung individualisme, kurang bertoleransi, dan jauh dari nilai-nilai kebersamaan(Zulfa dkk., 2022). Dengan metode-metode yang sering dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan metode ceramah serta penugasan yang monoton menjadikan peserta didik merasakan kebosanan serta hilangnya semangat didalam belajar Serta budaya kelas ataupun sekolah yang tidak mendorong kolaborasi dan kerjasama.(Randa dkk., 2024) .

Sebuah metode ceramah yang dilakukan secara lisan oleh sorang pendidik dalam bahasa yang memiliki urgensitas yang sangat besar dalam keberhasilan dengan sesuai tujuan pembelajaran yang telah dilakukan dari zaman ke zaman(Wirabumi, 2020). Masih tergolong minim didalam sebuah pembajaran yang berlangsung menjadikan siswa melakukan kerjasama. Ini akan menyebabkan persaiangan yang terlalu tinggi antar siswa atapun kurangnya kesadaran akan pentingnya sebuah kolaborasi didalam pelaksanaan pembelajaran. Adanya banyak penekanan pada penilaian ataupun evaluasi dari hasil akhir dapat membuat siswa lebih fokus pada pencapaian individu dari pada kerjamasa dan berfikir kritis, hal ini menjadikan pengambat dalam pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan bekerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya(Mulyani dkk., 2021).

Salah satu penyebab rendahnya kerjasama tersebut adalah terdapat *circle* (geng dalam kelompok kecil) yang ada didalam suatu kelas, menjadikan kurangnya peserta didik berbaur dengan peserta didik yang lain. Adanya sebuah *circle* pertemanan dapat berpengaruh didalam membentuk sebiuah karakter dan juga etos belajar siswa, seorang teman akan menjadi positif dan juga menjadi negatif dalam sebuah pergaulan(Alwafi dkk., 2025). Selain itu media pembelajaran masih menggunakan pengajaran di kelas dengan satu arah menjadikan peserta didik pasif karena hanya menggunakan media berupa buku dan juga papan tulis, kurangnya

keaktif dan juga menyengkan membuat peserta didik anya mendapatkan sebuah informasi.oleh karena itu adanya sebuah inovasi dengan mengutamakan kerjasama dengan suasana yang menyenangkan, menjadikan siswa aktif, mampu kerjasama dengan tim serta memotivasi siswa agar senang selama proses belajar mengajar.

Dengan adanya sebuah inovasi media pembelajaran dengan *flash battle* akan menjawab tantangan yang dialami oleh seorang guru bisa dijadikan sebuah alternatif didalam pembelajaran. *Flash battle* merupakan sebuah media pemelajaran yang dirancang untuk adu cepat, kerjasama bersama tim dalam menjawab soal-soal yang telah di siapkan kerkait materi uang dan lembaga keuangan. Permainan ini selain melati kerjasama namun juga kosentrasi antar kelompok sebelum mengerjakan peserta didik memainkan estafet tongkat terlebi dahulu. Didalam permainan ini terdapat permainan kompetisi dan kolabosi berharap bisa menciptakan pembelajaran yang menyengkan dan juga bermakna. Faktor-faktor kerjasama tim yang perlu di terapkan dalam mencapai suatu tujuan yang sama, adanya sebua kerjasama tersebut dapat menyatukan kekuatan dari ide-ide dalam mencapaian tujuan yang sama. Ada beberapa faktor kerja sama tim dengan meliputi : kerja sama, kepercayaan dan kekompakan. Dalam beberapa faktor untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, termasuk dalam preferensi untuk membentuk kelompok, ukuran kelompok yang efektif, dan kecukupan diskusi, memfasilitasi pembelajaran siswa dengan meningkatkan keterlibatan pembelajaran dalam kerja kelompok kecil(Riyaningrum dkk., 2021).

Model yang digunakan dalam pengemangan ini ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model tersebut digunakan dengan tujuan untuk memverifikasikan kinerja yang sesuai dengan keiingginan serta megujian selesai(Mesra, 2023). Selain itu model ADDIE ini termasuk sistem yang mudah didalam sebuah proses pembanggunan media yang terstruktur yang dimulai dari analisisa terahap kebutuhan siswa dan guru, perancangan desain media dengan tujuan pembelajaran, isi, RPP, alat penilaian yang digunakan dan media (Masyithah & Pathoni, 2017), implementasi yang dilakukan didalam kelas dengan beberapa serangkaian, evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru untuk menilai kualita produk dan proses pembelajaran yang baik sebelum dan sesuadah pelaksanan.

Dengan adanya sebuah inovasi media pembelajaran ini, di harapkan para peserta didik atupun pendidik bisa mejadikan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar, teruta didalam peningkatan kerjasama, berpikir kritis, melati konsentrasi serta bia membangun komunikai dengan baik tanpa memilih teman. Adanya penelitian ini penting untuk dilakukan didalam pengembangan media pembelajaran agar benar-benar mampu menjawab kebutuhan

siswa pada saat ini serta bisa dijadikan sebuah referensi bagi guru guna menciptakan suasana mengajar yang aktif dan kolaboratif.

Tujuan dalam penelitian ini bagi guru yaitu untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, praktis dan menarik yang bia digunakan didalam kelas, adanya media *flash battle* ini menjadikan suasana kelas yang interaktif, mempererat kerjasama antar siswa, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bagi siswa penelitian ini untuk mengebangkan media pembelajaran *flash battle* dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas IX dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan siswa mampu belajar aktif, bisa berdiskusi, kerjasama yang baik dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Bagi peneliti Selanjutnya untuk menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bebasis permainan (*game-based learning*) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial , lebih khusus kerja sama.

Pemanfaatan penelitian bagi guru untuk menyediakan media pembelajaran dengan inovasi baru dan efektif, mendikan guru memiliki kreatfitas dalam mengelola kelas. Bagi siswa guna membantu siswa dalam belajar yang lebi menarik da interaktif, serta melatih keterampilan dalam kerjasama, keaktifan serta tangung jawab dalam kelompok. Bagi penelitian selanjutnya unuk memberikan refrensi dan inspirasi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning)* sertamemperluas mengenai efektivitas dengan menggunakan model ADDIE dalam sebua pengembangan inovasi.

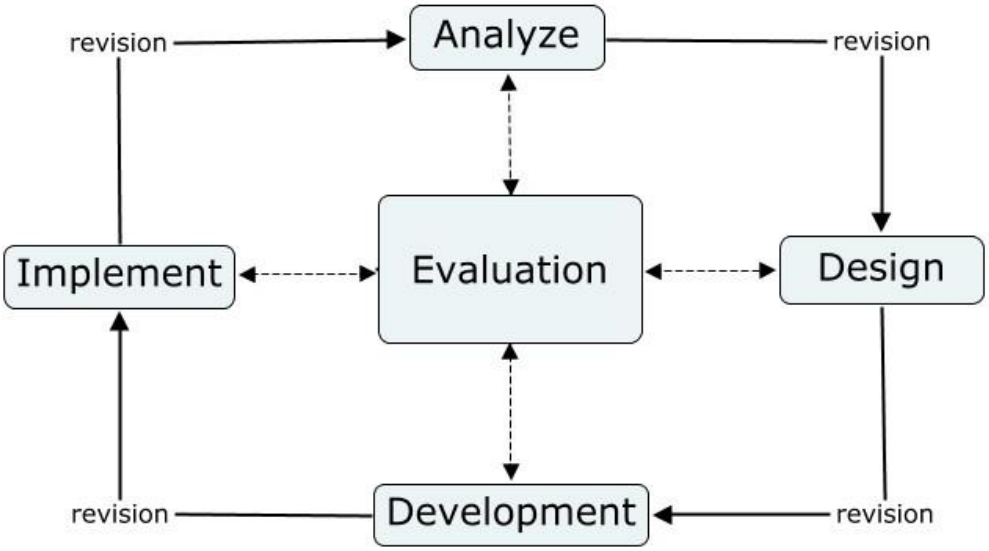
Metode Penelitian

Pada penelitian ini didalam pengembangannya menggunakan kualitatif berupa sebuah angket yang seuai dengan kebutuan yaitu kepada ahli materi dan ahli media dalam menganalisis sebuah data kualitatif tersebut peneliti menggunakan pendekatan induktif. Sebuah pendekatan yang berarti kesimpulan telah muncul melalui sebuah data yang telah diverifikasi dengan teori yang ada (Leedy & Ormrod, 2005), dalam pendekatan berupa induktif sering kita jumpai pada metodologi *Groundel theory* (Glaer & straus, 1967)(Sarosa, 2021). Penelitian kualitatif memiliki tiga pokok yang terdiri dari sebuah respon awal, proses konstruksi, dan penyimpulan. Sebuah proses kontruksi dalam sebuah penelitian kualitatif dengan meliputi adanya sebuah fakta, data dan informasi dari informan dideskripsikan, dijelaskan, dan digambarkan secara ilmiah. Tujuan dari adanya penelitian kualitatif dibagi menjadi tiga yaitu: mengambarkan objek penelitian, mengungkapkan makna dari fenomena, dan menjelaskan fenomena (Pahleviannur dkk., 2022).

Analisis yang dilakukan oleh penelitian dalam inovasi ini memiliki alasan yang berumber pada analisis masalah yang telah di temukan, analisis tersebut ditemukan dalam malah kesenjangan antara teori dengan fakta, kebijakan dengan pelaksanaan,dalam konteks pendidikan dengan tujuan untuk memahami gejala yang terjadi didalam pembelajaran yang dikaji secara merinci kedalam variabel-variabel yang terkait untuk mengatasi masalah dengan pengembangan sebuah inovasi baru(Waruwu, 2024), selain itu Harapan terebut untuk memperoleh suatu pemahaman yang mendalam. Data yang didapatkan dari pengisian kosioner angket yang di ambil dari 30 siswa kelas IX H, analisis dalam pemuatan data yang di ambil dari para ahli materi dan ahli media. Model penelitian yang digunakan yaitu *reserch and development* (R&D) yang mengambarkan sebuah kegiatan yang telah dilakukan penciptaan sebuah produk dan proses belajar baru dengan lebih baik. Penggunaan reserch and development (R&D) dalam penelitian bertujuan untuk mencipkan sebuah produk yang telah dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan dalam sebua penelitian. Berikut adad beberapa kriteria kegiatan R&D (1) kebaruan (novely), (2) kratif, (3) tidak pasti, (4) sistematis, (5) dapat dialihkan dan/atau direproduksi. Terdapat lima kriteria yang harus dipenuhi setidaknya secara prinsip, baik akan dilakukan secara teru menerus ataupun hanya digunakan secara terus menerus(Mesra, 2023). Maka dari itu peneliti menggunakan model berupa *reserch and development* (R&D) dalam sebuah inovasi yang baru tentang *flash battle* untuk peserta didik dalam peningkatan kerja sama didalam kelas yang masih kurang yang mendikan peserta didik menurun dalam hasil pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif, sesuai dengan sebuah tahapan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Kerangka dengan menggunakan model addie merupakan salah satu kerangka kerja paling dikenal dan sering digunakan secara luas, model ini memberi gambaran yang diberikan telah ditunjukkan dalam sebuah garis putus seperti yang telah terdapat pada skema di bawah ini, model pada ADDIE dibuat oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:

Gambar 1 *Skema Model ADDIE Oleh Branch*



Berdasarkan pada skema desain pembelajaran pada model ADDIE penulis menggunakan pendekatan procedural, maka tahapan sesuai dengan prosedur pertama yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*) serta tahap terakir evaluasi (*evaluation*). Pada llima struktur tersebut telah membentuk alur yang logis dan teritegrasi yang mendasari pengembangan berbagai produk Pendidikan, mulai dari kurikulum hingga media pembelajaran digital, karena sifat yang fleksibel dan juga sederhana, dan bahkan metode ini telah diadopsi dalam berbagai konteks Pendidikan dan pelatihan di seluruh dunia(Hidayat & Muhamad, 2021). Gambaran tersebut merupakan gambaran secara umum sebagai model sistem desain generik. Namun ADDIE memberikan *framework* sebagai sebuah gambaran dalam proses pembelajaran yang dimulai dari tahap analisis sampai dengan evaluasi, sebagai berikut(Hidayat & Muhamad, 2021):

Dalam tahapan pertama ini Analysis dan Design peneliti akan mendapatkan data dari sebuah obervasi kebutuhan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data yang telah didapatkan dari analisis secara kualitatif guna mengetahui kebutuhan, permasalahan, dan karakteritik peserta didik didalam pembelajaran. Analisis yang telah di dapatkan akan di rangkum, dikelompokkan, dan menginterpretasikan data dalam perancangan media inovasi

yang akan di buat oleh peneliti. Pada tahap kedua Development, sebuah data yang diperole dari validasi ahli media dan ahli materi dengan melalui penilaian berupa kuisioner dengan skala 1-4 di dalam peningkatan kelayakan sebuah media inovasi ynag tela di buat, hasil yang diperoleh media dikatakan layak ataupun tidak. Tahap ketiga implementation, yaitu dengan pengumpulan data melalui repon angket dan juga obervasi pada siswa setelah penggunaan media inovasi berupa flash battle dilakukan, dalam tahap ini obervasi fokus pada seberapa besar ketertarikan dan juga kerja sama peserta didik didalam proses belajar mengajar berlangung. Tahap keempat, yaitu refleksi yang dilakukan dari hasil yang diperoleh selama pengolahan data. Tujuan dari evaluasi untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan juga potensi pengembangan sebuah media inovasi berupa *flash battle*(Ningrum dkk., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah pengembangan media inovasi dengan *flash battle* dengan menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwasannya media pembelajaran yang telah di buat efektif didalam mengatasi masalah yang sering terjdi didalam kelas yang belum aktif. Yang telah di adopsi dari permainan *flash card* yang telah di inovasi. Menurut istiningsi (2018), dengan menggunakan problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang efekif serta mampu memberi ebua solusi dan masalah motivasi serta kerja sama peserta didik,media ini bisa di katakan sebua media yang inovatif dalam pembelajaran karena selama penerapan media terebut peserta didik mampu berfikir kritis serta kerjasama yang baik bersama tim dan juga kelompok mengatur sistem secara strategis. Dalam penelitian di kelas XII IPS 2 SMAN 7 Malang menghasilkan 28,57% serta pelaksanaan pada siklus ke dua sebesar 57,14% dengan perolehan tersebut pembelajaran dengan menggunakan *flash card* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik(PRATIWI, 2023). Adanya pembelajaran seperti *flash card* guru bisa menciptakan suasana belajar yang interafktif dan juga menarik, baik dalam pemilihan gambar, pemilihan kosa kata yang digunakan, dalam pembelajaran matematika sangatla berguna, dengan adanya *flash card* ini selain kemudahan dalam penerapan namun juga fleksibel sesuai dengan kebutuhan siswa serta kemampuannya dalam merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar lebi aktif.

Pada penggunaan media pembelajaran dengan flash card pada mendapatkan 11,60 poin yang telah diperoleh siswa yang menjadikan siswa menjadi perhatian mereka serta menjadi lebi interaktif didalam kelas pada kelas VII SMP dengan pembelajaran IPS(Inaru & Nuraini, 2025). Flash card dalam pengunaan pembelajaran bahasa inggris peserta didik mampu meningkatkan

sebua kemampuan berbicara pada siklus yang pertama dengan perolehan sebesar 15%, dan dari siklus yang ke dua dan yang ke tiga mendapatkan 23% dengan hasil tersebuat media dengan menggunakan flash card termasuk alternatif yan baik untuk digunakan dalam pembelajaran pada kelas VIII SMP PRIMA(Harahap, 2023).

Media pengembangan dengan sebuah inovasi terbaru yaitu "*flash battle*" terinspirasi dari sebuah media pembelajaran *flash card* namun cara main dan juga bentuknya juga berbeda ada peraturan yang harus mereka ikuti, pelaksanaan permainan *Flash Battle* diawali dengan pembagian kelompok. Dalam satu kelas yang terdiri dari 30 peserta didik, dibagi menjadi 4 kelompok besar, masing-masing terdiri dari 7–8 orang. Setiap kelompok kemudian dibagi lagi menjadi dua tim kecil, yaitu tim estafet tongkat yang beranggotakan 4 orang, dan tim pengerja soal yang terdiri dari 3–4 orang. Sebelum permainan dimulai, semua peserta mempersiapkan diri sesuai perannya. Tim estafet tongkat berbaris ke belakang dalam posisi lurus, sementara tim pengerja soal berkumpul di meja depan untuk menjawab soal dari LKPD yang telah disediakan. Masing-masing kelompok juga diberikan pion berbentuk profesi sebagai penanda posisi mereka di tangga perlombaan.

Permainan dimulai dengan tim estafet tongkat yang harus bekerjasama agar tongkat tidak terjatuh selama permainan berlangsung. Jika tongkat terjatuh, tim harus mengulang dari awal. Setelah berhasil menyelesaikan estafet, giliran tim pengerja soal untuk menjawab pertanyaan yang tersedia. Setelah itu, permainan kembali ke estafet tongkat, dan siklus ini terus berulang hingga waktu habis. Seluruh permainan dilakukan hingga 10 soal selesai dijawab atau waktu 10 menit berakhir. Kelompok yang pertama kali menyelesaikan semua soal akan mendapatkan poin tambahan sebagai bentuk penghargaan atas kecepatan dan keaktifan. Jika waktu habis sebelum semua soal diselesaikan, maka hasil akhir akan dihitung berdasarkan jumlah soal yang berhasil dijawab oleh masing-masing kelompok. Dengan adanya sebuah media pembelajaran inovasi menjadikan peserta didik bisa berfikir kritis, bisa melakukan kerjasama dengan baik, sportif dalam tim.

Media pemelajaran berupa *flash battle* yang telah diuji coba dengan peserta didik guna mengetahui respon peserta didik terhadap materi yang telah ada dalam sebuah media pembelajaran. Dalam penerapan yang telah di lakukan peneliti melibatkan kelas IX H SMP Negeri 19 Malang dengan jumlah 30 peserta didik. Data tersebut akan diperole melalui data primer dalam bentuk skala likert, untuk mengevaluasi media pembelajaran dengan menggunakan *flash battle* . penilaian diambil melalui kuisioner dengan 15 butir pertanyaan. Dengan semua pertanyaanya terbagi menjadi beberapa aspek, yaitu : kesesuain konten, kualitas

tampilan, materi, dan juga media pembelajaran yang mendukung peserta didik. Ujicoba yang telah dilakukan pada kelas IX H. Dengan hasil uji coba produk media pembelajaran *flash battle* yang diambil dari kosioner angket tertuang pada tabel berikut.

Tabel 1. *Data Hasil Uji Coba Media Pembelajaran*.

Aspek	**Skor**	**Presentase (%)**	**Kategori**
Aspek daya tarik media	547	91%	Sangat layak
Aspek kesesuaian materi	526	88%	Sangat layak
Aspek kemudahan media	534	89%	Sangat layak
Jumlah	1.607	89%	Sangat efektif digunakan

Berdasarkan hasil yang telah di dapatkan dengan sebuah uji coba melalui data pada tabel 1, terdapat tiga indikator yang digunakan untuk menilai aspek daya tarik media. Ketiga indikator ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai seberapa besar media mampu menarik perhatian siswa. Indikator tersebut mencakup penilaian terhadap desain, tampilan visual, serta elemen pendukung seperti jenis huruf dan petunjuk dalam permainan. Media ini dengan aspek daya tarik meraih skor 547 dengan persentase 91%, yang menandakan bahwa media sangat menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan antusiasme mereka dalam mempelajari materi perkembangan ekonomi digital. Pada aspek kesesuaian materi, media pembelajaran *flash battle* memperoleh skor 526 atau setara dengan persentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi yang disampaikan dalam media sangat mudah dipahami oleh siswa. Desain yang sederhana namun informatif, ditambah dengan pemilihan huruf yang mendukung keterbacaan, mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga media ini dapat menjadi pelengkap yang efektif bagi buku teks. Selanjutnya, untuk aspek kemudahan penggunaan, media ini mendapatkan skor 534 dari total 89%.

Skor ini menandakan bahwa media tergolong sangat mudah digunakan. Kemudahan ini terlihat dari penggunaannya yang praktis, cukup berupa media cetak tanpa memerlukan alat tambahan. Tampilan visual yang jelas dengan warna-warna cerah dan ilustrasi yang komunikatif turut mendukung pemahaman siswa terhadap alur penggunaan media. Selain itu, media ini juga terbukti mampu memotivasi siswa. Dengan konsep secara kelompok beradu cepat dengan kelompok laiinya siswa terdorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran,

menyelesaikan tantangan, dan berpartisipasi dengan penuh semangat. Media ini tidak hanya mendukung pemahaman terhadap materi ekonomi kreatif, tetapi juga menambah keseruan dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, media *flash battle* berperan sebagai sumber belajar alternatif yang interaktif dan menarik, sekaligus melengkapi buku teks yang ada.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flash battle yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kerjasama dan keterlibatan siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini: Memiliki daya tarik tinggi (skor 547; 91%), Menyajikan materi yang sesuai dan mudah dipahami (skor 526; 88%), Sangat mudah digunakan tanpa alat tambahan (skor 534; 89%). Dengan konsep adu cepat dan kolaboratif antar kelompok, flash battle berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Hal ini menjawab masalah rendahnya kerjasama siswa, kurangnya keterlibatan aktif, dan pembelajaran yang monoton.

DAFTAR PUSTAKA

Alwafi, M. R., Budiaman, B., & Kurniawan, N. (2025). PENGARUH CIRCLE PERTEMANAN TERHADAP SOCIAL COGNITIVE PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 16 JAKARTA. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *3*(4), 575–583.

Damayanti, A. P., Yuliejantiningsih, Y., & Maulia, D. (2021). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(2), 163–167.

Febrianti, F. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Journal Civics and Social Studies*, *3*(2), 42–52.

Harahap, F. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, *3*(6).

Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, *1*(1), 28–37.

Inaru, I., & Nuraini, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *3*(1), 60–67.

Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*.

Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Parera, M. M. A. E., Ndorang, T. A., Wardani, K. D. K. A., Siahaan, M. N., Hanifah, D. P., Amalia, R., & Siagian, R. C. (2022). *Inovasi pembelajaran di abad 21*. Pradina Pustaka.

Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Tarigan, L. F. B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(2), 561–568.

Ningrum, S. U., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2022). Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model Addie Di Taman Kanak-Kanak. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, *7*(3), 958–968.

Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisya, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.

PRATIWI, A. S. E. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Kelas XII IPS 2 dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Flashcard pada Materi Karakteristik Negara Maju dan Negara Berkembang Di SMAN 7 Malang. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *3*(4), 238–244.

Randa, M. A. A., Bakri, M., Sulaiman, S., & Darmawati, D. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CTL MENGGUNAKAN GAMES MEDIA KARTU UNTUK

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 38 BORA KOTA PALOPO. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan, dan Sastra*, *1*(3), 129–142.

Riyaningrum, W., Isnaeni, N., & Rosa, E. M. (2021). Pentingnya team based learning (TBL) pada mahasiswa keperawatan untuk meningkatkan kerjasama tim: A Literature Review. *Nursing Science Journal (NSJ)*, *2*(1), 17–26.

Sarosa, S. (2021). *Analisis data penelitian kualitatif*. Pt Kanisius.

Syahputra, E. (2024). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, *2*(4), 10–13.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230.

Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, *1*(1), 105–113.

Zulfa, L., Safari, R. A., Damayanti, A. N., & Setiawaty, R. (2022). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Systematic Literature Review. *Seminar Nasional LPPM Ummat*, *1*, 705–719.