

ABSTRAK

**Shofiah Jihni : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Flashcards Berbasis Digital Pada Materi
Invertebrata**

Berkembangnya ilmu pengetahuan pada pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari peran teknologi. Berbagai bentuk teknologi digital media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Invertebrata merupakan salah satu materi kompleks dalam pelajaran biologi yang memuat klasifikasi dan karakteristik karena itu, memerlukan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan tahapan media pengembangan media pembelajaran *flashcards* berbasis digital, menganalisis validitas media pembelajaran interaktif *flashcards* berbasis digital dan menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif *flashcards* berbasis digital. Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model *4D* yang dimodifikasi menjadi *3D*. Validitas penelitian media *flashcards* digital ini menghasilkan nilai kevalidan 82% oleh ahli materi, 88% ahli media dan 94% guru biologi dengan kriteria sangat layak dikarenakan tampilannya menarik dan isinya sesuai dengan materi. Hasil respon siswa diperoleh nilai persentase 81% dengan kriteria sangat positif karena tampilan media menarik dan materinya lebih ringkas sehingga tidak membosankan.

Kata Kunci : Digital, *Flashcards*, Invertebrata, Media, *R&D*.

ABSTRACT

Shofiah Jihni : Development of Digital-Based Flashcards Interactive Learning Media on Invertebrate Materials

The development of science in 21st century learning cannot be separated from the role of technology. Various forms of digital learning media technology used by teachers and students in the learning process. Invertebrates are one of the complex materials in biology lessons that contain classifications and characteristics. Therefore, it requires learning media to assist the learning process. The purpose of this study was to describe the stages of developing digital-based *flashcards* learning media, analyze the validity of digital-based *flashcards* interactive learning media and analyze student responses to digital-based *flashcards* interactive learning media. This study uses the R&D (Research and Development) method with a modified 4D model into 3D. The validity of this digital *flashcard* media research resulted in a validity value of 82% by material experts, 88% media experts and 94% biology teachers with very decent criteria because it looks attractive and the content is in accordance with the material. The results of student responses obtained a percentage value of 81% with very positive criteria because the media display is attractive and the material is more concise so it is not boring.

Keywords : Digital, *Flashcards*, Invertebrates, Media, *R&D*.