

Research Article



## Kelayakan Media *Flashcard* Sub Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati Berbasis Tumbuhan Upacara Adat

*(Feasibility of Flashcard Media Sub-Material Benefits of Plant-Based Biodiversity in Traditional Ceremonies)*

Fransiska Dena Lorenza\*, Syamsiwna, dan Hayatul Fajri

Program Studi S-1 Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78115.

\*Corresponding Authors: [dhenalorenza95@gmail.com](mailto:dhenalorenza95@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 01 – 02 – 2024 Diterima: 12 – 03 – 2024 Dipublikasikan: 31 – 03 – 2024	<p><i>Utilization of biodiversity includes the use of plants in the fields of clothing, shelter, food, cosmetics, medicine, economy, and culture. Activities that must be carried out by teachers and students on the Submatter of Biodiversity Utilization are analyzing observation data on various levels of biodiversity, threats and preservation. This study aims to determine the feasibility of flashcard media as an implementation of the ethnobotany results of the traditional ceremony of the Dayak Seberuang tribe of Kantuk Hulu Hamlet made for learning media on the Biodiversity Submaterial of Class X SMA. The research was conducted in 3 schools, namely Santun UNTAN High School, Taman Mulia High School and SMAN 2 Pontianak and at FKIP Tanjungpura University Pontianak. Flashcard media validation was carried out by 3 Biology teachers and 2 Biology Education Lecturers consisting of 5 aspects and 11 criteria. The validation results obtained a CVI value of 0.99. Flashcard media is declared valid or feasible to use as learning media.</i></p> <p><b>Key words:</b> <i>Feasibility, flashcards, learning media.</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p>Pemanfaatan keanekaragaman hayati termasuk pemanfaatan tumbuhan dalam bidang sandang, papan, pangan, kosmetik, obat-obatan, ekonomi, dan budaya. Kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik pada Submateri Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati adalah menganalisis data hasil observasi tentang berbagai tingkat keanekaragaman hayati, ancaman dan pelestariannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media <i>flashcard</i> sebagai implementasi dari hasil etnobotani upacara adat suku Dayak Seberuang Dusun Kantuk Hulu yang dibuat untuk media pembelajaran pada Submateri Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. Tempat penelitian dilakukan di 3 Sekolah yaitu di SMAS Santun UNTAN, SMAS Taman Mulia dan SMAN 2 Pontianak serta di FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. Validasi media <i>flashcard</i> dilakukan oleh 3 orang guru mata pelajaran Biologi dan 2 orang Dosen Pendidikan Biologi yang terdiri dari 5 aspek dan 11 kriteria. Hasil validasi mendapatkan nilai CVI 0,99. Media <i>flashcard</i> dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.</p> <p><b>Kata kunci:</b> <i>Kelayakan, flashcard, media pembelajaran.</i></p>



This BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan keanekaragaman hayati termasuk pemanfaatan tumbuhan dalam bidang sandang, papan, pangan, kosmetik, obat-obatan, ekonomi, dan budaya. Kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik pada Submateri Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati adalah menganalisis data hasil observasi tentang berbagai tingkat keanekaragaman hayati, ancaman dan pelestariannya. Berdasarkan hasil analisis data ancaman kelestarian berbagai keanekaragaman hayati yang khas Indonesia, guru dan peserta didik harus menyampaikan hasil observasi dan saran untuk upaya pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi kelas X di SMAN 1 Sepauk didapatkan informasi bahwa proses belajar mengajar pada Submateri Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati pada dasarnya sudah menggunakan media PowerPoint untuk melengkapi buku ajar. Namun, kendala seperti contoh gambar pemanfaatan keanekaragaman hayati yang masih kurang, aliran listrik yang tidak tentu, ketersediaan proyektor yang terbatas, dan akses internet yang tidak stabil menyebabkan guru mengalami kesulitan untuk membimbing peserta didik sesuai tuntutan KD (Kompetensi Dasar). Kendala yang ditemukan guru dapat ditangani di antaranya dengan ketersediaan media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan keterbatasan di sekolah, misalnya berupa media cetak.

Karena berhubungan dengan taraf berfikir siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan kualitas hasil belajar. Taraf berfikir manusia berkembang dari berpikir kongkret ke berpikir abstrak dan dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks (Mardianti et al., 2021). Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Arsyad, 2017: 29).

Salah satu media yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memotivasi belajar adalah media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif yang mempunyai dua sisi. Salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda symbol dan sisi lainnya berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar yang ada pada kartu (Dwi, 2020). Beberapa keuntungan dari media *flashcard* yaitu bahannya cukup murah, mudah ditemukan, disusun, dan digunakan, memiliki warna yang menarik, dan mudah dibawa karena bahannya ringan. Selain itu, media ini dapat disusun dan dilepas kembali. Dengan demikian, dapat mendorong siswa untuk aktif belajar. Selain tugas dan penjelasan verbal, siswa akan lebih tertarik pada pelajaran (Sri, 2017). Flashcards ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran biologi dengan memberikan materi tambahan tentang pemanfaatan keanekaragaman hayati. Flashcard dibuat berisi tentang tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat suku Dayak Seberuang di Dusun Kantuk Hulu, Desa Paoh Benua, Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang.

Media *flashcard* diharapkan dapat membantu siswa dalam pelajaran biologi sub materi pemanfaatan keanekaragaman hayati. *Flashcard* yang dibuat berisi tentang tumbuhan yang digunakan

dalam upacara adat suku Dayak Seberuang di Dusun Kantuk Hulu, Desa Paoh Benua, Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* sub materi manfaat keanekaragaman hayati berbasis tumbuhan upacara adat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan dilakukan selama bulan Mei hingga bulan Juni 2023. Tempat penelitian dilakukan 3 Sekolah yaitu di SMAS Santun UNTAN, SMAS Taman Mulia dan SMAN 2 Pontianak serta di FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *flashcard* dalam penelitian ini adalah laptop, printer Epson L3110, buku penunjang materi pembelajaran, serta aplikasi *photoshop* untuk proses pembuatan bagian bagian didalam *flashcard*. Sedangkan untuk bahan yang digunakan adalah gambar/foto tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat suku Dayak Seberuang, kertas *glossy* serta artikel pendukung.

### **Proses Pembuatan *Flashcard***

Proses pembuatan *flashcard*, pembuatan media *flashcard* dalam penelitian dikembangkan dari hasil etnobotani tanaman adat Suku Dayak Seberuang di Dusun Kantuk Hulu. Pembuatan *flashcard* ini mengacu pada Indriana (2011:135-137) yang telah dimodifikasi menjelaskan bahwa untuk membuat media *flashcard* dapat mengikuti langkah-langkah yang pertama menyiapkan laptop untuk mengedit template media *flashcard* dengan *photoshop cc* di laptop, dan siapkan kertas *glossy* yang digunakan untuk cetak gambar tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat Dayak Seberuang. Kedua, mengedit foto-foto tumbuhan yang akan dimasukkan kedalam aplikasi *photoshop cc*. Ketiga, mengedit *template* dan sampul *flashcard* di aplikasi *photoshop* dengan ukuran 25 x 30, bentuk huruf, dan warna yang dimodifikasi sehingga terlihat menarik dan masukkan foto tumbuhan yang telah diedit, pilih *template* yang sesuai dengan tema. Keempat, mencetak sampul *flashcard* yang memuat nama lokal, nama latin, gambar tumbuhan dan alat reproduksi. Kemudian, mencetak sisi belakang yang berisi tentang cara penggunaan tumbuhan. Kelima, mencetak gambar yang telah dibuat di aplikasi *photoshop cc* menggunakan kertas *glossy* dengan printer epson L3110.

### **Pembuatan Instrumen Penelitian**

Data yang telah dikumpulkan dalam media *flashcard* merupakan data deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan menurut Arsyad (2014: 85-87) untuk memvalidasi media *flashcard* adalah lembar validasi media *flashcard* yang terdiri dari 5 aspek dan 11 kriteria, penilaian dimodifikasi dan dikembangkan dari lembar validasi media cetak. Skala pengukuran validasi media media *flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert (sugiyono 2015:34), dengan empat kriteria penilaian yaitu sangat baik (SB) bernilai 4, baik (B) bernilai 3, kurang baik (KB) bernilai 2 dan tidak baik (TB) bernilai 1.

### **Validasi Lembar Instrumen Media *Flashcard***

Sebelum divalidasi oleh validator, media ini terlebih dahulu dibuat lembar uji kelayakan instrumen validasi media *flashcard*. Lembar validasi ini terdiri dari lembar instrumen validasi media untuk validator

dan rubriknya. Validasi instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* yang dilakukan oleh validator yang terdiri dari 2 orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan.

### **Pengujian Validasi Media *flashcard***

Validasi media *flashcard* dilakukan oleh lima orang validator yaitu dua orang dosen Pendidikan Biologi FKIP UNTAN, 1 orang guru biologi SMAS Santun Untan, 1 orang guru SMAS Taman Mulia dan 1 orang guru biologi SMAN 2 Pontianak.

### **Analisis Hasil Validasi media *flashcard***

Setelah melakukan uji validasi media *flashcard* dan dinyatakan layak digunakan, maka dilakukan proses validasi media untuk mengetahui kesesuaian *flashcard*. Data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif, sehingga untuk perhitungannya harus diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan rumus Lawshe. (1975). Hasil validasi dari validator kemudian dianalisis menggunakan analisis Content Validity Ratio (CVR).

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

- CVR : Content Validity Ratio (CVR).  
Ne : Jumlah panelis/validator yang menyetujui kevalidan media atau yang memberi skor 3-4.  
N : Jumlah panelis/validator seluruhnya.

Dengan ketentuan indeks CVR menurut Lawshe (1975) saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju kurang dari  $\frac{1}{2}$  total responden maka nilai CVR = -. Saat jumlah responden menyatakan setuju atau sangat setuju  $\frac{1}{2}$  dari total responden maka nilai CVR = 0. Saat seluruh responden menyatakan setuju atau sangat setuju, maka nilai CVR = 1 (hal ini diatur menjadi 0,99 disesuaikan dengan jumlah responden). Karena jumlah responden dalam penelitian ini ada 5 orang maka nilai kritis CVR = 0,99. Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju lebih dari  $\frac{1}{2}$  total responden maka nilai CVR = 0-0,99.

Setelah menghitung CVR setiap kriteria kemudian menghitung nilai CVI (*Content Validity Index*) atau nilai rata-rata CVR secara keseluruhan dengan rumus:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{\sum n}$$

Nilai Minimum CVR untuk 5 panelis/validator adalah 0,99 (Lawshe 1975:567). Menurut Tria dalam Combi (2016) kriteria kevalidan atau kesesuaian dari indeks CVR dan CVI adalah sebagai berikut:

- $0 \leq CVI \leq 0,33$  : Tidak Valid  
 $0,34 \leq CVI \leq 0,67$  : Cukup Valid  
 $0,68 \leq CVI \leq 0,99$  : Valid

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, media *flashcard* yang dibuat berisi tentang submateri pemanfaatan keanekaragaman hayati dari tumbuhan upacara adat suku Dayak Seberuang di Dusun Kantuk Hulu, Desa Paoh Benua, Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang. *Flashcard* yang dibuat berbentuk kartu yang terdiri

dari dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan berisi gambar upacara adat suku Dayak Seberuang. Bagian belakang berisi tentang keterangan upacara adat dan tumbuhan yang digunakan. Berikut ini salah satu contoh *flashcard* dari upacara adat suku Dayak Seberuang:



Gambar 1. Bagian depan *flashcard* yang berisi gambar upacara adat dan keterangan upacara adat dan tumbuhan yang digunakan.

Berikut ini contoh bagian depan *flashcard* berisi gambar tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat (nama lokal dan nama ilmiah). Bagian belakang berisi cara penggunaan tumbuhan. Media *flashcard* di validasi untuk mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran.



Gambar 2 . Bagian depan *flashcard* yang berisi gambar tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat dan Keterangan cara penggunaan tumbuhan.

Validasi media *flashcard* dilakukan oleh lima orang validator yang meliputi dua orang dosen FKIP Pendidikan Biologi Universitas Tanjungpura Pontianak dan tiga orang guru mata pelajaran biologi. Tabel validasi dibuat berdasarkan modifikasi tabel validasi media Lawshe (1975). Kriteria evaluasi dikembangkan dari Hartati (2018), aspek penilaian terdiri dari 5 aspek diantaranya format, isi, bahasa, kesederhanaan dan keterpaduan yang dimuat menjadi 11 kriteria penilaian. Hasil validasi media *flashcard* tersaji pada tabel 1.

**Tabel 1. Analisis Data Validasi *Flashcard***

No	Aspek	Kriteria Penilaian	Validator ke-					CVR	Ket
			1	2	3	4	5		
1.	Format	1. Kesesuaian warna gambar dengan objek aslinya dan kekontrasan background dengan tulisan sehingga mudah dibaca.	4		4	4	4	0,99	Valid
		2. Keruntutan dan konsistensi penyajian materi.	2		3	4	4	0,99	Valid
		3. Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dibantu oleh media dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi (IPK).	2		4	3	4	0,99	Valid
2.	Isi	4. Kesesuaian 1) materi dengan gambar, 2) keringkasan materi sehingga mudah dipahami, dan 3) kejelasan pembahasan.	3		4	4	4	0,99	Valid
		5. Kesuaian hasil penelitian pemanfaatan tumbuhan dalam upacara adat suku Dayak Seberuang dengan tujuan.	4		4	4	4	0,99	Valid

	6.	Kesesuaian tata bahasa dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).	3	4	4	4	0,99	Valid
3.	Bahasa							
	7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan target peserta didik, tidak menimbulkan penafsiran ganda dan konflik SARA.	3	4	4	4	0,99	Valid
	8.	Kejelasan, kesederhanaan pada media dan kemenarikan pilihan warna.	4	4	4	4	0,99	Valid
4.	Kesederhanaan							
	9.	Konsistensi jenis, ukuran, dan warna huruf sehingga sederhana dan mudah dibaca.	3	4	4	4	0,99	Valid
	10.	Kesesuaian pemilihan motif <i>background</i> dengan gambar dan materi yang disajikan.	4	4	4	4	0,99	Valid
5.	Keterpaduan							
	11.	Kejelasan petunjuk penggunaan sehingga mudah diikuti.	1	4	4	4	0,99	Valid
<b>CVI</b>								Valid

Hasil dari etnobotani upacara adat suku Dayak Seberuang di Dusun Kantuk Hulu, Desa Paoh Benua, Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang diimplementasikan dalam media pembelajaran berupa *flashcard*. Media *flashcard* berisi tentang sub materi pemanfaatan keanekaragaman hayati kelas X SMA yang dibuat menggunakan aplikasi *photoshop cc*.

Setelah media *flashcard* selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh lima orang validator yang terdiri dari 1 orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan, 1 orang dosen Biologi FMIPA Untan dan tiga guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri (SMAN 2 Pontianak, SMAS Taman Mulia, dan SMAS Santun UNTAN). Tujuan dari memilih sekolah tersebut memberi guru kesempatan untuk memperkenalkan peserta didik dengan berbagai pemanfaatan keanekaragaman hayati yang ada di lingkungan sekitar mereka dan memperkenalkan kebudayaan yang ada. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pemanfaatan keanekaragaman hayati serta mendorong mereka untuk mencintai dan menjaga kelestarian alam. Rentang skor penilaian 1-4, dengan keterangan sangat baik (SB) bernilai 4, baik (B) bernilai 3, kurang baik (KB) bernilai 2 dan tidak baik (TB) bernilai 1.

Aspek penilaian meliputi 5 aspek dan 11 kriteria penilaian (Tabel 1). Aspek format terdiri dari 2 kriteria penilaian yaitu kesesuaian warna gambar dengan objek aslinya dan kekontrasan *background* dengan tulisan sehingga mudah dibaca serta keruntutan dan konsistensi penyajian materi. Penilaian media *flashcard* pada aspek format rata-rata CVR adalah 0,99 atau dinyatakan valid. Kelima validator

memberikan penilaian baik yang berarti aspek format warna gambar dengan objek aslinya dan kekontrasan *background* dengan tulisan sudah sesuai dan penyajian materi sudah konsisten. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari, dkk (2019, h.14) bahwa “Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual. Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah”.

Aspek isi terdiri dari 3 kriteria penilaian yaitu kesesuaian tujuan pembelajaran yang dibantu oleh media dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) mendapatkan nilai CVR 0,99 atau dinyatakan valid, kesesuaian 1) materi dengan gambar, 2) keringkasan materi sehingga mudah dipahami, dan 3) kejelasan pembahasan. Pada kriteria ini ada empat validator memberikan nilai 4 dan satu validator memberikan nilai 3 dengan perbaikan perlu ditambah dengan nama umum agar lebih mudah dipahami dan dinyatakan valid karena mendapatkan CVR 0,99. Pada kriteria kesesuaian hasil penelitian pemanfaatan tumbuhan dalam upacara adat suku Dayak Seberuang dengan tujuan pembelajaran dan materi mendapatkan nilai CVR 0,99 atau dinyatakan valid (Tabel 1).

Aspek bahasa terdiri dari dua kriteria penilaian yaitu kesesuaian tata bahasa dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) dan kesesuaian penggunaan bahasa dengan target peserta didik, tidak menimbulkan penafsiran ganda dan konflik SARA. Pada kriteria ini dua validator memberi nilai 3 karena Terdapat beberapa kesalahan pengetikan, ukuran huruf tidak konsisten, kata depan tidak dipisah, imbuhan dengan kata kerja dipisah dan tiga validator memberi nilai 4, sehingga di peroleh CVR 0,99 atau media dinyatakan valid (Tabel 1). Sudjana & Rivai (2013) menyatakan bahwa peserta didik harus dilatih untuk melihat, membaca, dan menghubungkan pesan secara keseluruhan saat menerima dan menyimpan pesan di media.

Aspek kesederhanaan meliputi 2 kriteria penilaian yaitu kejelasan, kesederhanaan pada media dan kemenarikan pilihan warna dan konsistensi jenis, ukuran, dan warna huruf sehingga sederhana dan mudah dibaca. Pada kriteria pertama dalam aspek kesederhanaan ada empat validator memberikan nilai 4 dan satu validator memberikan nilai 3 karena ada warna yang tidak sesuai dengan *background*. Namun, secara keseluruhan nilai tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* aspek kesederhanaan di peroleh CVR 0,99 atau media dinyatakan valid. Pada kriteria kedua ada empat validator memberikan nilai 4 dan satu validator memberikan nilai 3 karena ada ukuran huruf yang tidak konsisten. Aspek ini dinyatakan valid karena mendapat nilai CVR 0,99. Oktaviani (2020) menyatakan bahwa perbedaan antara jenis font dan ukuran ini sangat membantu dalam menyelaraskan arti tulisan dan membedakan bentuk penulisan. Dengan cara yang sama, fungsi font dan ukuran juga menyesuaikan dan membedakan tulisan. Misalnya, ukuran judul tidak sama dengan ukuran kalimat dalam subjudul dan paragraf.

Aspek keterpaduan terdiri dari 2 kriteria penilaian yaitu kesesuaian pemilihan motif *background* dengan gambar dan materi yang disajikan dan kejelasan petunjuk penggunaan sehingga mudah diikuti. Pada kriteria pertama aspek keterpaduan empat validator memberikan nilai 4 dan satu validator memberi nilai 3 karena ada beberapa gambar yang tidak sesuai dengan *background*. Kriteria ini dinyatakan valid dan tidak perlu perbaikan. Pada kriteria kedua aspek ini ada empat validator memberi nilai 4 dan satu validator memberi nilai 3 karena petunjuk penggunaan tidak jelas untuk guru atau siswa dengan nilai CVR 0,99 atau dinyatakan valid serta tidak perlu perbaikan. Arsyad (2014) menyatakan bahwa warna dapat meningkatkan realisme objek.



Setelah validasi media dilakukan selanjutnya menganalisis data yaitu menghitung data hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Setelah melakukan pengujian validasi media *flashcard* dan dikatakan layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan validasi media untuk mengetahui kelayakan *flashcard*. Validasi Data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif sehingga untuk menghitungnya harus diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan rumus Lawshe (1975).

Hasil validasi media *flashcard* ukuran 25 x 30 cm disajikan bolak-balik dengan gambar tanaman di bagian depan dan cara penggunaan tanaman di bagian belakang. Dengan rata-rata total validasi/CVI sebesar 0,99 atau dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa nilai media *flashcard* terhadap etnobotani dalam upacara adat suku Dayak Seberuang di desa Kantuk Hulu Kabupaten Sintang layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran biologi sub materi pemanfaatan keanekaragaman hayati.

## SIMPULAN

Media *flashcard* dari hasil Etnobotani Upacara Adat Suku Dayak Seberuang di Dusun Kantuk Hulu, Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang, dinyatakan valid atau layak digunakan dengan nilai CVI dari 11 kriteria yaitu 0,99.

## RUJUKAN

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Cetakan Ke-20 Ed. Revisi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hartati, A., T. (2018). Kelayakan Flash Card Submateri Manfaat Keanekaragaman Hayati Kelas X Sma Kabupaten Landak. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Lawshe, C. H. (1975). *A Quantitative Approach To Content Validity*. *Personal Psychology*, 28: 563-573.
- Mardianti, N., L., Rodianti, N., & Pitri, H. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Materi Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMK N 9 Merangin Kelas X. *Biocolony: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosains* E-ISSN 2656-9582 P-ISSN 2656-954X.
- Mizwar, K., & Jambi, F. U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1–14.
- Oktaviani, I., Syamswina., Marlina, R. (2020). Kelayakan Flash Card Submateri Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas X. *Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 1(1): 47 – 52. Diunduh Di [Jurnal.Untan.Ac.Id/Pkp/Indeks/Edunaturalia](http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Pkp/Indeks/Edunaturalia).
- Sari, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media Flash Card pada Anak Kelompok Bermain B di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 1, 1(8), 68–73.
- Sri, M. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII. *Unnes: Jurnal Profesi Keguruan*.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.