

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS CANVA MATERI MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SEKOLAH DASAR

¹⁾Ai Sri Hardiyanti, ²⁾Suherman, ³⁾Taufik Hidayat Suharto

^{1),3)} Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan
Kab. Lebak 42314 Banten

²⁾ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : ¹⁾aisrihardiyanti03@gmail.com, ²⁾suherman@untirta.ac.id,

³⁾taufik.hidayat.suharto.ths@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi oleh kesulitan membaca siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, karena kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran, sehingga minat baca anak sangat rendah. Melalui pengembangan media *flash card* diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Reserch and Develompent (R&D)*. Pengembangan dilakukan menggunakan tahapan *ADDIE* yaitu *Analysis*, (*Analisis*), *Desaign* (*Perencanaan*), *Development* (*Pengembangan*), *Implementation* (*Implementasi*), dan *Evaluation* (*Evaluasi*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media *flash card* bahasa indonesia pada materi abjad. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu berupa kartu yang berukuran 9x14 cm menggunakan aplikasi *canva*.

Kata kunci : Pengembangan, Media Flash Card, Bahasa Indonesia

Abstract

The research is based on students' reading difficulties, especially in Indonesian subjects because it is a subject that is not in demand by students, due to the lack of learning media that supports the learning process, so that children's interest in reading is very low. Through the development of flash card media, it is hoped that student learning outcomes can be improved. To identify these problems, this study uses research and development or Research and Develompent (R&D). Development is carried out using the ADDIE stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of this study show that the products produced from this research and development are in the form of Indonesian flash card media on alphabetical materials. The product specifications produced are in the form of a card measuring 9x14 cm using the canva application.

Keywords: Development, Flash Card Media, Indonesian

PENDAHULUAN

Pentingnya asesmen dalam proses pembelajaran tentu harus menjadi fokus utama bagi para pendidik. Untuk siswa kelas 1, pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat melatih keterampilan mereka dalam membaca dan menulis. Keterampilan membaca adalah kapasitas seseorang dalam memahami, menafsirkan, membaca dan memecahkan kode bahasa pada teks tertulis Tjoe dan Anggraini (2013, 2016). Adapun keterampilan menulis merupakan suatu wujud kemampuan atau keterampilan berbahasa yang palingakhir dikuasai dalam pembelajaran bahasa setelah membaca, berbicara, dan mendengarkan Sukirman, (2020). Pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membentuk pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, misalkan pada pembelajaran membaca menggunakan media *flash card*.

Pembelajaran membaca dijenjang sekolah dasar diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran di SD. Pembelajaran membaca permulaan alangkah lebih baiknya jika menggunakan sebuah media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengerjakan membaca. Dalam suatu pembelajaran tentu sangat membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Asidiqi & Adiputra, 2023). Media kartu kata di rasa cocok untuk dijadikan media dalam mengerjakan pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik . Proses belajar akan diawali dengan adanya membaca. Oleh karena itu, membaca merupakan awalan dalam sebuah pendidikan, pendidikan tanpa adanya membaca maka pendidikan itu tidak akan ada. Kemampuan membaca sangat penting bagi kita agar bisa memahami suatu kondisi atau hal yang berkaitan dengan kehidupan kita.

Flash card merupakan sebuah kartu yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam membaca permulaan agar lebih mudah mengingat dan menarik perhatian minat dan kemauan peserta didik. *Flash card* adalah suatu kartu bergambar yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dapat dilengkapi dengan tulisan atau kata Sari et al, Pradana & Gerhni (2018, 2019). *Flash card* adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk mengajari anak dengan cara yang menyenangkan sambil bermain. Kartu baca bergambar ini biasanya sangat disukai anak-anak. Ada beragam jenis kartu kata bergambar atau *flash card* yang berisikan nama-nama buah, sayuran, angka, hewan, benda-benda di sekitar dan sebagainya. Dengan menggunakan *flash card*, kita bisa mengenalkan setiap objek benda, angka, huruf pada anak dengan mudah. Selain itu ada juga *flash card* untuk mengenalkan suku- suku kata sehingga secara tidak langsung mengajari anak untuk lancar membaca Christina (2019).

Majalah Merrisa (2021) menyatakan bahwa aplikasi *canva* bergantung pada internet yang memadai dan stabil. Jika perangkat atau laptop tidak memiliki internet atau kuota untuk menjangkau aplikasi *canva*, *canva* tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain. *canva* menawarkan template berbayar, stiker, ilustrasi serta *font*. Terkadang media yang dipilih ada kemiripan desain dengan yang lain, baik itu desain, gambar, warnanya. Tetapi itu juga bukan masalah karena bisa saja pengguna memilih model yang berbeda-beda. Dari sini dapat disimpulkan bahwa *canva* memiliki kekurangan seperti fitur *canva* berbayar dan fitur *canva* gratis. Tapi itu tidak menjadi masalah karena masih banyak template lain yang menarik dan gratis. Hal ini memungkinkan pengguna untuk merancang sesuatu yang menarik dengan mengandalkan kemampuan kreatif mereka sendiri.

Menurut Ahmad Susanto (2013) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca

meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut pendapat dari (Sugiyono, 2014) menyebutkan bahwa R&D adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk yang dikembangkan tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE,

Menurut Sugiyono (2019) Model *ADDIE* ini terdapat 5 tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena, Model pengembangan *ADDIE* lebih rinci dan mudah dipahami oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SDN 2 Sindangwangi.

Instrumen dalam penelitian ini berupa observasi, tes, angket, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Teknik kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya analisis kevalidan hasil validasi ahli dan praktisi, analisis kevalidan hasil keterampilan membaca permulaan peserta didik, analisis kevalidan hasil angket respond guru, analisis validasi konstruk instrumen penilaian. Peneliti menggunakan sampel untuk melakukan penelitian yaitu 25 peserta didik di SDN 2 SINDANGWANGI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini memaparkan hasil dengan desain model *ADDIE* yaitu tahap *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. *Analyze* (Analisis)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis lingkungan pada sekolah yang akan diteliti. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 2 SINDANGWANGI terdapat peserta didik yang belum lancar membaca dan belum tau huruf, selain itu guru juga belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, guru mengucapkan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media.

2. *Design* (Desain)

Tahap ini adalah lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan.

a. Pemilihan Media

Pemilihan media adalah hal yang penting untuk dilakukan dalam mengoptimalkan proses pengembangan bahan ajar di kelas. Media yang dipilih oleh peneliti ialah media flash card. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva berukuran 9x14 cm, jumlah media yang dibuat yaitu 52 kartu, merancang materi dan gambar yang ditampilkan pada layar.

b. Pemilihan Format

Peneliti mengumpulkan materi abjad. Peneliti juga mengumpulkan gambar gambar yang berkaitan dengan materi dari buku, internet, dan sumber lainnya.

c. Rancangan awal

<i>Flip card slide 1 tampilan gambar</i>	<i>Flip card slide 2 abjad dari gambar card 1</i>	<i>Flip card slide 3 kosa kata dari gambar card 1</i>
		

d. Tes Acuan Patokan

Setelah spesifikasi media dibuat, selanjutnya peneliti membuat instrument penilaian terhadap media flash card. Pada instrument ahlimedia terdiri dari. Instrumen ahli materi terdiri dari. Skor penilaian terhadap media menggunakan skala Likert dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak.

3. Development (Pengembangan)

Setelah peneliti merancang media flash card menggunakan aplikasi canva tahap selanjutnya, melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi untuk dilakukan penilaian dan pemberian saran terhadap media flashcard dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media flash card serta saran dan komentar untuk perbaikan media flash card. Skor yang diperoleh oleh ahli media yaitu 24, sedangkan skor maksimalnya yaitu 25 hasil persentasenya yaitu 96% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi memperoleh jumlah skor nilai 19, sedangkan skor maksimalnya yaitu 25 hasil persentasenya yaitu 95% dengan kategori sangat layak.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini meliputi penggunaan produk media pembelajaran flash card untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar serta melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi ini adalah dengan mempersiapkan pendidik untuk menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan. Produk yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil respon pendidik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh wali kelas sekaligus pendidik kelas 1 SDN 2 Sindangwangi dengan materi abjad pada mata pelajaran bahasa indonesia. Jumlah skor yang diperoleh peneliti dari hasil penilaian respon pendidik adalah 40 dari 8 butir pertanyaan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skala likert yang

terbesar dikali dengan butir pertanyaan yang diajukan, sehingga memperoleh skor yang maksimal sebesar $5 \times 8 = 40$ atau sebesar 95% dengan kategori sangat efektif.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru terhadap media flash card yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil yang didapat oleh peneliti tentang media flash card sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi dengan presentase 95 %.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran *flash card* pada materi abjad untuk siswa kelas 1 SDN 2 Sindangwangi terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap pertama yaitu *Analyze* (Analisis), pada tahap ini ada 2 analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis masalah. Tahap analisis ini menghasilkan informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah, Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) sesuai dengan kurikulum merdeka. Tahap kedua adalah tahap *Design* (Perencanaan), yakni merancang media *flash card* dengan aplikasi *canva*. Tahap ketiga adalah tahap *Development* (Pengembangan), yaitu melakukan penyusunan produk serta validasi ahli dan guru kelas. Tahap keempat adalah tahap *Implementation* (Implementasi), yaitu melakukan uji coba produk pada peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap kelima adalah tahap Evaluasi. *Evaluation* (Evaluasi), yakni merevisi kekurangan produk berdasarkan kritik dan saran validator. Kelayakan media *flash card* pada materi abjad untuk siswa kelas 1 SDN 2 Sindangwangi. Berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi ahli media memperoleh 96 % dengan kategori sangat layak. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh 90 % dengan kategori sangat layak. Hasil uji validasi Guru kelas 1 SD Sindangwangi memperoleh presentase 95 % dengan kategori sangat layak. Penggunaan media *flash card* dinyatakan efektif setelah dilakukan tes dengan peserta didik dengan klasifikasi “Sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media *flash card*, yang dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik, dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar membaca siswa di kelas 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S. (2023). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka*. Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni, 11(2), 343-359.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: kencana prenada media group.
- Ali Mudlofir, Fatimatur Rusyidah, (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Ed-1, Cet-2. Jakarta: Rajawali Pers)
- Asidiqi, D. F., & Adiputra, D. K. (2023). Pengaruh Media Animasi Flash terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1485–1492. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5518>
- Azhar Arzyad, (2017). *Media Pembelajaran Edisi Reisi*, Cet Ke-20, (Jakarta: Rajawali Pers)
- Budi Rahman, Haryanto. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. (Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2)
- Baruta, Y. (2023). *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Penerbit P4I

- Darnis Arief. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10Lubuk Buaya Padang*. (Jurnal Al- Ta ' lim Volume 21, Nomor 1 Februari)
- Dewi, S. G. M., & Gunawan, H. (2019). *Pengaruh metode pembelajarankelompok kecil menggunakan media flash card terhadap hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Palembang*. Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi, 3(2), 202-214.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(8).
- Endang W.Winarni, (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research And Development (R&D)*. Cet-1, Jakarta: Bumi aksara.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(8).
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). *Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris*. Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 4(2), 167-182.
- Fransiska. (2018). *Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media flashcard pada anak usia dini*, (Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 2 No. 2, Desember).
- Hamzah. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Kota Pasuruan: Lembaga Academic Research Instite.
- Hartati. (2013). *Tujuan pembelajaran bahasa indonesia*. Doctoral Disertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung., 5-24.
- Ihsana El khuluqo. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Ismail S.Wekke, Ridha W.Astuti, *Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim*, (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 33-39 e-ISSN: 2579-7964 DOI: 10.24042/tadris.v2i1.1736 Juni).
- Jannah, A., & Zuhroh, F. (2022). *Penggunaan media Flashcard Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022*. TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 56–71. DOI: <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.100>
- Khusnul Laely. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*, (Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November).
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(7), 1150-1159.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). *Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak*. Journal of Education and Instruction (JOEAI), 2(1), 25-31.
- Sari, R. P., Suryani, N. A., & Imran, R. F. (2018). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca*. Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 36-55
- Sukirman, S. (2020). *Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah*. Jurnal Konsepsi, 9(2), 72-81.
- Tjoe, J. L. (2013). *Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 7(1), 17-48.