



PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I

Helda Titingganur¹, Nikolaus Pasassung², Erwin Eka Saputra^{3*}, Chairan Zibar
L.Parisu⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari

*Author Correspondence. Email : erwinekasaputra08@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Keywords:</p> <p>Media Development, Flashcard, Beginning Reading</p>	<p><i>Media is an important thing in facilitating the implementation of the learning process in the form of flashcard for beginning reading of grade 1 students at SDN 4 Maligano, totaling 25 people. This research and development (Research and Development R&D) which uses the ADDIE stages. The results of this research are products in the form of flashcard media. The product specifications produced are in the form of A4 sized print cards using ivory art paper with a thickness of 250 gsm. This flashcard was created using the canva application. The contents of the material flashcard media include the title of the material, the main discussion point of the material, and supporting images. The flashcard media in this research explains that the flashcard studied are suitable for use.</i></p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata Kunci:</p> <p>Pengembangan Media, Flashcard, Membaca Permulaan</p>	<p>Media merupakan hal yang penting dalam memudahkan terlaksananya proses pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa flashcard untuk membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN 4 Maligano yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (<i>Research & Dvelopment R&D</i>) yang menggunakan tahapan ADDIE. Hasil penelitian ini berupa produk yang dalam berbentuk media flashcard. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu berupa kartu cetak yang berukuran A4 menggunakan kertas art ivory dengan ketebalan 250 gsm. Flashcard ini dibuat menggunakan aplikasi canva. Isi dari flashcard materi diantaranya judul materi, pokok pembahasan materi dan gambar penunjang. Media flashcard dalam penelitian ini menjelaskan bahwa flashcard yang diteliti layak untuk di gunakan.</p>
	<p>This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.</p>

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan cita-cita bangsa Indonesia dan setiap warga negara mempunyai hak mendapatkan pendidikan yang baik (Fatayan et al., 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia agar dapat terus berkembang dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) baik dari segi fisik, mental, ataupun spiritual (Mustaqimah et al., 2023). Pendidikan sebuah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang produktif sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran (Shafa et al., 2022).

Kemampuan membaca peserta didik di Indonesia pada kenyataannya masih rendah. Berdasarkan survei indeks Alibaca (aktivitas literasi membaca) nasional masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah, Sedangkan menurut survei Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 pada kategori kemampuan membaca menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 74 dari 79 negara. Pada tahun 2022 peringkat kemampuan membaca Indonesia naik pada peringkat 71 dari 81 negara, namun level capaian membaca turun dibandingkan tahun 2018 akibat adanya pandemik Covid-19 (Cahyanti et al., 2023). Selain itu peserta didik merasa bosan karena tidak adanya penunjang media yang menarik dalam pembelajaran. Kebanyakan guru di sekolah hanya menggunakan buku paket, LKS (lembar Kerja Siswa) dan PPT (Power Point) serta kecenderungan guru masih didominasi dengan metode ceramah saat proses pembelajaran (Lisfatkandayant et al., 2022).

Dalam dunia pendidikan guru adalah fasilitator yang berperan penting, sehingga menjadi seorang pendidik tidaklah mudah karena guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi diri. Guru harus bisa menciptakan kondisi dan lingkungan kelas yang menarik, aktif, inovatif dan efektif agar pembelajaran berlangsung optimal dan ilmu dapat tersampaikan dengan baik (Fatayan et al., 2022; Shafa et al., 2022)

Tercapainya tujuan pembelajaran menegaskan keberhasilan suatu pendidikan. Kemampuan belajar siswa akan memiliki dampak yang besar atas hasil belajarnya. Akibatnya, pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan pemilihan strategi serta metode yang tepat (Alqirany et al., 2023).

Pemilihan media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi peserta didik memperoleh manfaat dari proses pembelajaran. Prinsip pemilihan media berdasarkan kesesuaian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan dan kualitas media (M. D. P. Astuti et al., 2022).

Media pembelajaran adalah alat bantu menyampaikan materi yang dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran ada tiga macam, yaitu: media visual, audio, dan audiovisual. Media visual merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mana dapat dilihat dengan mata saja. Media visual dapat berupa foto, grafik, diagram, flashcard, dll (Lisnawati & Rukmi, 2023).

Media flashcard adalah salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar dan teks. Pada media ini terdapat gambar sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan teks sebagai penjelasan dari gambar yang disajikan. Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang sengaja dirancang untuk meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata (Hayati, 2022). Flashcard biasanya berukuran 25 x 30 cm, 8x12cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi atau dapat disesuaikan dengan jumlah siswa yang dihadapi. Kartukartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) (Wahyuni, 2020; Wijayanto & Sutriyono, 2018).

Kelebihan Flashcard memiliki menurut Susilana & Riyana (dalam Maeswaty et al., 2023:13), yaitu sebagai berikut: 1) Mudah dibawa-bawa dan dapat disimpan di tas bahkan di saku. 2) Praktis, dalam penggunaannya guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan tidak perlu menggunakan listrik. 3) Mudah diingat. 4) Menyenangkan, media flashcard dapat diaplikasikan melalui permainan.

Flashcard dipilih sebagai media pembelajaran karena ketika penerapan media flashcard kosa kata peserta didik bisa bertambah dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk belajar sekaligus bermain. Peserta didik akan mudah memahami materi khususnya pada pembelajaran kata bahasa Indonesia (Lisnawati & Rukmi, 2023). Media flashcard sangat efektif digunakan untuk membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

Anak usia kelas 1 Sekolah Dasar berada pada tahap pra operasional. Hal tersebut ditandai dengan proses berpikir yang mulai mengenali bahasa dan gambar (Maeswaty et al., 2023). Istilah membaca permulaan adalah istilah yang lazim dipakai dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SD kelas I. Pengertian membaca permulaan, bukan pengertian harfiah benar-benar membaca kata permulaan, melainkan tahap awal dalam membaca pada pelajaran bahasa Indonesia agar siswa bisa lanjut pada tahap membaca pemahaman, sebagai lanjutan berikutnya.

Siswa kelas I SD yang kisaran usianya enam hingga delapan tahun telah memiliki kemampuan kognitif, anak sudah mampu membaca, menulis dan berhitung artinya anak pada

akhir usia enam tahun atau memasuki usia tujuh tahun seharusnya sudah memiliki kemampuan membaca (Munthe & Sitinjak, 2018). Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas I SD Negeri 4 Maligano ibu Widy Astuti, S.Pd dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang menyatakan bahwa masih terdapat permasalahan diantaranya yaitu ada beberapa siswa yang belum dapat membaca, pendidik mengajarkan membaca permulaan dengan cara menuliskan huruf, kata, dan kalimat pada papan tulis, lalu guru membacanya dan peserta didik diminta untuk menirukan secara bersama-sama, pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai media membaca permulaan.

Permasalahan yang paling menonjol pada kelas I dari tahun ketahun yaitu rata-rata siswa yang masuk di sekolah SD Negeri 4 Maligano masih belum bisa membaca, adanya beberapa siswa yang belum menghafal huruf abjad, huruf yang bentuknya sama sering tertukar. Agar keterampilan membaca dapat terlaksana dengan baik dan lancar maka diperlukan media pembelajaran, yaitu dengan penggunaan media flashcard.

Penelitian kali ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk flashcard yaitu sebuah kartu bergambar yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di SDN 4 Maligano. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “ Pengembangan Media Flashcard Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I Di SD Negeri 4 Maligano “

METODE

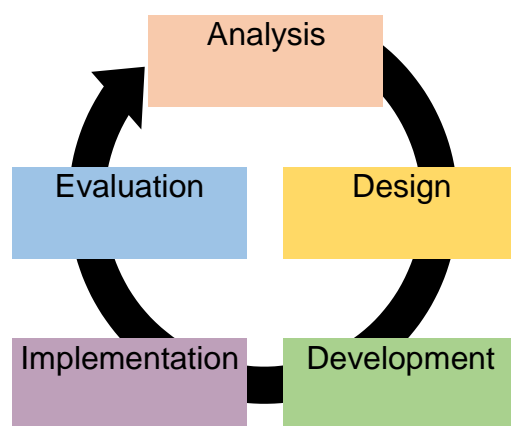
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian R&D atau Research and Development. Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono dalam Khofifah, dkk (2022) adalah suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran berupa media pembelajaran flashcard. Jenis penelitian dan pengembangan ini dianggap cocok digunakan untuk membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran flashcard serta digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut dalam melatih kemampuan membaca permulaan siswa (Khofifah & Zuhdi, 2022).

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah menggabungkan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Dalam hal ini pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini. Yaitu untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) serta untuk menguji kepraktisan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kepraktisan produk tersebut (digunakan metode eksperimen/kuantitatif).

Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah model pengembangan dengan menggunakan lima tahapan yaitu (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perencanaan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi) (Lisnawati & Rukmi, 2023). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Hayya, 2023).

Alasan penggunaan model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut: (1) model ADDIE bersifat sistematis dan berlandaskan pada teori desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, (2) memiliki konsep yang jelas melalui 5 tahap pengembangan, (3) model ADDIE mudah untuk dipelajari dan diterapkan karena bersifat sederhana, (4) mampu beradaptasi pada situasi dan kondisi sehingga penggunaannya dapat bertahan sampai sekarang. Adapun proses pelaksanaan model pengembangan ADDIE ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard dalam pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas 1 di SD Negeri 4 Maligano. Media pembelajaran flashcard yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Sebagaimana pada penelitian yang dilaksanakan oleh Eka Wulandari bahwa pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam penelitian ini mempunyai lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, yang meliputi analisis kurikulum, materi, serta karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas 1 SD Negeri 4 Maligano memerlukan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif untuk membantu mereka memahami dan menguasai keterampilan membaca permulaan. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas, sehingga diperlukan media yang lebih menarik bagi siswa.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain setelah dilakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah mendesain media flashcard. Desain media ini disesuaikan dengan materi bacaan permulaan, yaitu pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana. Setiap flashcard dilengkapi dengan gambar yang menarik dan huruf yang jelas untuk memudahkan siswa mengenali huruf dan kata. Warna dan gambar di pilih dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang cenderung tertarik pada visual yang berwarna dan menyenangkan.

Tabel 1 Desain Pembuatan Media *Flashcard*

No	Keterangan	Gambar
1	Buka aplikasi canva	
2	Ketik kata flashcard di telusuri konten anda atau canva dan pilihlah template yang sesuai	
3	Template yang akan Digunakan	
4	Klik unggahan untuk memuat gambar	
5	Klik teks untuk penulisan opsi jawaban menggunakan font Times New Roman	

3. *Develompent* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain media flashcard yang telah dirancang kemudian dikembangkan dalam bentuk fisik dan digital. Flashcard dicetak dengan ukuran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, sementara versi digitalnya dibuat

untuk mendukung penggunaan media ini dalam pembelajaran bold. Pada tahap ini, dilakukan juga validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media yang di kembangkan.

Hasil akhir produk pengembangan media flashcard digambarkan seperti pada tabel 4.3 dibawah.

Tabel 2. Desain Produk yang sudah Dikembangkan

Gambar Flashcard	Keterangan
	<p>Huruf "Aa" adalah huruf pertama dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "A" dan huruf kecil "a".</p> <p>Kata "Apel" dimulai dengan huruf "A". Apel adalah buah yang berwarna merah atau hijau dan kaya akan vitamin.</p>
	<p>Huruf "Bb" adalah huruf kedua dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "B" dan huruf kecil "b".</p> <p>Kata "Baju" dimulai dengan huruf "B". Baju adalah pakaian yang digunakan untuk menutupi tubuh.</p>
	<p>Huruf "Cc" adalah huruf ketiga dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "C" dan huruf kecil "c".</p> <p>Kata "Cumi-cumi" dimulai dengan huruf "C". Cumi-cumi adalah hewan laut yang memiliki tentakel dan dapat mengeluarkan tinta sebagai perlindungan.</p>
	<p>Huruf "Dd" adalah huruf keempat dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "D" dan huruf kecil "d".</p> <p>Kata "Domba" dimulai dengan huruf "D". Domba adalah hewan ternak yang memiliki bulu tebal dan sering dipelihara untuk diambil daging dan bulunya.</p>
	<p>Huruf "Ee" adalah huruf kelima dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "E" dan huruf kecil "e".</p> <p>Kata "Ember" dimulai dengan huruf "E". Ember adalah wadah yang digunakan untuk menampung air atau benda lainnya. Biasanya terbuat dari plastik atau logam.</p>



Huruf "Ff" adalah huruf keenam dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "F" dan huruf kecil "f".

Kata "Foto" dimulai dengan huruf "F". Foto adalah gambar hasil tangkapan kamera yang digunakan untuk mengabadikan momen.



Huruf "Gg" adalah huruf ketujuh dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "G" dan huruf kecil "g".

Kata "Gunting" dimulai dengan huruf "G". Gunting adalah alat yang digunakan untuk memotong kertas, kain, atau benda lainnya.



Huruf "Hh" adalah huruf kedelapan dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "H" dan huruf kecil "h".

Kata "Harimau" dimulai dengan huruf "H". Harimau adalah hewan buas yang memiliki tubuh besar dengan corak belang hitam dan oranye



Huruf "Ii" adalah huruf kesembilan dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "I" dan huruf kecil "i".

Ikan Kata "Ikan" dimulai dengan huruf "I". Ikan adalah hewan yang hidup di air dan bernapas dengan insang



Huruf "Jj" adalah huruf kesepuluh dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "J" dan huruf kecil "j".

Kata "Jagung" dimulai dengan huruf "J". Jagung adalah tanaman yang menghasilkan biji berwarna kuning dan bisa diolah menjadi berbagai makanan.



Huruf "Kk" adalah huruf kesebelas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "K" dan huruf kecil "k".

Kata "Kursi" dimulai dengan huruf "K". Kursi adalah perabotan rumah yang digunakan untuk duduk.



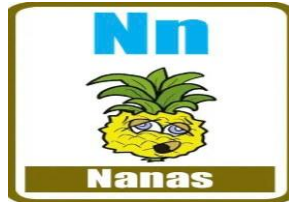
Huruf "Ll" adalah huruf kedua belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "L" dan huruf kecil "l".

Kata "Lombok" dimulai dengan huruf "L". Lombok adalah sebutan lain untuk cabai yang memiliki rasa pedas dan sering digunakan dalam masakan.



Huruf "Mm" adalah huruf ketiga belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "M" dan huruf kecil "m".

Kata "Meja" dimulai dengan huruf "M". Meja adalah perabotan yang digunakan untuk meletakkan barang atau bekerja.



Huruf "Nn" adalah huruf keempat belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "N" dan huruf kecil "n".

Nanas Kata "Nanas" dimulai dengan huruf "N". Nanas adalah buah tropis yang memiliki rasa asam manis dan kaya akan vitamin C.



Huruf "Oo" adalah huruf kelima belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "O" dan huruf kecil "o".

Obeng Kata "Obeng" dimulai dengan huruf "O". Obeng adalah alat yang digunakan untuk membuka atau mengencangkan sekrup.



Huruf "Pp" adalah huruf keenam belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "P" dan huruf kecil "p".

Pepaya Kata "Pepaya" dimulai dengan huruf "P". Pepaya adalah buah yang berwarna oranye dengan biji hitam kecil di dalamnya dan baik untuk pencernaan.



Huruf "Qq" adalah huruf ketujuh belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "Q" dan huruf kecil "q".

Quran Kata "Quran" dimulai dengan huruf "Q". Quran adalah kitab suci dalam agama Islam yang berisi petunjuk hidup bagi umat Muslim.



Huruf "Rr" adalah huruf kedelapan belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "R" dan huruf kecil "r".

Rusa Kata "Rusa" dimulai dengan huruf "R". Rusa adalah hewan berkaki empat yang memiliki tanduk dan hidup di hutan.



Huruf "Ss" adalah huruf kesembilan belas dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "S" dan huruf kecil "s".

Sapi Kata "Sapi" dimulai dengan huruf "S". Sapi adalah hewan ternak yang sering dimanfaatkan untuk susu, daging, dan tenaganya



Huruf "Tt" adalah huruf kedua puluh dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "T" dan huruf kecil "t".

Topi Kata "Topi" dimulai dengan huruf "T". Topi adalah aksesoris yang digunakan di kepala untuk melindungi dari matahari atau sebagai mode.



Huruf "Uu" adalah huruf kedua puluh satu dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "U" dan huruf kecil "u".

Ular Kata "Ular" dimulai dengan huruf "U". Ular adalah hewan melata yang tidak memiliki kaki dan beberapa spesiesnya berbisa.



Huruf "Vv" adalah huruf kedua puluh dua dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "V" dan huruf kecil "v".

Virus Kata "Virus" dimulai dengan huruf "V". Virus adalah dapat menyebabkan penyakit pada manusia, hewan, dan tumbuhan.



Huruf "Ww" adalah huruf kedua puluh tiga dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "W" dan huruf kecil "w".

Wortel Kata "Wortel" dimulai dengan huruf "W". Wortel adalah sayuran berwarna oranye yang kaya akan vitamin A dan baik untuk kesehatan mata.



Huruf "Xx" adalah huruf kedua puluh empat dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "X" dan huruf kecil "x".

Xilofon Kata "Xilofon" dimulai dengan huruf "X". Xilofon adalah alat musik perkusi yang terdiri dari bilah-bilah kayu yang menghasilkan nada saat dipukul.



Huruf "Yy" adalah huruf kedua puluh lima dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "Y" dan huruf kecil "y".

Yoyo Kata "Yoyo" dimulai dengan huruf "Y". Yoyo adalah mainan berbentuk cakram yang dihubungkan dengan tali dan dapat dimainkan dengan gerakan naik-turun.



Huruf "Zz" adalah huruf kedua puluh enam dalam alfabet. Huruf ini terdiri dari huruf besar "Z" dan huruf kecil "z".

Zebra Kata "Zebra" dimulai dengan huruf "Z". Zebra adalah hewan yang memiliki pola belang hitam-putih pada tubuhnya dan biasanya hidup di padang rumput Afrika.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini meliputi penggunaan produk media pembelajaran flashcard 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 yaitu Ibu Widya Astuti, S.Pd dengan materi diriku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data hasil penelitian respon pendidik terhadap pengembangan media pembelajaran flashcard adalah sebagai berikut. Dimana skor 1 untuk sangat setuju. 2 untuk tidak setuju. 3 untuk setuju. 4 untuk sangat setuju.

5. *Evaluation* (evaluasi).

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, adapun evaluasi dari ahli media dan ahli materi maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil yang didapat oleh peneliti tentang media flashcard sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi dengan presentase 100 %

B. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran flashcard yang dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli materi dan satu tanggapan pendidik di kelas 1.

a. Penilaian Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi oleh validator pada semua aspek fisik dan penggunaan media flashcard 88 % dengan kategori sangat Baik.

b. Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi oleh validator pada semua aspek penyajian pembelajaran dan penyajian materi sebesar 72 % dengan kategori baik.

c. Penilaian Respon Guru

Hasil penilaian pendidik kelas 1 terhadap media pembelajaran flashcard. Berdasarkan hasil penilaian pendidik dari semua aspek yang dicantumkan dalam angket respon pendidik memperoleh jumlah skor presentase mencapai 100 % dengan kategori sangat baik. Dengan hasil penilaian pendidik yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan media pembelajaran flashcard.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran flashcard yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Terhadap Media Flashcard

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	88%	Sangat Baik
2	Validator Ahli Materi	73%	Baik
3	Respon Guru	100%	Sangat Baik

2. Revisi Produk

Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap media flashcard yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang baik sehingga tidak perlu di adakan revisi sesuai arahan para validator terhadap media flashcard yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Definisi media pembelajaran menurut Sadiman (1993) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan. Pembuatan media Flashcard ini memperhatikan aspek – aspek pembuatan media pembelajaran. Aspek – aspek media pembelajaran yaitu kelayakan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia materi diriku yang dikemas dalam sebuah permainan yaitu Flashcard. Menurut Azhar Arsyad mengemukakan bahwa Flashcard adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya sesuai dengan pada kelas yang akan dihadapi. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Flashcard memiliki kelebihan, antara lain : (a) mudah dibawa – bawa (b) praktis, (c) gampang diingat, dan (d) menyenangkan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu pertama analisis, kedua desain atau perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan yang kelima evaluasi. Selama proses pengembangan media ini sebelum diuji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media dan validator materi.

Spesifikasi media flashcard dari segi desain yaitu pewarnaan yang menarik dan warna media diambil dari kesukaan peserta didik. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi canva yang berbentuk cetak yang berisikan gambar dan penjelasan. Desain media yang digunakan langsung oleh peserta didik dengan mudah.

Media Flashcard ini berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema diriku materi pokok yang disampaikan tentang diriku. Desain gambar pada media flashcard menggunakan warna cerah dan menarik sehingga jelas untuk dilihat. Pemilihan jenis dan ukuran tulisan disesuaikan sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Kelayakan media flashcard pada siswa kelas I Di SD Negeri 4 Maligano. Berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi ahli media memperoleh 88 % dengan kategori sangat baik. Hasil ujivalidasi ahli materi memperoleh 72 % dengan kategori baik. Hasil uji validasi Guru kelas I Di SD Negeri 4 Maligano memperoleh presentase 100 % dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alqirany, F. H., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Cara Tumbuhan Beradaptasi Terhadap Lingkungannya Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 172–180. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4730>

- Astuti, M. D. P., Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2022). Pengembangan Media Flashcard Kombinasi dalam Mata Pelajaran PPKn SMP Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 40. <https://doi.org/10.17977/um019v7i1p40-48>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Fatayan, A., Zulherman, Z., & Triannisa, S. W. (2022). Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 28–39. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2518>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.491>
- Hayya, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri [Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907>
- Kasmawati, K., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., Dayanti, W. O. E., & Ahmad, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 579-585.
- Khofifah, & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Ii Saat Pembelajaran Daring. *Jurnal PGSD*, 10(01), 1–10
- Lisfatkandayant, U., Muharini, R., Sartika, R. P., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3120–3132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2577>
- Lisnawati, Y., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Flashcard untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(7), 1470–1480.
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I

- SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210–228. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Gorontalo, N., & Info, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 376–384. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1-5.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.225>
- Ummah, I., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Wahyudi, A. V. (2022, December). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* (Vol. 2, pp. 19-24).
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wijayanto, R., & Sutriyono, S. (2018). Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas VII SMP. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 71–76. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.284>