



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD

Agnes Devita Maeswaty¹, Effy Mulyasari², Evi Rahmawati³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: agnesdevitam@upi.edu; effy@upi.edu; evirahmawati@upi.edu

Abstract: *This research is motivated by the lack of use of learning media in learning activities, especially early reading material in elementary schools. First grade students have difficulty reading because in learning activities the teacher has not provided fun learning so that students' enthusiasm in learning to read is low and considers learning to read as boring learning. The purpose of this research is to solve these problems by developing learning media that can increase students' enthusiasm in learning activities. The learning media developed was in the form of Flashcards, the process of which was made using the Canva application based on the Design and Development research method adopted by Richey and Klein. This study uses the PPE (Planning, Production, and Evaluation) stages. This study involved three experts to validate the feasibility of the developed learning media. The instruments used in this study were interviews, worklogs, and expert validation questionnaires. In the development process, the learning media went through three stages of revision with two validation processes for each expert with notes of improvement given to improve the quality of the media. The expert's assessment was calculated using a Likert Scale and processed into qualitative data. The results of the research obtained from expert assessments in the final validation show that the Flashcard learning media is very suitable to be used in learning Indonesian early reading material with an overall average value of 91.7%.*

Keywords: *Flashcard, Beginning Reading, and PPE.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh pendapat Herlina (2009, hlm. 333) yang menyatakan bahwa

membaca merupakan salah satu aspek dari keterampilan bahasa yang harus dikembangkan sejak dini. Pendapat tersebut didukung oleh Akhadiah (dalam Yuniati, 2014, hlm. 1) yang menyebutkan bahwa pembelajaran membaca di Sekolah Dasar diajarkan di kelas I dan kelas II,

berupa materi membaca permulaan. Sehingga membaca permulaan menjadi penting untuk dimiliki oleh anak karena anak yang senang membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang tinggi.

Menurut Suyanto (dalam Musodah, 2014, hlm. 3) anak usia kelas I Sekolah Dasar berada pada tahap pra operasional. Hal tersebut ditandai dengan proses berpikir yang mulai mengenali bahasa dan gambar. Oleh sebab itu pada pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan perlu dihadirkan media pembelajaran untuk membantu proses berpikir anak. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2016, hlm. 24) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga media pembelajaran yang menjadi alat bantu diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam membaca permulaan. Sedangkan menurut Prastowo (2015, hlm. 295) media pembelajaran adalah sebuah perangkat pembelajaran yang mempengaruhi tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana dan Rivai (dalam Syafrudin dan Andriantoni, 2016, hlm. 121), menjabarkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi. 2) Bahan pembelajaran menjadi jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata (ceramah) oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. 4)

Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan kata-kata (ceramah) dari guru, tetapi juga beraktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasi, memerankan dan sebagainya.

Maka, media pembelajaran yang dihadirkan dapat dibuat menarik sesuai kreativitas guru dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan pendapat Sholeh dkk (2020, hlm. 432) yang mendefinisikan canva sebagai aplikasi *online* desain grafis yang menyediakan ilustrasi atau *template* untuk dijadikan sebagai konten visual kreatif yang dapat diakses secara gratis. Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan siswa pada tahap selanjutnya. Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tertekan dalam belajar membaca.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu SD di Kota Bandung keterampilan membaca siswa kelas I masih rendah, hal ini terlihat dari pembelajaran dan tes membaca yang dilakukan guru kelas I pada saat wawancara terdapat 15 dari 32 siswa mengalami kesulitan dalam membaca. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang belum menggunakan media dengan tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran membaca permulaan. Pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan tidak berkembang, strategi mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa, dan siswa terlihat kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran.

Dari berbagai permasalahan tersebut, terdapat beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan. Peneliti memutuskan

memilih media *Flashcard* untuk menyelesaikan permasalahan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di Sekolah Dasar. Media *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu berisi kata dan gambar, kelebihan media *Flashcard* ini yaitu praktis, mudah dibawa, mudah diingat dan menyenangkan. Adanya gambar-gambar pada *Flashcard* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga akan mempermudah siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan.

Media *Flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. *Flashcard* dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Pendapat lain diungkapkan oleh Jarukhi (dalam Madyawati 2017, hlm. 213) mengatakan bahwa kartu bergambar merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili rentetan-rentetan cerita, dapat berupa berbagai jenis seperti kartu gambar. Karakteristik dari media *Flashcard* sendiri adalah menyajikan pesan-pesan/informasi terkait dengan gambar pada setiap kartu yang disajikan. Penyajian informasi tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.

Media *Flashcard* ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan media *Flashcard* ini menurut Susilana & Riyana (dalam Rahman, dan Haryanto. 2015, hlm. 133), yaitu sebagai berikut: 1) Mudah dibawa-bawa dengan ukurannya yang kecil. *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat

digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. 2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya. Media *Flashcard* sangat praktis, dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik. 3) Mudah diingat, karakteristik media *Flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang ditunjukkan. Hal tersebut dapat memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks dapat memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep. 4) Menyenangkan, media *Flashcard* dapat diaplikasikan melalui permainan. Sebagai contoh, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *Flashcard* yang disimpan secara acak.

Selain kelebihan, tentu ada kelemahan. Kekurangan media *Flashcard* ini yaitu: 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata. 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media *Flashcard* ini tentu peneliti harus merancang sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas I SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD, mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD, dan mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD.

METODE

Metode pengembangan yang digunakan yaitu *Design and Development* (DnD) yang didefinisikan oleh Richey dan Klein. Richey dan Klein (2007, hlm. 1) memaparkan bahwa model ini merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Pada penelitian ini dilengkapi dengan model PPE yang melewati tiga tahap sebagai berikut. *Planning* yaitu tahap menganalisis temuan dan menentukan produk yang akan dikembangkan guna menjadi solusi atas pemecahan masalah yang ditemukan. *Production* yaitu pembuatan rancangan media pembelajaran berupa kelengkapan data dan selanjutnya penggabungan temuan di lapangan dengan teori yang relevan yang kemudian diuraikan suatu desain produk sebagai solusi pemecahan masalah yang ada. Dengan kata lain pada tahap ini merupakan bagian gabungan antara perencanaan dan pengembangan produk. *Evaluation* yaitu pemberian umpan balik terhadap pengguna media pembelajaran *Flashcard*. Hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi pada media pembelajaran *Flashcard*.

Penelitian ini dilaksanakan secara daring atau *online* dengan partisipan penelitian sebagai berikut:

- 1) Ahli Pengembangan Media/ICT
Seseorang yang ahli pada bidang desain media ke-SDan dan berkompoten dalam menilai media dari segi keindahan tampilan.
- 2) Ahli Materi
Seseorang yang ahli dan menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan.
- 3) Ahli Pembelajaran

Seseorang yang ahli dalam bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran di kelas I SD.

Masing-masing partisipan memberikan penilaian dalam bentuk angket yang diukur menggunakan Skala Likert.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Kurang Baik
5	1	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Flashcard* dalam pengembangannya melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dimulai dengan analisis guna untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan kegiatan pengembangan media pembelajaran. Hal yang harus di analisis yaitu sebagai berikut.

Analisis pengguna, didapatkan berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur secara daring. Informasi yang diperoleh di antaranya yaitu guru yang belum menggunakan media dengan tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran membaca permulaan, pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan tidak berkembang, strategi mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa, dan siswa terlihat kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran. Pengguna media pembelajaran ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar.

Analisis materi, langkah pertama yang dilaksanakan dalam menganalisis materi adalah menganalisis buku sumber (buku guru dan buku siswa). Hal tersebut mengacu pada Kurikulum 2013, tentunya

disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas I. berdasarkan hasil analisis, maka Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas I SD

Kompetensi Dasar (KD)	
3.4	Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.
4.4	Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis.

Analisis rancangan media, kegiatan yang dilaksanakan yaitu merancang media pembelajaran, dan membuat desain media pembelajaran. Hal yang menjadi pertimbangan dalam pembuatan desain media pembelajaran *Flashcard* jenis huruf (*font*), jarak antar huruf dan antar kata, warna, ukuran media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar kedalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Rancangan Media Pembelajaran *Flashcard*

No	Bagian	Isi
1	Cover	Pada bagian cover terdapat judul utama, ilustrasi <i>Flashcard</i> , dan ilustrasi anak belajar.
2	Petunjuk Penggunaan	Pada petunjuk penggunaan terdapat judul utama, deskripsi

Flashcard, dan Langkah-langkah kegiatan yang dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Flashcard*. Pada *Flashcard* bagian depan terdapat halaman, ilustrasi gambar anggota tubuh dan panca indera, serta sumber desain. Pada *Flashcard* bagian belakang terdapat metode membaca permulaan dengan metode kata yang dimulai kata, suku kata, dan huruf, serta terdapat sumber desain. Pada peta aktivitas *Flashcard* terdiri dari lima aktivitas yang diilustrasikan menjadi beberapa bentuk dan harus dilaksanakan oleh siswa. Peta ini dilengkapi oleh jalan sebagai penghubung antara aktivitas satu dengan yang lainnya. Misi kegiatan berisi lima perintah atau aktivitas yang harus dikerjakan oleh siswa yang disajikan melalui ilustrasi gambar kartu yang dipegang oleh

tangan disesuaikan dengan peta aktivitas *Flashcard*. 83,5 % Sangat Layak

3 Ahli Pembelajaran 95% Sangat Layak

Analisis perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak yang digunakan yaitu aplikasi Canva. Perangkat keras yang digunakan yaitu Laptop, *Mouse*, *Handphone (HP)*.

Data hasil analisis tersebut menjadi acuan dalam pembuatan desain dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam rangka membantu proses pembuatan desain tentunya disusun rancangan berupa Garis Besar Pedoman Media (GBPM), penentuan ilustrasi gambar yang akan digunakan pada media pembelajaran *Flashcard*, pembuatan *layout* media pembelajaran *Flashcard*, dan perincian konten media pembelajaran *Flashcard*.

Pengembangan media *Flashcard* dimulai dengan pembuatan konten media dengan menggunakan aplikasi Canva yang terdiri dari beberapa desain dengan menentukan latar desain, jenis tulisan (*font*), penentuan ilustrasi gambar, penentuan kosa kata, penentuan warna, dan lain-lain.

Hasil proses penyuntingan desain menjadi sebuah desain awal pada media pembelajaran *Flashcard* yang sudah siap dievaluasi oleh ahli atau *expert judgment*. Berdasarkan penilaian yang melibatkan 3 orang ahli didapatlah kesimpulan bahwa media pembelajaran *Flashcard* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan penilaian ahli sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian Para Ahli

No	Evaluator	Rata-rata	Kategori
1	Ahli Media/ICT	96,7 %	Sangat Layak
2	Materi		

Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan saran yang membangun terhadap media yang telah dibuat. Adapun saran tersebut dibuat menjadi tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Saran Ahli Pengembangan Media/ICT

No	Saran	Perbaikan
1	Hasil akhir dari media pembelajaran dicetak dengan menggunakan kertas <i>art paper</i> yang mengkilap.	Saran masukan dijadikan sebagai rekomendasi untuk nanti media pembelajaran <i>Flashcard</i> ini dicetak.

Tabel 6. Penilaian Ahli Materi

No	Saran	Perbaikan
1	Materi dalam media pembelajaran belum mewakili keterampilan yang dihendak dicapai sesuai dengan kompetensi dasar.	Menambahkan kegiatan yang dapat mencapai keterampilan membaca sesuai dengan kompetensi dasar menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> .
2	Konsep membaca permulaan dalam media pembelajaran belum	Mengganti metode membaca permulaan dengan menyesuaikan

- mewakili metode SAS karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar yaitu dengan metode kata.
- 3 Konsep isi materi yang disampaikan pada media pembelajaran belum mewakili metode SAS. Mengubah isi materi dengan menyesuaikan metode membaca permulaan yang digunakan.

Hasil akhir penilaian media pembelajaran *Flashcard* dari para ahli mendapatkan rata-rata sebesar 91,7% yang dikategorikan “sangat layak”. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan simpulan sebagai berikut, 1) Desain media pembelajaran *Flashcard* terdiri dari dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang, dimana bagian depan berisikan gambar anggota tubuh dan pada bagian belakang berisikan keterangan gambar dengan menggunakan metode kata sebagai alat bantu dalam mempelajari membaca permulaan. Selain itu, pada media pembelajaran *Flashcard* ini dilengkapi dengan cover halaman utama, kartu petunjuk penggunaan yang berisi deskripsi kartu dan langkah-langkah penggunaan kartu *Flashcard* dalam pembelajaran, serta peta aktivitas *Flashcard*. 2) Hasil uji validitas dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* dapat digunakan dengan catatan saran perbaikan yang membangun guna media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik lagi. Kegiatan validasi dilaksanakan sebanyak dua kali pada ahli materi, lalu satu kali pada ahli pengembangan media dan ahli

pembelajaran. Rata-rata presentase yang didapatkan dari para ahli untuk media pembelajaran *Flashcard* sebesar 91,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar tanpa perbaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Prastowo, (2015). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI. (Jakarta, Prenamedia Group). Hlm. 295.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta Persada.
- Budi Rahman, Haryanto. (2015). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia, II* (2). Hlm. 132.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan IV* (5). Hlm. 333.
- Madyawati, L. (2017). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. (Jakarta: Charisma Putra Utama.). Hlm. 213.
- Musodah, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 Ra Ma'arif Nu Karang Tengah Kertanegara Purbalingga. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. London: Routledge.
- Sholeh, dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial

Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, I (4). Hlm. 432.

Syafrudin dan Andriantoni. (2016) Kurikulum Dan Pembelajaran, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers). Hlm. 121.

Yuniati. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Books Siswa Kelas I B Sdn Mangiran Kecamatan Srandakan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.