

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar

Nyoman Sidiasih¹, I Nyoman Sudiana¹, Ida Bagus Putrayasa¹

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ABSTRACT

Purpose - Based on the results of observations at SD Negeri 22 Dangin Puri through interviews with several teachers at the nearest elementary school, namely SD Negeri 29 Dangin Puri on October 23, 2023. Various problems faced by grade 2 teachers in learning were found. One of them is the lack of ability to make sentences for class 2 students. This results in low student learning outcomes in writing sentences in Indonesian language subjects. The results of interviews with teachers stated that teachers had never used digital teaching aids in learning to write Indonesian in grade 2. This research aims to develop digital flashcard learning media to improve Indonesian writing learning outcomes for grade 2 elementary school students.

Method - This research uses research development (R&D) or development research and uses the Borg and Gall model which consists of 10 stages. This learning media was validated by 4 experts, namely 2 media experts and 2 material experts. This research involved 60 students as research subjects.

Findings - The result is that this learning media is very valid, with a validity coefficient of 1. Practicality and effectiveness tests were carried out in field tests. The results of the practicality test show that digital flashcard media is categorized as very practical, both from the teacher and student sides. The results of the effectiveness test show that digital flashcard media is categorized as effective, with an N-Gain of 0.8.

Research Implications - The media developed is visual media, namely images displayed on *slides* designed according to students' material needs. The images are colorful and attractive to students. The media developed in the form of digital flashcards is suitable for use as learning media in elementary schools because this learning media is very valid. The media developed in the form of digital flashcards are suitable for use as learning media in elementary schools because they help students understand the material and help teachers convey the material. In developing learning media, it is based on student needs.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 14-01-2024

Revised: 22-01-2024

Accepted: 26-01-2024

KEYWORDS

digital flashcards,
writing, learning
outcomes

Corresponding Author:

Nyoman Sidiasih

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Email: nyomansidiasih4@gmail.com

Pendahuluan

Media pembelajaran saat ini sangat beragam. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, seorang guru dituntut lebih inovatif dalam pembelajaran. Semua inovasi yang dilakukan memiliki tujuan untuk mencapai capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Semakin banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran agar lebih mudah dan lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yaitu *Flascard*. Menurut Echols dan Hassan dalam Akbar (2022:14) *flash card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas. Jika diartikan perkata, maka istilah *flash card* dapat dibagi dalam dua kata, yaitu kata *flash* dan *card*. Kata *flash* dalam Bahasa Indonesia berarti cahaya dan kilasan sedangkan kata *card* dapat diartikan sebagai kartu.

Adapun *Flascard Digital* yang pernah dikembangkan yaitu oleh Raden Arfan Rifqiawan dengan menggunakan HP (*Hand Phone*) atau tablet pada tulisan "Pembuatan *Flascard Digital* untuk pembelajaran 80% Kosa kata Al-Quran". Menurut penulis media tersebut memiliki kelemahan karena tidak semua siswa bisa membawa HP ke sekolah. *Flashcard* yang dikembangkan oleh W.E Lestari "Penggunaan Media *Flahscard* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas III SDN Tegalayu No. 96 Surakarta Tahun ajaran 2019/2020.", dalam pemakaian *Flashcard* masih berupa kartu dari kertas yang ukurannya kecil. Ini sulit dipakai ketika jumlah siswa banyak dan kartu yang disediakan harus lebih banyak. *Flascard* yang penulis kembangkan adalah *Flashcard Digital*. *Flashcard Digital* memiliki kelebihan gambar yang lebih besar, serta guru hanya memerlukan satu gambar saja untuk semua siswa. Dengan menampilkan pada proyektor di depan kelas, siswa bisa lebih focus pada gambar di depan kelas karena besar sehingga jelas dan menarik.

Hasil survey yang dilakukan terhadap sembilan SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar memberikan fakta bahwa kemampuan menulis siswa masih sangat rendah. Rendahnya kemampuan tersebut bukan sekadar terkait dengan keterampilan penulisan rapi atau kemampuan menyalin dengan benar melainkan terletak pada tata kata yang dibuat. Survey menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengekspresikan ide mereka sendiri dalam bentuk tulisan dengan urutan subjek, predikat, dan objek yang benar. Hal ini menjadi tantangan yang signifikan dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan hasil belajarnya (Ritno, dkk., 2021). Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 22 Dangin Puri dan melalui wawancara beberapa guru di sekolah dasar terdekat yaitu SD Negeri 29 Dangin

Puri Pada tanggal 23 Oktober 2023. Ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi guru kelas II dalam pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya kemampuan membuat kalimat sendiri bagi siswa kelas II. Ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis kalimat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa guru belum pernah menggunakan alat peraga digital pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia di kelas II.

Sebagai tanggapan terhadap temuan tersebut, para guru menyadari bahwa mereka memerlukan pendekatan yang inovatif dan media yang mampu mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis mereka, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar keseluruhan. Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah pengembangan flashcard digital yang dapat membantu siswa memahami dan menerapkan struktur kalimat S-P-O (subjek-predikat-objek) dengan lebih baik. Penggunaan teknologi dalam bentuk flashcard digital diharapkan dapat membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan interaktif, memberikan dukungan yang lebih baik untuk siswa dalam mengasah keterampilan menulis mereka (Kustandi, dkk., 2020). Dengan demikian, diharapkan bahwa langkah ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar secara keseluruhan. Media ini adalah media gambar yang ditampilkan lewat proyektor yang di desain dalam bentuk *slide* yang dibuat pada aplikasi Canva. Gambar dalam *flashcard* digital ini berupa gambar yang menampilkan kegiatan sehari-hari yang dapat membantu siswa membuat kalimat dengan pola S-P-O. Media ini dikembangkan di tiga sekolah yang berdekatan, yaitu satu kelas di SD Negeri 22 Dangin Puri dan menyusun di SD Negeri 29 Dangin Puri.

Penelitian saat ini memiliki beberapa perbedaan signifikan dengan penelitian sebelumnya. Pertama, fokus usia subjek penelitian berbeda, dimana penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada anak usia pra-sekolah (4-6 tahun), sementara penelitian ini berfokus pada siswa kelas II sekolah dasar (7-8 tahun). Meskipun keduanya menggunakan Flashcard Digital, perbedaan usia subjek dapat memengaruhi interpretasi hasil dan generalisasi temuan. Kedua, terdapat perbedaan dalam mata pelajaran yang dikaji, dengan penelitian sebelumnya lebih cenderung pada aspek berhitung, membaca awal, dan mengenalkan angka, sedangkan penelitian saat ini lebih terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Ketiga, variasi dalam jenis Flashcard Digital yang digunakan, seperti flashcard dengan gambar, aplikasi khusus, atau e-

flashcard, dapat mempengaruhi interaksi siswa dengan media dan hasil yang diperoleh. Keempat, konteks pembelajaran yang berbeda, seperti sekolah dasar dan sekolah menengah atas dalam penelitian sebelumnya, memberikan konteks pembelajaran yang berbeda, yang dapat memengaruhi implementasi dan hasil Flashcard Digital. Kelima, perbedaan dalam kemampuan yang diukur, dengan penelitian saat ini lebih berfokus pada kemampuan menulis karangan sederhana dan kemampuan Bahasa Indonesia, menciptakan perbedaan aspek perkembangan yang dinilai. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat lebih terfokus dan mendalam dalam mengevaluasi kontribusi Flashcard Digital terhadap pengembangan siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk flashcard digital yang nantinya digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Sugiyono (2013), menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangan media ini Peneliti melakukan 10 tahapan dalam penelitian ini sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2019, 764). *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data). Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah pengumpulan informasi tentang kesulitan yang diteliti, perumusan langkah-langkah penelitian dan pengumpulan informasi tentang masalah yang ada di tempat penelitian. Pengumpulan data akan dilakukan dengan menggunakan observer SD Negeri 22 Dangin Puri. Telah dilakukan observasi untuk melihat permasalahan dalam proses belajar anak.

Pada tahap *planning* atau perencanaan, kegiatan dilakukan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan dan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Kajian ini sangat menentukan dalam menentukan pola keterkaitan antara CP dan ATP dalam suatu materi yang dipilih. Hasil investigasi digunakan untuk menganalisis dan menyusun pembelajaran dalam rangka membangun produk untuk tujuan pembelajaran. Penciptaan tujuan ini dapat memfasilitasi penentuan skala materi yang disampaikan, identifikasi jenis pembelajaran yang digunakan, pengembangan isi evaluasi dan pencapaian keterampilan yang diperlukan. Kesulitan belajar tersebut adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang rendah, terukur dari kurangnya penggunaan

media sehingga siswa tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang memiliki banyak tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Permasalahan diatas dijadikan sebagai dasar dalam menentukan *flashcard* yang dibutuhkan agar dalam penerapannya tepat dan efisien. Tahap pengembangan draft (*Develop Preliminary form of product*) adalah kegiatan penyusunan produk *flashcard* dengan materi jenis hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 22 Dangin Puri. Penyusunan produk awal media *flashcard* pembelajaran akan menghasilkan produk *flashcard* yang didalamnya mencakup 1) Media *Flashcard* Digital dibuat menggunakan Aplikasi *Powerpoint* yang ditampilkan berupa *slide*. 2) Media *Flashcard* Digital dibuat sesuai dengan materi tentang menulis kalimat S-P-O. 3) Media ditampilkan menggunakan Proyektor. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba awal lapangan (*Preliminary field testing*). Dalam uji coba awal lapangan ini adalah memvalidasi media *Flashcard* Digital yang akan diujicobakan kepada subjek. Validasi melibatkan dua dosen ahli media, materi dan tiga praktisi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran dari dosen ahli dan praktisi tentang kebenaran isi, format dan desain dari media *Flashcard* Digital yang dikembangkan.

Pada tahap *main product revision* (Merevisi Hasil Uji Coba), kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari *validator* dijadikan acuan dalam merevisi 283enyusu media *Flashcard* Digital pada materi kalimat S-P-O. Hasil dari prosedur peninjauan pada tahap uji lapangan utama adalah layak dan cocok untuk uji coba terbatas. Pada tahap *Main field testing* (Pengujian Lapangan Utama), kegiatan yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan di SD Negeri 22 Dangin Puri pada siswa kelas II dengan tujuan siswa bisa memberikan informasi dan masukan serta saran berupa pengisian angket mengenai kelayakan media *Flashcard* Digital untuk dijadikan revisi. Siswa yang dibutuhkan dalam uji coba terbatas adalah 10 orang siswa. Pada tahap *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan), tindakannya adalah memperbaharui produk berdasarkan hasil komentar dan saran dari *validator* yang dijadikan panduan untuk revisi produk media *Flashcard* materi kalimat berpola S-P-O. Pada tahap *Operational field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional), tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan uji coba yang dilakukan di Kelas II SD Negeri 22 Dangin Puri sebagai uji coba lapangan pada

tahap uji coba lapangan operational. Pada tahap *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir), kegiatan produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan untuk sekolah lainnya. Pada tahap *Dissemination and implementation*, yaitu penyusun menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan produk yang telah disempurnakan di sebarluaskan. Produk tersebut bisa digunakan di sekolah-sekolah lain. Pada tahap ini produk sudah dinyatakan efektif dan layak untuk disebarluaskan.

Pengujian media dilakukan dengan melakukan validasi menggunakan evaluasi formatif. Data yang sudah divalidasi oleh ahli dianalisis dengan formula *Gregory* untuk mengetahui tingkat validitas isinya. Formula *Gregory* dapat disajikan sebagai berikut.

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan :

- A : sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai.
- B, C : sel yang menunjukkan perbedaan antara penilai.
- D : sel yang menunjukkan persetujuan yang valid dari kedua penilai.

Setelah didapat nilai validitas isi, nilai itu dikonversi ke dalam tabel klasifikasi seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Isi

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0.81-1.00	Sangat Tinggi
0.61-0.80	Tinggi
0.41-0.60	Cukup
0.21-0.40	Rendah
0.00-0.20	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010:75)

Untuk uji kepraktisan menggunakan lembar validasi dengan perhitungan sesuai dengan Rochmad (2012, 70) yang menyatakan bahwa media pembelajaran praktis ketika atau ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam domain tersebut. Jika nilai di atas 60 dianggap sebagai media pembelajaran yang praktis. Data dievaluasi tentang respon siswa terhadap media kegiatan pembelajaran. Persentase respon siswa ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Rochmad 2012:69).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}}$$

Keterangan: P = respon peserta didik x 100%

Untuk menghitung rata-rata dari angket respon siswa menggunakan rumus di bawah ini.

$$p = \frac{\sum \times i}{n}$$

p = Rata-rata respon siswa
 $\sum \times i$ = Jumlah nilai
 Respon siswa = Banyak siswa

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa

Interval Skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Cukup Praktis
$40 < P \leq 60$	Praktis
$60 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Sumber: Septiyanti (2017)

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis dengan memberikan pre test dan post test hasil belajar siswa kelas II SDN 22 Dangin Puri. Pembelajaran efektif apabila memenuhi syarat kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) 70 %. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung melalui pre test dan post tes dapat dihitung dengan rumus N-Gain, Hake (Mastang: 2017: 67)

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{Skor pretest}}$$

Tabel 4. Skor uji N-gain

Nilai -gain	Kriteria
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g \leq$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri (2008: 33)

Hasil

Flashcard Digital yang didesain menggunakan *Canva* memiliki spesifikasi yang mencakup sepuluh *slide* dengan rasio aspek 3:4 dan orientasi *landscape*.

Setiap *slide* dirancang dengan judul yang jelas, didukung oleh gambar menarik dan ilustrasi untuk memudahkan pemahaman konsep. *Flashcard* tanpa teks dan hanya menggunakan gambar atau ilustrasi pada setiap *slide*, menciptakan kombinasi elemen visual dan teks yang dapat meningkatkan daya tangkap informasi. Desain *slide* juga mempertimbangkan perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan *Flashcard* Digital, dengan penggunaan grafik atau diagram untuk menggambarkan perkembangan siswa. Selain itu, *Flashcard* Digital ini dapat ditingkatkan dengan elemen interaktif, seperti tombol klik atau animasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keseluruhan rancangan tidak hanya mengutamakan estetika visual melalui *Canva*, tetapi juga menitikberatkan pada efektivitas dan interaktifitas dalam mendukung pembelajaran. Komponen *Flashcard* Digital mencakup: gambar, komposisi warna, dan kesesuaian materi dengan media. Media ini disusun dalam bentuk *slide powerpoint* yang didesain pada aplikasi *Canva*. Media ini terdiri atas 10 *slide* yang menggambarkan kegiatan sehari-hari yang membantu siswa menyusun kalimat S-P-O. Gambar pada media dibuat dengan gambar animasi. Warna disesuaikan dengan warna nyata pada kehidupan sehari-hari. Berikut adalah contoh *flashcard* yang dikembangkan.



Gambar 1. Flascard Digital

Berdasarkan *flascard* tersebut, siswa dapat menulis, “Andi bermain bola”, “Tono mengejar bola” atau apa pun namun dengan tetap mempertimbangkan korelevanan terhadap gambar dan ketepatan penggunaan subjek, predikat, dan objeknya. Media *Flashcard* Digital yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah pola kalimat S-P-O. Pada gambar media terdapat 10 gambar yang menggambarkan kegiatan sehari-

hari yang dekat dengan siswa dan bisa membantu siswa membuat kalimat berpola S-P-O. Media *Flashcard* Digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran ini adalah siswa mampu menyusun kalimat berpola S-P-O. Subjek, predikat dan objek yang ingin disusun sudah ada pada setiap *slide* gambar di media ini. Media *flashcard* digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam media ini kegiatan-kegiatan pada gambar adalah kegiatan yang sering terjadi di sekitar kita, misalnya menyapu, mengepel, mencuci. Dengan demikian sangat dekat dengan kehidupan siswa. Media *flashcard* digital dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dengan melihat gambar pada media pembelajaran ini, siswa dengan mudah menemukan ide membuat kalimat yang berpola S-P-O. Media pembelajaran *flashcard* digital yang dikembangkan terdiri dari 10 *slide*. Setiap *slide* menggambarkan suatu kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Validitas *Flashcard* Digital sebagai pelengkap pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan analisis validitas isi. Tahap validitas pertama adalah mengukur validitas isi materi pelajaran yang ada pada gambar *Flashcard* Digital sebagai pelengkap pembelajaran. Untuk mencapai ini, dilakukan dengan memberikan angket kepada 2 orang ahli. Kedua ahli tersebut adalah Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. dan Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Hasil kedua ahli kemudian dianalisis dengan formula *Gregory*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan formula *Gregory*, didapat nilai *content validity* (CV) sebesar 1. Nilai ini terkategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan materi dalam *Flashcard* Digital sebagai pelengkap pembelajaran yang dikembangkan terkategori sangat valid. Tahap validasi selanjutnya adalah validasi *Flashcard* Digital sebagai media pembelajaran. Pengujian ini juga dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli media pembelajaran. Kedua ahli tersebut adalah Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si. dan Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd. Data dari kedua ahli selanjutnya dianalisis dengan formula *Gregory*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *content validity* (CV) sebesar 1. Ini berarti validitas *Flashcard* Digital sebagai media pembelajaran terkategori sangat tinggi.

Tahap pengujian kepraktisan media dilakukan dengan memberikan angket kepada guru-guru di kelas yang diteliti. Dengan kuesioner yang diberikan guru memberikan pendapat tentang kepraktisan media *flashcard* digital yang telah diujikan. Pada uji kepraktisan peneliti memberikan kepada 5 guru di tiga kelas berbeda yaitu Ni Luh Juli Murdiasih, S.Pd., Ni Ketut Duniasih, S.Pd., Desak Agung

Putu Yuli Wiryatmika dari SD Negeri 22 Dangin Puri. Rush Pramurianada, S.Pd. dari SD Negeri 29 Dangin Puri serta Luh Putu Indah Wintari, S.Pd. dari SD Negeri 29 Dangin Puri. Dari ketiga guru tersebut menyatakan media *flashcard* digital sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis di kelas II sesuai dengan Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Uji Kepraktisan (Guru)

No.	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Tampilan	4,75	Sangat Praktis
2.	Materi	4,75	Sangat Praktis
3.	Kebermanfaatan	4,50	Sangat Praktis
	Rata-rata	4,67	Sangat Praktis

Dalam tahap pengujian efektivitas peneliti menggunakan sistem pretest dan posttes. Dengan 20 butir soal pilihan ganda. Soal juga dilengkapi dengan gambar. Soal dibuat sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Dalam soal ini indikator soalnya yaitu menentukan pengertian subjek, menentukan subjek, predikat dan objek suatu kalimat, menyusun kata acak menjadi kalimat berpola S-P-O, membuat kalimat berpola S-P-O. Setelah penggunaan *flashcard* digital ada peningkatan pada nilai *post* tes siswa yaitu dari rata-rata 56,92 menjadi 91,42 sebagaimana terlihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Rata-rata Hasil Belajar

No.	Mata Pelajaran	Rata-rata Pre tes	Rata-rata Post tes	Keputusan
1.	Bahasa Indonesia	56,92%	91,42 %	Efektif

Pembahasan

Rancang bangun *Flashcard* Digital yang dibuat menggunakan *Canva* terdiri dari sepuluh *slide* dengan ukuran rasio 3:4, posisi kartu berorientasi *landscape*. Setiap *slide* dirancang secara estetik menggunakan elemen-elemen visual yang mendukung pembelajaran. *Slide* pertama memperkenalkan topik atau konsep dengan judul yang jelas dan gambar yang mencolok, sesuai dengan temuan penelitian Indah Purnama Sari (2018) yang menunjukkan bahwa gambar pada *Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa. *Slide* berikutnya menyajikan informasi atau pertanyaan dengan teks yang singkat dan jelas, disertai gambar atau ilustrasi untuk memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan daya ingat, sejalan dengan hasil penelitian Yusuf Maronta, Joko Sutarto, Barokah Isdaryanti (2023) yang menunjukkan pengaruh positif *Flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal.

Selanjutnya, setiap *slide* menggambarkan perkembangan atau peningkatan konsep dengan perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan *Flashcard* Digital. Penggunaan grafik atau diagram pada *slide*, seperti yang diimplementasikan dalam penelitian Aida Ash-Sholeha, Nahrowi Adjie, Suci Utami Putri (2021), dapat memperjelas dan mengukur progres siswa secara visual. Selain itu, elemen interaktif dapat ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti tombol klik atau animasi yang mendukung pembelajaran interaktif, sejalan dengan temuan I Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi dan Anak Agung Gede Agung (2021) yang menyatakan bahwa *Flashcard* digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, rancang bangun ini tidak hanya mencerminkan keindahan visual melalui *Canva*, tetapi juga memperhatikan aspek efektivitas dan interaktifitas berdasarkan temuan-temuan penelitian terdahulu.

Karakteristik *flashcard* digital dilihat dari komponen dan materi pelajaran. Karakteristik *flashcard* digital dibuat berdasarkan teori dan kebutuhan di lapangan. Selain itu, karakter *flashcard* digital disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar agar media ini menjadi menarik. Dari segi tampilan media ini berwarna-warni. Hal ini karena penggunaannya adalah siswa sekolah dasar. Selain tampilan warna-warni, *flashcard* digital juga dilengkapi dengan gambar-gambar. Gambar yang digunakan adalah gambar kartun, bukan foto. Ini juga bertujuan agar lebih menarik bagi siswa. Penggunaan kartun lebih menarik bagi siswa karena anak-anak umumnya menyukai sesuatu yang lucu dan unik (Hurlock, 1999). Gambar-gambar kartun lebih bersifat imajinasi dan siswa sekolah dasar khususnya usia 7-9 tahun lebih menyukainya karena pada tahap ini imajinasi mulai berkembang pesat (Surya, 2004). Gambar kartun yang disajikan dilengkapi dengan warna yang menarik dan gambaran kegiatan yang sesuai dengan kegiatan yang mereka lihat dan alami sehari-hari.

Dari hasil validasi materi oleh dua orang validator dan validasi media dengan dua orang validator juga, keempat validator menyatakan *flashcard* digital layak digunakan tanpa revisi. Ini ditandai dengan nilai yang diberikan ke semua instrumen relevan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Maronta, Joko Sutarto, Barokah Isdaryanti. Dengan Judul "*Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun*". Hasil yang ditemukan bahwa pada kelas eksperimen persentasenya lebih tinggi dari yang kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B. Maka dapat

disimpulkan ada perbedaan rata-rata skor penilaian kemampuan membaca awal anak antara kelas yang menggunakan media *flashcard* berbasis digital dan kelas yang menggunakan media konvensional.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *flashcard* digital. Perbedaannya yaitu penelitian di atas subjeknya anak umur 5-6 tahun sedangkan penelitian ini subjeknya siswa kelas II sekolah dasar yang berumur 7-8 tahun. Selain itu, telah dilakukan uji kepraktisan melalui angket siswa. Hasil menyatakan media ini sangat praktis menurut hasil angket yang telah diberikan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang. Dengan uji kepraktisan yang terkategori sangat praktis. Aspek motivasi, media ini yang dikembangkan mampu memotivasi siswa belajar karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Anak menyukai sesuatu yang konkret dan realistic (Notoatmodjo, 2012). Pada masa sekolah dasar kemampuan yang tampak adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret (Herman, 2013). Dengan bantuan gambar yang berwarna dan sesuai karakter peserta didik, membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan.

Hasil uji efektivitas *flashcard* digital ini sesuai dengan hasil penelitian Fitria Iswari, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar*". Tujuan penelitian ini untuk menemukan efektivitas pengembangan media belajar *Flashcard*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dari 4 kelas yang memiliki jenjang berbeda memberikan hasil yang lebih baik daripada penggunaan media belajar sebelumnya, yaitu mampu meningkatkan sebanyak 44% (dari rata-rata 24,3 berubah menjadi 68,3). Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini sama-sama menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya penelitian di atas menggunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan peningkatan hasil belajar dalam penelitian tersebut dan hasil yang peneliti dapat di lapangan, menyatakan bahwa media *flashcard* digital sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar.

Adapun implikasi dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan adalah media berupa visual, yaitu gambar yang ditampilkan dalam *slide* yang didesain sesuai kebutuhan materi siswa. Gambar berwarna dan menarik bagi siswa. Media yang dikembangkan berupa *flashcard* digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena media pembelajaran ini sangat valid. Media

yang dikembangkan berupa *flashcard* digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena sangat membantu siswa memahami materi dan membantu guru menyampaikan materi. Dalam pengembangan media pembelajaran sudah berpatokan pada kebutuhan siswa. Hal ini dilakukan melalui analisis kurikulum dan capaian pembelajaran yang disasar. Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard digital* ini dapat membantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Meskipun pengembangan media *flashcard* digital telah menunjukkan potensi positif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa di Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar, perlu diperhatikan bahwa keterbatasan media ini hanya teruji pada lingkungan tersebut. Faktor-faktor kontekstual, seperti keberagaman kurikulum dan karakteristik siswa, dapat berbeda antar gugus atau sekolah di luar Gugus Ki Hajar Dewantara. Oleh karena itu, implementasi media *flashcard* digital ini pada sekolah di luar gugus tersebut memerlukan penyesuaian lebih lanjut. Penting untuk mempertimbangkan perbedaan-perbedaan dalam kurikulum, tingkat pemahaman siswa, dan gaya pembelajaran yang mungkin berbeda di antara sekolah-sekolah. Proses penyesuaian ini dapat mencakup penyelarasan konten *flashcard* dengan kurikulum lokal, pengujian lebih lanjut terhadap efektivitas media ini di berbagai konteks pendidikan, serta pengembangan panduan penggunaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap sekolah.

Simpulan

Karakteristik *flashcard* digital mencakup, gambar, komposisi warna, dan kesesuaian materi dengan media. Media ini disusun dalam bentuk *slide powerpoint* yang didesain pada aplikasi Canva. Media ini terdiri atas 10 *slide* yang menggambarkan kegiatan sehari-hari yang membantu siswa menyusun kalimat berpola S-P-O. Gambar pada media dibuat dengan gambar animasi. Warna disesuaikan dengan warna nyata pada kehidupan sehari-hari. Media *flashcard* digital yang dikembangkan terkategori valid, baik dari segi materi maupun desain media. Hal ini dibuktikan dengan nilai CV sebesar 1. Kepraktisan media *flashcard* digital ini terkategori sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor saat uji kepraktisan sebesar 4,97. Efektivitas media *flashcard* digital ini sangat tinggi, dengan peningkatan dari nilai pretes ke nilai pascates, yaitu dari 56,92% menjadi 91,42%. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *flashcard* digital, berupa gambar yang ditampilkan dalam *slide*, sangat layak digunakan di sekolah dasar. Kevalidan media ini terbukti melalui keberhasilannya dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa,

dengan gambar yang berwarna dan menarik bagi mereka. Flashcard digital ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kurikulum dan capaian pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Meskipun teruji di Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar, perlu diperhatikan bahwa penyesuaian ekstra mungkin diperlukan untuk implementasinya di sekolah di luar gugus tersebut, dengan mempertimbangkan perbedaan kurikulum dan karakteristik siswa.

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran yang diberikan kepada pihak-pihak terkait, yakni guru, kepala sekolah, dan peneliti lain. Guru disarankan agar menggunakan media flashcard digital ini sebagai salah satu media pembelajaran menulis di kelas II SD. Di samping itu, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar membuat siswa mudah memahami materi serta mampu mencapai sasaran pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum. Kepala sekolah disarankan agar memberikan fasilitas yang dapat diprogramkan dalam program kegiatan sekolah agar guru mampu menuangkan kreativitas untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Peneliti lain disarankan agar mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arman. 2016. *Media Flashcard*. Kuningan: Goresan Pena.
- Candiasa. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fatimah, Siti. 2014. *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II Di Mi Maarif Sendang Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flashcard di sekolah dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92-98.
- Hardiati, S. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Murid Kelas 1 SDN 6 Poasia Kota Kendari* (Doctoral Dissertation, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan).

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Herman, 2013. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth B. 1992. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Kusumawati, R. (2016). Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Jurnal Tekpen*, 4(1), 24-32.
- Lestari, W. E. (2020). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142-1161.
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada
- Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III SDN Tegalayu No. 96 Surakarta
- Notoatmodjo. 2012. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurwidayati, Aprillia. 2015. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia dini Melalui Permainan Flashcard Di Pos Paud Catleya 60 Kabupaten Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Poerwati, Loeloek Endah dan Amir, Sofan. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta. Qur'an. *At-Taqaddum*, 8(1), 1-20.
- Rifqiawan, R. A. (2017). Pembuatan Flash Card Digital untuk Pembelajaran 80% Kosa Kata AI
- Ritno, R., & Syamsuri, A. S. (2021). Pengaruh Kemampuan Membaca Dan Menulis Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 115-129.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.

Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta CV

Surya, M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy