MONOGRAF

Media
FLASH CARD BACA KATA DIGITAL
Untuk Anak Usia Dini

Tim Penulis:
Elly Fitriani - Muktiono Waspodo - Masitowati Gatot

MONOGRAF
Media
FLASH CARD BACA KATA DIGITAL
Untuk Anak Usia Dini

Tim Penulis:
Elly Fitriani - Muktiono Waspodo - Masitowati Gatot

Penerbit Widina

MONOGRAF
MEDIA FLASH CARD BACA KATA DIGITAL
UNTUK ANAK USIA DINI

Tim Penulis:
Elly Fitriani, Muktiono Waspodo, Masitowati Gatot

Desain Cover:
Ridwan

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Rudi Hartono

Proofreader:
Neneng Sri Wahyuni

ISBN:
978-623-459-038-8

Cetakan Pertama:
April, 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2022
by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
(Grup CV. Widina Media Utama)
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina

PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain mengucap rasa syukur. Karena berkat rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, buku yang berjudul "Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini" telah selesai di susun dan berhasil diterbitkan, semoga buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan penambah wawasan bagi siapa saja yang memiliki minat terhadap pembahasan tentang Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini.

Kami menyadari bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sebagaimana pepatah menyebutkan "*tiada gading yang tidak retak*" dan sejatinya kesempurnaan hanyalah milik tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Maret, 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
BAB 2 METODOLOGI **5**
A. Teknik Analisis Data 11
BAB 3 KAJIAN TEORI **15**
A. Konsep Pengembangan Model 15
B. Kajian Teoritik 24
C. Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini 39
D. Keefektifan Pembelajaran 43
E. Kerangka Pengembangan Media Flash Card Baca Kata Berbasis Ispring Suite 45
BAB 4 PEMBAHASAN **47**
BAB 5 SIMPULAN **65**
DAFTAR PUSTAKA **67**
PROFIL PENULIS **71**

BAB

1

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 menjadi isu akhir-akhir ini, bahkan menjadi isu Internasional. Era dimana ketrampilan dan kepemimpinan seseorang menjadi kemampuan untuk bertahan dalam Era transformasi dengan teknologi yang begitu cepat. Era yang mempengaruhi seluruh sudut kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan ujung tombak dalam kemajuan bangsa. Sumber daya manusia berkualitas. menjadi kunci dalam merealitakan sebuah rencana pengembangan generasi. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca.

Kemampuan pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terus menggenjot budaya membaca untuk masyarakat Indonesia khususnya bagi peserta didik. Salah satu terobosan yang dilakukan pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti luhur kepada peserta didik dengan mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah adalah Gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif diri berbagai elemen. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca pada peserta didik.

Pemerintah melalui instansi-instansi terkait dan berbagai Lembaga swadaya masyarakat berusaha mengadakan program-program yang bertujuan menumbuh kenalkan budaya membaca misalnya dengan membaca dengan membuat perpustakaan keliling atau taman bacaan. Pada awalnya program ini mampu mengundang antusias masyarakat untuk datang ke perpustakaan keliling dan anak-anak terlihat dalam minat membaca. Program ini tidak dapat berjalan mulus dan memiliki kendala, yaitu tidak permanen dilakukan sehingga antusias membaca anak-anak kembali menurun.

Keterlibatan sekolah sangatlah penting dalam pelaksanaan suatu program dalam mengembangkan budaya membaca di sekolah. Budaya membaca di sekolah sangatlah diperlukan dan dapat ditanamkan sejak usia dini. Aspek pengembangan Bahasa pada anak usia dini dapat terus dikembangkan dengan memberikan stimulus yang tepat, dikarenakan beragam karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini sehingga kesesuaian metode serta media menjadi perhatian. Aktivitas membaca dan menulis merupakan kunci penting dalam perkembangan anak-anak dalam masyarakat yang terpelajar. Anak usia dini dengan dunia bermainnya bukan menjadi kendala ketika guru akan mengenalkan keaksaraan awal, yang terpenting tetap memperhatikan hak anak dalam bermain dan tidak mencederai otak anak. Stimulus yang kurang tepat dalam mengenalkan keaksaraan awal akan berefek dalam jangka panjang.

Berdasarkan berita Portal Bandung Timur (2021), mengacu pada hasil survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* tingkat literasi masyarakat Indonesia tergolong sangat rendah. Hasil survei tahun 2019 minat baca masyarakat Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara, atau berada 10 negara terbawah. "Itu hasil survei *PISA* yang dirilis *OECD*, sementara *UNESCO* menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Abdul Muhaimin Iskandar (Thasimmim et al., 2021) menyatakan, Indonesia membaca belum menjadi kebisaan yang tumbuh dalam kebiasaan masyarakat. Meski Indek Kegemaran Membaca (IKM) menunjukkan peningkatan, pada 2016, IKM Indonesia mencatat skor 26,5 dan menjadi 55,74 pada tahun 2020.

Disisi lain, akibat pandemi, sebanyak 58,2 % penerbit mengalami penurunan penjualan dan hanya 4,1 persen yang penjualannya stabil selama terjadinya pandemi Covid-19 setahun terakhir, mengacu pada data *ikapi.org.* Menurut Abdul Muhaimin Iskandar (Thasimmim et al., 2021), kondisi minat baca masyarakat saat ini sangat memperihatinkan. Kemendikbudristek juga harus melakukan digitalisasi produk buku untuk memberikan kemudahan akses membaca kepada masyarakat. pembangunan SDM menjadi kunci utama dalam kemajuan sebuah bangsa. Rendahnya daya saing bangsa juga diakibatkan dari rendahnya indeks pembangunan SDM. (Nopeline et al., 2021)

Pembangunan SDM menjadi kunci utama dalam kemajuan sebuah bangsa. Rendahnya daya saing bangsa juga diakibatkan dari rendahnya indeks pembangunan SDM. Menurut Staf ahli Menteri dalam negeri (Mendagri), Suhajar Diantoro pada rapat koordinasi nasional bidang perpustakaan tahun 2021. Situasi pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini, menurutnya, upaya peningkatan minat baca harus lebih serius lagi dijalankan. Sebab, proses

belajar mengajar di sekolah berjalan secara timpang. Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) masih berjalan kurang maksimal.

Peran guru anak usia dini semakin tertuntut untuk memberikan stimulus yang tepat dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini, yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosi, fisik motorik, dan seni. Aspek pengembangan bahasa seringkali diterapkan di sekolah jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tanpa memperhatikan kaidah yang seharusnya. Pembelajaran Pendidkan Anak Usia Dini (PAUD) seolah-olah cukup dengan dikenalkan melalui bernyanyi kemudian langsung kepada materi tanpa memperhatikan kaedah yang semestinya. Tujuan mengenal keaksaraan awal tidak hanya anak mampu membaca kalimat terbuka maupun tertutup. Sering kali anak dikenalkan huruf hingga merangkai kata tanpa memahami makna bacaan tersebut. Literasi guru dan orangtua seringkali keliru, mereka sudah cukup puas ketika melihat anak atau siswanya sudah mampu membaca tanpa menyadari bahwa anak atau siswa tersebut tidak memahami makna bacaan yang dibacanya.

Pembelajaran yang dilakukan langsung di sekolah masih banyak sekali stimulus yang keliru diberikan, apalagi dimasa pandemi seperti ini. Pendidikan harus senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Implementasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan salah satunya dapat diwujudkan melalui pembelajaran dalam jaringan (daring). Pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan bervariasi dengan sentuhan teknologi yang semakin berkembang.

Dewasa ini pembelajaran daring menjadi salah satu pilihan yang dilakukan oleh pendidik, mulai dari tingkat pra sekolah hingga sekolah tinggi. Anak usia dini yang sangat kental dengan karakteristik yang beragam menjadi perhatian khusus para guru anak usia dini dalam memberikan metode pembelajaran dalam jaringan (daring). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfungsi untuk: membina, menumbuhkan, mengembangkan, seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar dengan tahap perkembangannya Pembelajaran di Taman Kanak-kanak diarahkan pada pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan pencapaian yang dikategorikan pada anak berusia 5-6 tahun agar anak siap untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya, yaitu Sekolah Dasar (SD). Masa pandemi menjadi problem bersama dalam kalangan lapisan masyarakat. Sektor ekonomi dan pendidikan sangat terlihat dampaknya. Kondisi ini dimulai tahun 2019, sehingga ketika masuk tahun pelajaran 2020-2021 bagi lembaga sekolah,

sebagian besar sudah mulai mengatur strategi pembelajaran, dengan menggunakan *synchronous* dan *ansyncronous*. Pembelajaran *online* bagi anak usia dini mempunyai tantangan tersendiri, dimana ragam karakteristik anak yang sudah tentu ragam gaya belajar. Aspek perkembangan bahasa menjadi hal yang sangat dilirik oleh orangtua siswa, karena anak-anak mereka akan melanjutkan ke jenjang berikutnya, yaitu Sekolah Dasar.

Pengenalan keaksaraan awal yang sudah berjalan di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Sholahuddin 1 Bogor salah satu media yang digunakan adalah *flash card.* Pembelajaran *offline* menggunakan *flash card* dapat dirasakan keefektifannya, dimana anak dapat menggunakan langsung dengan beragam permainan. Masalah ini menimbulkan keresahan para guru bahwa ada media yang lebih menarik lagi dan anak dapat mengenal keaksaraan awal dengan cara menyenangkan dan mampu memahami makna dari setiap kata yang anak baca. Penulis yang sebagai guru juga koordinator kesiswaan mempunyai amanah dalam pengembangan potensi diri anak. Sehingga peneliti mencoba mengembangkan *flash card* dalam bentuk power point dengan sentuhan warna dan bantuan gambar pendukung dalam mengenalkan suku kata dalam pembelajaran secara *online*. Hal ini berjalan dan terlihat progress pada kemampuan membaca anak. Literasi yang akan ditanamkan kepada anak usia dini tersebut tidak hanya anak mampu membaca tetapi lebih dalam lagi yaitu anak mampu memahami sebuah bacaan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mengambil sikap untuk mengembangkan media yang dapat mendukung dan menstimulus potensi anak dalam minat baca serta mampu memahami bacaan sehingga kemampuan literasi anak usia dini memiliki kualitas untuk lebih siap dalam memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD).

BAB

2

METODOLOGI

setiap penelitian diperlukan metode yaitu cara mencari, memperoleh, mengumpulkan data baik data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan dalam menyusun karya ilmiah, kemudian menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan permasalahan sehingga akan didapat kebenaran atau data yang diinginkan.

Adapun metode yang peneliti gunakan adalah menggunakan pendekatan *Research And Development* (R&D). Metode penelitian R & D dipilih dalam penelitian ini karena relevan dengan tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital sekaligus menguji keefektifitasannya.

Metode ini memiliki prosedur tersendiri yang berbeda dengan jenis penelitian lainnya. Secara umum penelitian pengembangan ini melibatkan berbagai pihak terkait baik dengan para pakar (ahli) maupun pengguna produk. Secara sederhana metode R&D ini merupakan metode penelitian yang secara sengaja dan sistematis bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, maupun metode tertentu yang lebih baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015 : 9) mengemukakan bahwa Metode penelitian riset dan pengembangan (Research and Development (R & D)) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Kutipan di atas menunjukan bahwa metode penelitian riset dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk pendidikan. Sejalan dengan

pendapat ahli di atas menurut Sugiyono (2018: 407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun lmodel desain Borg And Gall digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Borg And Gall

Penjelasan dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan di atas adalah sebagai berikut :

1) Penelitian dan pengumpulan informasi
   Pada tahap awal dimulai dari analisis kebutuhan dan studi literatur, tujuannya adalah untuk mengetahui produk yang dikembangkan karena itu merupakan hal yang sangat penting. Studi literatur dilakukan untuk menemukan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan.
2) Perencanaan
   Tahap ini lebih memfokuskan kepada rencana yang dibuat, menghitung biaya, waktu serta tenaga merumuskan kualifikasi peneliti serta mengembangkan penelitian.
3) Mengembangkan produk awal
   Tahap ini lebih fokus kepada desain awal yang dibuat, menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, menentukan tahap-tahap desain serta mendeskripsikan tugas-tugas dari pihak yang terlibat dalam penelitian.
4) Pengujian lapangan awal (*Preliminary Field Testing*)
   Tahap ini lebih kepada pengujian tahap awal secara terbatas berupa uji lapangan baik substansi maupun pihak yang terlibat dengan dilakukan secara berulang-ulang.

5) Revisi hasil uji lapangan awal (*Main Product Revision*)
   Langkah ini merupakan perbaikan model desain yang dibuat selanjutnya dilakukan evaluasi yang lebih fokus kepada perbaikan internal.
6) Uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*)
   Tahap ini meliputi uji efektifitas desain produk dan uji efektifitas desain. Hasil dari uji lapangan utama ini diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi
7) Revisi produk operasional (*Operational Product Revision*)
   Tahap ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah *preetest* dan *posttest*. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.
8) Uji lapangan operasional (*Operational Field Testing*)
   Tahap ini dilakukan dengan skala besar yaitu melakukan uji efektifitas dan adaptabilitas desain produk uji efektifitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk sehingga hasilnya diperoleh model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi.
9) Revisi produk akhir (*Final Product Revision*)
   Tahap ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektifitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.
10) Desiminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*)
    Tahap ini merupakan laporan hasil pengembangan melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media massa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*.

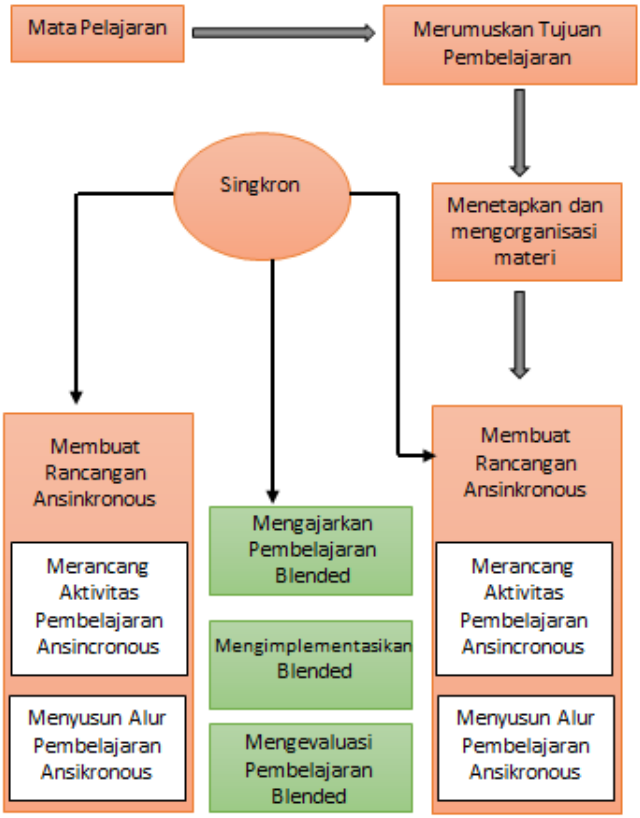
Kutipan di atas menunjukan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan terakhir produk masal.

Metode penelitian R & D dipilih dalam penelitian ini karena relevan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui prosedur pengembangan media *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* dalam meningkatkan literasi anak berusia 5-6

tahun di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Sholahuddin 1 Bogor. sekaligus menguji kelayakan dan keefektifannya.

Adapun model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall yang diintegrasikan dengan model PEDATI. Seluruh langkah akan dilakukan sistematis dimana ketika melakukan langkah selanjutnya, langkah sebelumnya harus sudah diselesaikan terlebih dahulu sesuai dengan tahapan pengembangan Borg and Gall. Model.

PEDATI berasal dari kata pelajari, dalami, terapkan, dan evaluasi yang menggambarkan alur pembelajaran yang diterapkan pada model ini (U. A. Chaeruman, 2017). PEDATI sebagai model desain sistem pembelajaran yang terdiri dari prosedur kerja yang sistematis dan logis, serta terdiri dari komponen-komponen yang jelas saling berhubungan satu sama lain (U. A. Chaeruman, 2017). Adapun model desain PEDATI sebagai berikut :

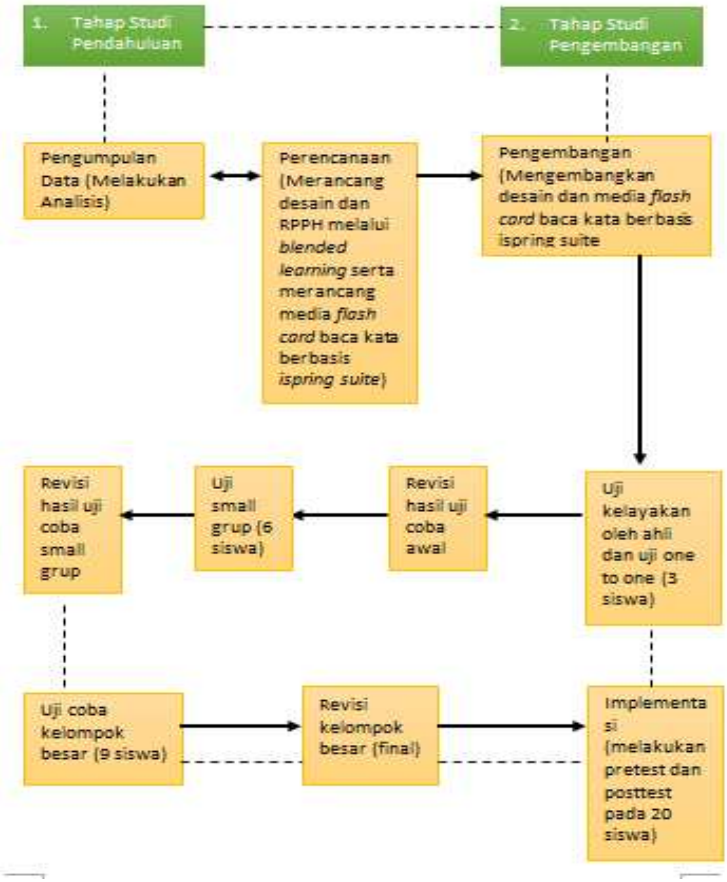


Gambar 2.2 Langkah-Langkah PEDATI

Sebagaimana digambarkan pada diagram di atas, menurut Chaeruman ada lima langkah dalam desain pembelajaran PEDATI.

1) Merumuskan tujuan/capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang diharapkan terjadi kepada peserta didik setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa pernyataan kinerja. Capain kinerja sebagai landasan dalam (1) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi yang akan diajarkan; (2) memilih dan menentukan strategi dalam pembelajaran; (3) memilih dan menentukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar; (4) memonitor dan mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.
2) Menetapkan dan mengorganisasi materi. Setelah merumuskan capaian atau tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah memetakan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi yang akan diajarkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengelompokkan materi pembelajaran ke dalam pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan.
3) Memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron. Langkah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron adalah upaya untuk menganalisa suatu pencapaian pada pokok atau sub pokok bahasan dapat dicapai dengan efektif secara sinkron atau asinkron. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan suatu kriteria tertentu. Proses ini adalah proses yang sangat penting karena akan menentukan efektifitas pembelajaran. Tanpa kemampuan untuk dapat memetakan dengan tepat kegiatan pembelajaran asinkron dan sinkron, kondisi pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan meningkatkan motivasi Peserta didik. Lebih jauh, Chaeruman membuat tabel panduan untuk menentukan aktivitas belajar sinkron atau asinkron yang tepat untuk suatu pokok materi pembelajaran.
4) Merancang aktivitas pembelajaran asinkron. Dalam merancang aktivitas pembelajaran asinkron dapat dilakukan dengan (1) menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan (2) merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.
5) Merancang aktivitas pembelajaran sinkron. Merancang alur
6) pembelajaran sinkron terdiri dari dua langkah yaitu (1) menyusun rancangan pembelajaran sinkron; (2) merangkai alur pembelajaran sinkron sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar (Chaeruman, 2017).

Pendekatan Borg and Gall yang mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal (Andiopenta & Aripudin, 2021). Alur yang terperinci, sistematis, serta fleksibilitas dalam menentukan strategi pembelajaran menjadi pertimbangan peneliti untuk memilih model Borg and Gall sebagai model pengembangan yang digunakan dan mengintegrasikannya dengan model PEDATI yang memiliki langkah dan panduan yang jelas dan terperinci, serta khusus dibuat untuk mengembangkan pembelajaran *blended*. Berikut konsep model pengembangan dalam penelitian ini:



Gambar 2.3 Pengembangan desain model Borg And Gall dan PEDATI

A. TEKNIK ANALISIS DATA

Berdasarkan data yang diperoleh, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

a. *Data Collection*

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. (Sugiyono, 2016, hal. 246). Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan, data perlu segera digarap oleh para peneliti. *Data collection* atau pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di lapangan untuk mengetahui data mengenai Pengembangan Multimedia *flipbook* Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor menggunakan berbagai sumber dan teknik.

b. *Data Reduction*

Berdasarkan data yang telah terkumpul maka setelahnya peneliti melakukan reduksi data, karena data yang diperoleh sangat banyak maka peneliti harus mereduksi yakni merangkum dan memilih hal-hal pokok dari data-data yang telah diperoleh, serta mengorganisasi data agar dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi.

c. *Data Display*

Data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif sehingga dengan penyajian data ini akan diperoleh kejelasan dan akan mempermudah untuk menganalisis hal-hal yang sedang diteliti.

d. *Conclusions Drawing/Verifying*

Setelah data disajikan, dalam penelitian ini akan ditarik kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh merupakan ringkasan dari hasil penelitian.

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Data atau informasi yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian dan jawaban pada kuesioner. Data dan informasi dari para ahli didapat dengan menggunakan instrumen dalam bentuk skala nilai dan saran perbaikan (Djaali & Pudji, 2008).

Untuk pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus presentase berikut:

Rumus presentase hasil = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum}$ x 100%

Hasil data dari rumus di atas akan dimaknai berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2.3
Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
100%-90%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
89%-75%	Baik	Direvisi seperlunya
74%-65%	Cukup	Cukup banyak direvisi
64%-55%	Kurang baik	Banyak direvisi
54%-0%	Sangat tidak baik	Direvisi total

Hasil data dari rumus di atas kemudian dianalisis menggunakan kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.4
Kriteria Kelayakan Multimedia

Presentase	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Media *flash card* baca kata dikatakan layak apabila nilai akhir dari lembar validasi ≥ 61%, dan masuk kategori sangat layak bila nilai akhir mencapai ≥ 81%. (Arikunto & Safruddin A.J, 2009, hal. 35).

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan peneliti menggunakan uji *normalized gain score* dengan melakukan analisis hasil pre tes dan post tes. *Normalized gain* atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design.*

Dalam praktiknya peneliti memberikan instrumen tes kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk (media *flash card* baca kata). Nilai siswa yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian. Selanjutnya data tersebut diproses dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

Presentase (%) = $\frac{Skor\ perolehan\ x\ 100}{skor\ yang\ diharapkan}$

Selanjutnya dilakukan Uji N-gain. Uji N-gain *score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretes dan nilai postes. Dengan menghitung selisih antara nilai pre tes dan pos tes atau *gain score* tersebut dapat diketahui apakah penggunaan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak (Raharjo, 2016). Adapun N-gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategorisasi penilaian nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain yang diperoleh. Adapun pembagian kategori perolehan N-gain dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.5
Pembagian Skor N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sementara itu pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk presen (%) dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.6
Kategorisasi Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
55 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R. R. 1999

BAB

3

KAJIAN TEORI

A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dikenal dengan istilah R&D *(Research and Development).* Penelitian ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam prosesnya penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa model atau modul atau lainnya yang diukur efektivitas penggunaannya. Pada umumnya penelitian mengembangkan sebuah produk dengan langkah awal yaitu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan kemudian menyempurnakan produk sebagai solusi. Saputro mendefinisikan penelitian pengembangan *(Research and Development)* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti pada produk sampingan tertentu serta memiliki efektivitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017). Penelitian pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji suatu produk (Borg, 1979). Pengertian Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2009).

(Nurfadhillah et al., 2021) memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Seel & Richey (1994) juga memberikan pengertian pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke

dalam bentuk fisik. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan (Pradnyana, 2021).

2. Model Penelitian Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai representatif baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang komplek atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah (Setyosari, 2016). Dengan model, seseorang lebih memahami sesuatu daripada melalui penjelasan-penjelasan panjang. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti sejumlah model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media atau produk-produk lainnya. Model Pengembangan juga merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Secara teoretis dan atau aplikatif, pada dasarnya tidak ada satu pun model Penelitian dan Pengembangan pendidikan yang dapat disebut paling baik atau paling tidak baik. Semua model memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing.

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoretik. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model prosedural biasa dijumpai dalam model rancangan pembelajaran, misalnya Dick & Carey, Model Borg & Gall, Dan Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Setyosari, 2016).

Model konseptual adalah model yang bersifat analistis yang menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan berkaitan antar komponennya. Model ini bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan, misalnya model R2D2. Model ini memperlihatkan hubungan antarkonsep dan tidak memperlihatkan urutan secara bertahap, urutan boleh di awali dari mana saja.

Model teoretik yang menggambar kerangka berpikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik. Model ini menampilkan hubungan bermacam-macam komponen dalam suatu situasi

atau peristiwa yang merupakan kuantifikasi dari berbagai komponen yang mempengaruhi suatu produk pendidikan.

Berikut ini dijelaskan beberapa model prosedural yang biasa dijumpai dalam model rancangan pembelajaran, seperti Dick & Carey, Model Borg & Gall, Dan Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hafizh (2017) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan (R&D) terdapat berbagai macam model pembelajaran. Berikut beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran (Hafizh, 2017).

a. Model Borg and Gall

1) Penelitian dan pengumpulan informasi
   Pada tahap awal dimulai dari analisis kebutuhan dan studi literatur, tujuannya adalah untuk mengetahui produk yang dikembangkan karena itu merupakan hal yang sangat penting. Studi literatur dilakukan untuk menemukan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan.
2) Perencanaan
   Tahap ini lebih memfokuskan kepada rencana yang dibuat, menghitung biaya, waktu serta tenaga merumuskan kualifikasi peneliti serta mengembangkan penelitian.
3) Mengembangkan produk awal
   Tahap ini lebih fokus kepada desain awal yang dibuat, menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, menentukan tahap-tahap desain serta mendeskripsikan tugas-tugas dari pihak yang terlibat dalam penelitian.
   a) Pengujian lapangan awal (*Preliminary Field Testing*)
      Tahap ini lebih kepada pengujian tahap awal secara terbatas berupa uji lapangan baik substansi maupun pihak yang terlibat dengan dilakukan secara berulang-ulang.
   b) Revisi hasil uji lapangan awal (*Main Product Revision*)
      Langkah ini merupakan perbaikan model desain yang dibuat selanjutnya dilakukan evaluasi yang lebih fokus kepada perbaikan internal.
   c) Uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*)
      Tahap ini meliputi uji efektifitas desain produk dan uji efektifitas desain. Hasil dari uji lapangan utama ini diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi
   d) Revisi produk operasional (*Operational Product Revision*)
      Tahap ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama.

Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah *preetest* dan *posttest*. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

e) Uji lapangan operasional (*Operational Field Testing*)
Tahap ini dilakukan dengan skala besar yaitu melakukan uji efektifitas dan adaptabilitas desain produk uji efektifitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk sehingga hasilnya diperoleh model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

f) Revisi produk akhir (*Final Product Revision*)
Tahap ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektifitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan.

g) Desiminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*)
Tahap ini merupakan laporan hasil pengembangan melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media massa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*. Tahap–tahap penelitian dan pengembangan dari Borg *and* Gall diperlihatkan melalui gambar dibawah ini :

Gambar 3.1 Sepuluh Langkah
R *and* D dari Borg & Gall

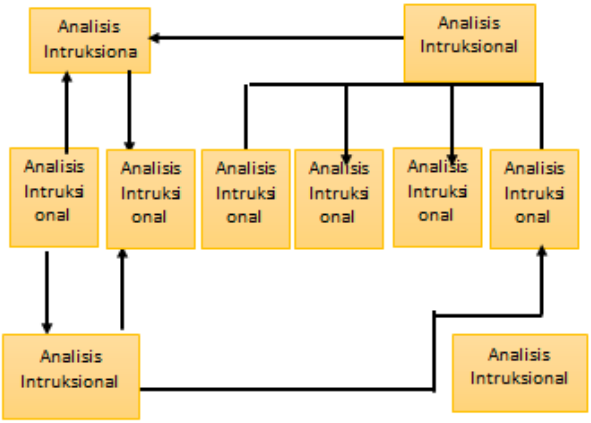
b. Model Walter Dick and Lou Carey

Menurut Yaumi dalam Walter Dick *and* Lou Carey pada tahun 1985 menyusun model desain pembelajaran seperti berikut (Yaumi, 2017):

1) Identifikasi tujuan pembelajaran
   Langkah pertama yang harus dilakukan dalam menerapkan model desain pembelajaran adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta kursus setelah menempuh program kursus. Hal tersebut dapat disebut juga dengan istilah tujuan pembelajaran kursus. Rumusan ini dapat dihasilkan melalui proses analisis kebutuhan serta pengalaman-pengalaman tentang kesulitan dalam kursus. Batasan tujuan dapat dilihat pada kurikulum kursus, kesulitan dalam kursus, karakteristik peserta kursus dan lain-lain.
2) Analisa pembelajaran
   Fokus kepada penentuan keterampilan yang akan dimiliki peserta kursus dalam mencapai kompetensi serta tujuan kursus.
3) Identifikasi karakteristik dan perilaku awal
   Fokus kepada karakteristik peserta kursus hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keterampilan yang dimiliki oleh peserta kursus
4) Merumuskan tujuan pembelajaran
   Di dalam merumuskan tujuan ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu : menentukan pengetahuan, memahami kondisi yang diperlukan bagi peserta kursus, menentukan indikator yang akan dihasilkan
5) Mengembangkan butir tes acuan patokan
   Mengembangkan alat atau *instrument* penilaian yang mampu mengukur pencapaian efektifitas kursus
6) Menyusun strategi pembelajaran
   Dengan adanya keterangan dari penjelasan sebelumnya bagian strategi kursus dapat dilihat dari kegiatan kursus
7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
   Menentukan atau memilih bahan ajar untuk kursus yang diperlukan
8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
   Dapat dilakukan dengan cara : evaluasi perorangan, evaluasi kelompok sedang dan evaluasi program yang masing-masing mempunyai kapasitas dan fungsi masing-masing dalam setiap evaluasi
9) Merevisi Pembelajaran
   Data penilaian tadi dilakukan analisa sebagai Langkah untuk mengetahui kelemahan yang dimiliki oleh program

10) Melakukan evaluasi sumatif

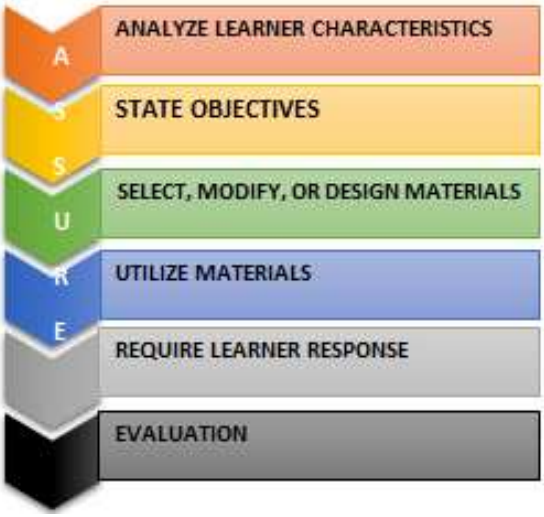
Evaluasi ini dilakukan setelah selesai program tersebut di evaluasi dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan oleh calon perancang. Hubungan antara beberapa komponen tersebut dapat digambarkan dalam gambar dibawah ini: Hubungan antara beberapa komponen tersebut dapat digambarkan dalam Gambar 3.2 dibawah ini:



Gambar 3.2 Model Desain Pembelajaran Dick and Lou Carey

c. Model ASSURE

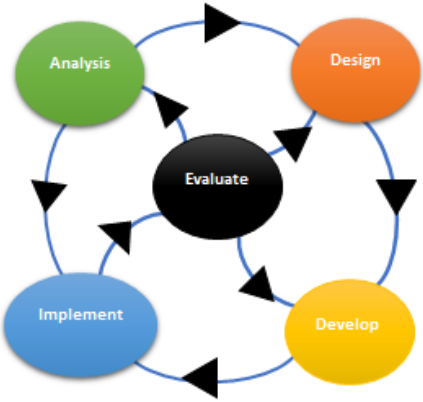
Model ASSURE atau model yang dikembangkan oleh Russell, Heinich, dan Molenda (2002) (Yaumi, 2018). ASSURE merupakan akronim dari: *Analize learner characteristics* (analisa karakteristik pemelajar), *State objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran), *Select method, media, and materials* (memilih metode, media, dan dan bahan ajar), *Utilize technology*, media, and materials (pemanfaatan media, teknologi, dan bahan ajar), *Requires learner participation* (melibatkan partisipasi pemelajar), *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Berikut gambar modell assure



Gambar 3.3 Model ASSURE

d. Model ADDIE

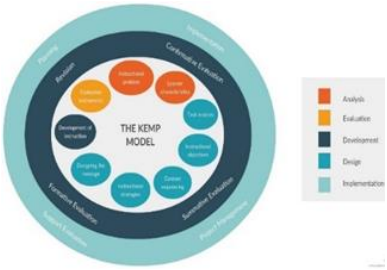
ADDIE adalah kepanjangan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. ADDIE merupakan sebuah model pengembangan produk dan bukan model semata. Konsep ADDIE diterapkan di sini untuk membangun episode berbasis kinerja yang ditujukan untuk pembelajaran. pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada kegiatan belajar yang disengaja daripada pembelajaran *tentional* yang terjadi sepanjang waktu. Model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Model ADDIE

e. Model Jerold E. Kemp

Model desain sistem instruksional yang dikembangkan oleh Kemp merupakan model yang membentuk siklus. Menurut (Sanjaya, 2015) dalam Kemp pengembangan desain sistem pembelajaran terdiri atas komponen-komponen, yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan berbagai kendala yang timbul.

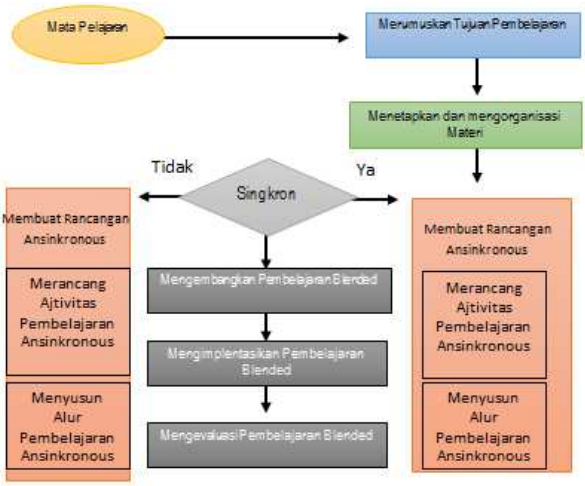


Gambar 3.5
Model KEMP

f. Model Pedati

Pedati merupakan akronim dari Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi adalah sebuah model pengembangan desain sistem pembelajaran blended yang dikembangkan oleh Chaeruman. Sebagai suatu model desain sistem pembelajaran, Pedati mendeskripsikan suatu langkah kegiatan pembelajaran yang sistematis dan logis, serta di dalamnya terdapat unsur-unsur yang jelas dan saling berhubungan untuk mengembangkan pembelajaran blended (Chaeruman, 2017).

Berikut adalah gambaran desain alur pembelajaran blended dalam PEDATI.



Gambar 3.6 Alur PEDATI

Sebagaimana digambarkan pada diagram di atas, menurut Chaeruman ada lima langkah dalam desain pembelajaran PEDATI.

1) Merumuskan tujuan/capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang diharapkan terjadi kepada peserta didik setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa pernyataan kinerja. Capain kinerja sebagai landasan dalam (1) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi yang akan diajarkan; (2) memilih dan menentukan strategi dalam pembelajaran; (3) memilih dan menentukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar; (4) memonitor dan mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.
2) Menetapkan dan mengorganisasi materi. Setelah merumuskan capaian atau tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah memetakan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi yang akan diajarkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengelompokkan materi pembelajaran ke dalam pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan.
3) Memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron. Langkah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron adalah upaya untuk menganalisa suatu pencapaian pada pokok atau sub pokok bahasan dapat dicapai dengan efektif secara sinkron atau asinkron. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan suatu kriteria tertentu. Proses ini adalah proses yang sangat penting karena akan menentukan efektifitas pembelajaran. Tanpa kemampuan untuk dapat memetakan dengan tepat kegiatan pembelajaran asinkron dan sinkron, kondisi pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan meningkatkan motivasi Peserta didik. Lebih jauh, Chaeruman membuat tabel panduan untuk menentukan aktivitas belajar sinkron atau asinkron yang tepat untuk suatu pokok materi pembelajaran.
4) Merancang aktivitas pembelajaran asinkron. Dalam merancang aktivitas pembelajaran asinkron dapat dilakukan dengan (1) menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan (2) merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.
5) Merancang aktivitas pembelajaran sinkron. Merancang alur pembelajaran sinkron terdiri dari dua langkah yaitu (1) menyusun rancangan pembelajaran sinkron; (2) merangkai alur pembelajaran sinkron sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar (Chaeruman, 2017).

B. KAJIAN TEORITIK

1. Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan alah satu komponen system pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari Penelitian media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nurita Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah "tengah", "perantara", atau "pengantar" dan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. (Nurrita, 2018).

Menurut Wina dalam Sanjaya bahwa media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. (Sanjaya, 2015). Sedangkan menurut Nurita, media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. (Nurrita, 2018).

Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidikan dalam proses belajar dan mengajar. (Indriana, 2011). Sedangkan menurut Kristianto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan. dan terkendali (Kristanto, 2011).

Nasution menjelaskan bahwa media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. (Nasution, 2013). Sedangkan menurut media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Nurrita, 2018).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut.

Menurut Wina dalam Sanjaya ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesa dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2) Fungsi motivasi media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
3) Fungsi kebermaknaan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa menganalisa dan menciptakan.
4) Fungsi penyamaan persepsi dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5) Fungsi individualitas dengan latar belakang siswa berbeda, naik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda (Sanjaya, 2015).

Nurito menjelaskan, media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain sebagai berikut:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu dapat menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.
2) Memanipulasi keadaan atau objek tertentu melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah difahami.
3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. (Nurrita, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas dapat menganalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Dalam Pembelajaran Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran memiliki sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012 :75-77) mengemukakan bahwa terdapat enam prinsip-prinsip media pembelajaran berikut diantaranya: a) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. b) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. c) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. d) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. e) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi. f) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya (Jamun & Momang, 2021).

Kutipan di atas menunjukan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran diantaranya digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang dipelajari, Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi, media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya, dan media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

Selain itu menurut Setyosari (2008: 22) mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran sebagai berikut:

a) Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (performance) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
b) Identifikasi kerakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus.
c) Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan.
d) Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan.
e) Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran (Suhartono & Indramawan, 2021).

Kutipan diatas menunjukan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran terdiri dari Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, Identifikasi kerakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus, Identifikasi karakteristik lingkungan belajar, Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan, dan Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Saud (2009: 97) prinsip-prinsip media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

a) Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
b) Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.
c) Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar (Nurdiana et al., n.d.).

Kutipan di atas menunjukan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran harus tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media. Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah media yang digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran, media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3) Metode pembelajaran bervariasi, dapat membuat guru tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan. Metode bervariasi dengan media menarik dapat membuat siswa tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemontrasikan dan lain-lainnya. (Nasution, 2013),

Sedangkan Baharun memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka. (Baharun, 2016)

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran:

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dapat menjelaskan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berfikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dalam situasi yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Menurut Nurseto media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
   a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
   b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
   c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.
2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:
   a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
   b) Media yang mempunyai saya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, slide, video.
3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
   a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
   b) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio (Nurseto, 2011)

Sedangkan menurut Miarso pengklarifikasikan media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

1) Media penyaji, yang terdiri dari:
   a) Kelompok satu: Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
   b) Kelompok dua: media proyeksi diam.
   c) Kelompok tiga: media audio
   d) Kelompok empat: audio ditambah media visual diam.
   e) Kelompok lima: gambar hidup (film).
   f) Kelompok enam: televisi
   g) Kelompok tujuh: Multimedia

2) Media Objek
   Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi tidak dalam bentuk penyajian tetapi dalam melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.
3) Media interaktif.
   Media interaktif ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi salaam mengikuti pelajaran (Miarso, 2011).

Menurut Kusnida ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Media grafis disebut juga media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran Panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik.
2) Media tiga dimensi dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.
3) Media proyeksi seperti slide, film strips, film.
4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. (Kusnida et al., 2015).

Berdasarkan para ahli di atas maka secara umum dapat mengelompokkan media menjadi:

1) Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
2) Media audio yang mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, kaset, dan sebagainya.
3) Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam, seperti foto, lukisan, dan sebagainya.
4) Media audivisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

f. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa cerita yang harus di perhatikan oleh guru, sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut menurut untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, dapat disusun sebagai berikut:

1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik
   Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klarifikasi.

2) Merumuskan tujuan intruksional dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. tujuan dapat memberikan arah, kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses intruksional tertentu.
3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan. Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau ketrampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.
4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
   Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan, atau checklist prilaku.
5) Menulis naskah media.
   Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik agar materi pembelajaran itu dapat dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media. (Nurrita, 2018).
6) Mengadakan tes dan revisi
   Arsyad menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud menentukan nilai dari nedia atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. (Arsyad, 2011). Ada beberapa media pembelajaran yang digunakan, yaitu:
   a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
      Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuannya intruksional yang telah ditetapkan.
   b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
      Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah difahami siswa.
   c) Kemudahan memperoleh media.
      Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

d) Keterampilan guru dalam menggunakan.
   Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa [ada waktu menggunakan media tersebut.
e) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
   Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.
   Makna yang terkandung di dalamnya dapat difahami oleh siswa Selain kriteria di atas yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:
   1) Tujuan
      Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti yang disampaikan.
   2) Efektifitas.
      Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
   3) Kemampuan guru dan siswa
      Penyampaian materi kepada siswa, maka guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa degan proses belajar yang menarik perhatian.
   4) Fleksibilitas.
      Memilih media, maka guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.
   5) Kesediaan media.
      Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajar. Contohnya dengan membuat sendiri media pembelajarannya yang sederhana atau membuat yang sederhana atau membuat bersama dengan siswa.
   6) Manfaat
      Memilih media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus

mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran, sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

7) Kualitas

Pengadaan media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik, sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang lain. Kualitas media yang baik maka dapat memberikan hasil yang dalam pembelajaran.

2. Media *Flash card* Baca Kata

a. Pengertian Media *Flash Card*

Kata media *Flash Card* berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Mengenal Batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketarampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal (Arsyad, 2011). *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Septembera bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.20(3) menurut Kasihani, flashcard Menurut Kasihani, *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or* photo which is stick on the flashcard.21(4) (Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard). Dini Indriana juga mengungkapkan bawa "*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm. (Septembara, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa flashcard adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan

gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Berdasarkan pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa flashcard mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5) Sederhana dan mudah membuatnya

Media flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

b. Karakteristik dan Macam-Macam media *Flash Card*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian flashcard di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa flashcard mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) Flashcard berupa kartu bergambar yang efektif.
2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Sedangkan media *flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. f*lashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang

menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang, dan lainlain.

c. Kelebihan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran

Septembera bahwa flashcard memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) mudah dibawa-bawa; 2) praktis; 3) gampang diingat; dan 4) menyenangkan.

d. Penggunaan *Flashcard* Dalam Pembelajaran

Septembera (2013) menjelaskan Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. (Septembara, 2013).

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
3) Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menerangkan.
4) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
5) Jika sajian menggunakan cara permainan:
   a) Letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa.
   b) Siapkan siswa yang akan berlomba,
   c) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah,
   d) Setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start.
   e) Siswa menjelaskan isi kartu tersebut. *Flash Card Baca Kata*

Media *Flash Card* Baca Kata hampir sama seperti *flash* card pada umumnya. *FlashCard* Baca Kata ini pengembangan dari *Flash Card* yang telah di gunakan dalam sebuah *powerpoint,* sehingga Flash Card Baca Kata ini tidak hanya digunakan pada kegiatan *offline* tetapi dapat juga dan efektif dalam kegiatan belajar melalui *online*.

Tampilan dari *Flash Card* Baca Kata melalui *online* tentu ada perbedaan dari mulai gambar serta iringan musik. Suku kata dan kata yang bermakna dalam *Flash Card* Baca Kata berbasis *Ispriing Suite* menjadi hal yang berbeda dari kon*sep flash card* pada umumnya*.* Flash Card Baca Kata terdiri dari beberapa jilid dan setiap jilidnya menampilkan sebuah tahapan pengenalan keaksaraan awal yang bermakna. Mulai dari suku kata dengan bantuan gambar dan warna hingga latihan merangkai suku kata dan kata yang bermakna. Sehingga anak dapat menemukan kosa kata baru yang memiliki makna bukan abstrak atau tanpa makna.

3. Media Berbasis *Ispring Suite*

Menurut Ramadhani & Oktarika *Ispring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan powerpoint serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa software pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dengan *Ispring suite file* yang dihasilkan dari powerpoint dapat dikonversi ke dalam bentuk flash yang atraktif, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai pembelajaran dalam bentuk e-learning, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi Ispring suite dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran (Ramadhani et al., 2019).

Juraev menjelaskan bahwa *Ispring Suite* adalah salah satu perangkat lunak yang memiliki peringkat tinggi diantara perangkat lunak yang digunakan dalam bidang pendidikan. Software ini baik untuk digunakan sebagai multimedia e-learning yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi flash, tetapi juga berisi konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. ISpring suite merupakan produk berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program ini memungkinkan untuk dapat mengkonversi file ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format flash (swf) dan HTML 5 (Juraev, 2019). Sedangkan Asmarandhana (2021) menjelaskan ISpring Suite 9 adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif serta dapat membuat soal interaktif dengan bentuk yang beragam, format yang dihasilkan dapat di

distribusikan dalam bentuk flash yang nantinya dapat diakses baik secara *online* atau *offline* (Asmaradhana et al., 2021)

Kusuma, dkk (2019) menjelaskan *Ispring Suite* adalah sebuah media yang dapat terintegrasi dengan powerpoint serta memiliki kemampuan untuk dapat mengubah format presentasi menjadi sebuah file dalam format flash serta dapat menyediakan tool untuk pembuatan soal dengan jenis yang bervariasi dan dapat mengolah nilai secara otomatis. Selain itu, media disertai pula dengan manajemen presentasi, record video, record audio, dan flash sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang bersifat valid, praktis dan efektif (Kusuma, 2018). Menurut Nisyah dan Arif (2021) menuturkan *Ispring suite* adalah aplikasi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer dengan file yang dihasilkan berbentuk flash dalam format exe, selain itu ukuran file media yang dihasilkan mudah untuk dipublikasikan serta format yang dihasilkan dapat dipindahkan melalui flashdisk dan CD dengan penggunaan yang dapat dilakukan secara berulang sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik tanpa mengurangi atau menurunkan kualitas media tersebut (Nisyah & Arief, 2021)

Menurut Budiharti dan Waras *ISpring suite* adalah aplikasi yang dijalankan pada komputer untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran baik secara langsung, melalui pembelajaran *online* atau kombinasi keduanya. Hal ini karena aplikasi tersebut dapat mengubah file presentasi menjadi sebuah file dalam bentuk flash dan SCORM / AICC, sehingga sangat mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran secara *e-learning* melalui *Learning Management System (LMS).* Selain itu, software ini memiliki ektensi swf yang membuat program dapat dengan mudah terhubung dengan internet (Budiharti & Waras, 2018).

Lestari (2020) menjelaskan *Ispring suite* dapat terintegrasi dengan berbagai bentuk media seperti slide presentation, video, animasi, quiz dan suara sehingga baik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran interaktif karena dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat berinteraksi baik dengan media ataupun dengan peserta didik lainnya (LESTARI, 2020). Sedangkan menurut Budiharti & Waras (2018) mengatakan bahwa "Blended Learning supported media *Ispring Suite is able to give the effect of changes in student behaviour on all dimensions of scientific attitude that is inquisitive, respect the data or fact, critical thinking, discovery and creativity, open minded and cooperation, and perseverance". Ispring Suite* mampu memberikan pengaruh perubahan perilaku peserta didik pada semua dimensi sikap ilmiah yaitu keingintahuan, menghargai data atau fakta, berpikir kritis, penemuan dan kreativitas, berpikiran terbuka dan kooperatif, serta ketekunan (Budiharti & Waras, 2018).

Odinokaya & Zhigadlo (2018) menjelaskan bahwa *Ispring Suite* merupakan gabungan dari beberapa fitur yang bersifat interaktif dan terintegrasi dengan powerpoint, ini termasuk *Ispring Quiz Maker* (modul tes dan buat polling); *Ispring Visuals* (modul membuat interaktif); *Ispring Cam* (modul tangkapan layar); *Ispring Talk Master* (membuat dialog simulator modul); *Ispring Narration Editor* (penulis dan pengeditan audio dan video). Menu terbaru yang dimiliki oleh *Ispring suite* yaitu "Layar rekam" dimana pada pengembang lain penggunaannya memerlukan perangkat lunak tambahan. Fitur ini memudahkan pengguna untuk dapat merekam seluruh aktivitas yang ada pada layar komputer, dan pengguna dapat langsung melihat, mengedit, menyimpan serta mempublikasikannya baik pada media interaktif yang sedang dibuat atau dapat diunggah ke youtube. Pada menu edit audio/video digunakan untuk merekam, mengimpor animasi dan mengedit. Pengeditan audio/video meliputi pengubahan durasi slide pertunjukan, efek transisi, pangkas awal dan akhir trek, edit volume, dan menghilangkan noise. Hasil audio atau video yang diedit oleh aplikasi tersebut memiliki kualitas file yang tidak kalah dengan kualitas editor profesional (Odinokaya & Zhigadlo, 2018).

Menurut Odinokaya & Zhigadlo (2018) juga menyatakan bahwa *"Ispring suite* merupakan alat yang sangat baik untuk dijadikan sebagai multimedia interaktif, konten yang dihasilkan dapat untuk pribadi atau perangkat seluler. Perangkatnya pun dapat guru kuasai dengan waktu yang singkat karena memiliki pemograman yang sederhana, nyaman namun berstandar internasional (Odinokaya & Zhigadlo, 2018)

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa *Ispring Suite* adalah aplikasi berkualitas tinggi yang dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif karena dapat menyisipkan berbagai media seperti slide presentation, video, animasi, gambar, quiz, suara dan lain-lain. Selain itu, dapat menghasilkan media evaluasi belajar dengan bentuk soal interaktif yang beragam. *Ispring Suite* merupakan *software* yang sangat mudah untuk guru kuasai bahkan dalam waktu yang singkat. Hal ini karena aplikasi tersebut dalam penggunaannya terintegrasi dengan microsoft powerpoint sehingga menu-menu dan bahasa pemrogramannya sangat sederhana dan tidak asing bagi pengguna baru yang tidak memiliki keahlian khusus dibidang teknologi. Media yang dihasilkan dapat dikonversikan dalam format flash (swf), dan HTML 5 serta dapat di publish dalam berbagai bentuk seperti *web, Ispring cloud, CD, Ispring learn, LMA* dan video yang nantinya media yang dihasilkan tersebut dapat diakses baik secara *online* maupun *offline* pada laptop, smartphone dan sejenisnya. Berdasarkan kualitas dan tampilan terbaik Ispring suite dengan segala kelebihan dan kemudahan

dalam penggunaannya maka software ini refresentatif untuk dijadikan sebagai alat dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif.

C. MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA DINI

1. Pengertian Literasi

Whitehead menyatakan dalam Wartomo, Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *Literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang artinya keaksaraan. Pengertian ini melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Kendatipun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Lebih lanjut literasi merupakan kemampuan yang terkait dengan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Literasi anak usia dini merupakan kemampuan yang berkaitan dengan membaca, menulis, menyimak dan berbicara.(Wartomo, 2017)

Menurut *Education Development Center* (EDC), literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan keterampilan (*Skills*) yang dimiliki dalam hidupnya. Pemahaman bahwa literasi mencakup kemampuan membaca kata dan membaca dunia. Secara umum, literasi adalah seperangkat keterampilan nyata, khususnya keterampilan kognitif membaca dan menulis, yang terlepas dari konteks dimana keterampilan itu diperoleh dan dari siapa memperolehnya.

Menurut Mutiah dalam Kurniawan, anak usia dini adalah anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak-anak usia dini memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik baik dalam wilayah motorik kasar dan halus, kecerdasan dalam berdaya cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat, dan antusiasme dalam komunikasi. (Herdyastika & Kurniawan, 2020)

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Karakteristik anak usia dini adalah 1) bersifat egosentris, 2) memiliki rasa ingin tahu, 3) bersifat unik, 4) memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi, 5) rentang konsentrasi pendek, 6) memiliki aktivitas bermain. (Kurniawan, 2020, hal. 4).

Di masa sekarang, pendidikan literasi sedang gencar-gencarnya dilakukan oleh para praktisi pendidikan untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas dalam bidang akademik, namun juga memiliki pola pikir kritis dan logis. Praktiknya tentu saja tidak harus terpaku pada pembelajaran di sekolah. Orang tua di rumah pun perlu turut andil dalam menanamkan pendidikan literasi pada anak-anak mereka mulai dari sejak dini.

Tujuan utama literasi bukan hanya menekankan pada kemampuan anak untuk membaca atau menulis. Kedua jenis kemampuan tersebut sebenarnya hanya menjadi landasan bagi tujuan yang lebih luas, yakni membentuk generasi yang mampu berpikir kritis dalam menyikapi setiap informasi yang diperoleh. Mengembangkan kemampuan literasi pada anak sejak dini dapat menjadi modal yang baik bagi anak dalam menghadapi masa mendatang. Kemampuan literasi yang dimiliki akan membantu anak dalam beraktivitas seperti membaca, menulis, menghitung, mengembangkan kemandirian, meningkatkan prestasi akademik, mempersiapkan diri memasuki sekolah hingga mengembangkan kemampuan komunikasi dan sosialisasi dengan orang lain maupun lingkungan sekitar. Salah satu yang utama, kemampuan literasi akan membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan logis dalam menghadapi berbagai situasi. Semakin tinggi kemampuan literasi yang dimiliki anak akan membantunya dalam menerima dan mengolah informasi sehingga anak dapat menyimpulkan dan memecahkan masalah dalam menyikap informasi yang diterima.

2. Manfaat Memperkenalkan literasi sejak dini

Secara Istilah dalam bahasa Indonesia, literasi adalah keberaksaraan, yaitu kemampuan menulis dan membaca. Dalam bahasa Inggris, literacy artinya kemampuan membaca dan menulis (*the ability to read and write*) dan "kompetensi atau pengetahuan di bidang khusus" (*competence or knowledge in specific area*).

a. Melatih kemampuan dan mengenalkan anak membaca, menulis dan berhitung sejak dini Pengenalan literasi untuk anak sejak dini bisa dimulai dengan kebiasaan membacakan buku cerita atau dongeng pada anak secara rutin oleh orangtua di rumah. Meski terkesan seperti kegiatan sederhana, membacakan buku pada anak adalah tahap awal mengenalkan mereka pada dunia literasi.

   Isu rendahnya minat baca ini sudah ada sejak dulu. Bahkan hingga saat ini pun, angka minat baca masyarakat Indonesia masih berada pada peringkat dua terbawah. Peningkatan minat baca tentunya tidak akan bertambah begitu saja apabila tidak ada kebiasaan mengenalkan buku sejak dini. Beberapa penelitian menyebutkan proses belajar membaca merupakan fase penting anak usia pra sekolah.

   Sebuah survei yang dilakukan oleh salah satu divisi Kementerian Pendidikan Amerika Serikat menunjukkan bahwa balita yang terbiasa dibacakan buku oleh orang tua mereka bisa lebih cepat mengenal abjad. Survei lainnya memperlihatkan keberhasilan balita dalam tahapan literasi

awal, seperti menulis namanya sendiri, membaca atau berinteraksi dengan buku, serta menghitung hingga bilangan dua puluh.

b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak.
   Tingkat literasi yang tinggi akan berbanding lurus dengan kemampuan seseorang untuk menerima, mengolah, dan menyikapi setiap informasi yang diterimanya. Oleh karena itu, pendidikan literasi yang diterapkan pada anak sejak dini berperan sebagai fondasi bagi mereka untuk bisa memiliki kemampuan berpikir kritis dan logis ketika dihadapkan dengan berbagai situasi. Pola pikir kritis diperlukan sebagai investasi yang akan berguna saat anak mulai memasuki dunia masyarakat yang sebenarnya di masa mendatang.

c. Mempersiapkan anak untuk masuk sekolah.
   Mengenalkan poin-poin utama dalam pendidikan literasi pada anak sejak dini akan membantu mereka mempersiapkan diri saat memasuki dunia sekolah. Perkembangan sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan literasi adalah sejumlah aspek penting yang harus dimiliki anak. Aspek-aspek tersebut saling berhubungan satu sama lain dan dapat didukung dengan penerapan pendidikan literasi pada anak sejak dini.
   Tahapan literasi awal yang meliputi bahasa lisan dan tulisan serta pengetahuan mengenai angka dan huruf menjadi salah satu kunci keberhasilan usia dini dalam membaca. Kemampuan ini akan bisa diandalkan ketika mereka mulai mendapatkan pembelajaran di sekolah.

d. Perkembangan literasi yang baik berpengaruh terhadap perkembangan akademik anak.
   Pendidikan literasi yang telah diterapkan sejak dini akan memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik seorang anak. Praktik pengenalan literasi awal dengan membacakan buku pada anak terbukti dapat membuat anak lebih sukses dalam bidang akademik. Hal tersebut dikarenakan anak yang telah terbiasa dikenalkan dengan dunia literasi memiliki kemampuan belajar dan berkomunikasi yang lebih baik daripada anak lainnya yang belum mendapatkan pengenalan mengenai literasi. Kemampuan akademik tersebut juga ditambahkan dengan kemampuan memecahkan masalah logis seperti dalam pengerjaan soal-soal matematika maupun yang lainnya.

Melihat banyaknya manfaat yang bisa didapatkan anak ketika mereka diberi pendidikan awal tentang literasi sejak usia dini, orang tua sudah sepantasnya menerapkan pendidikan tersebut sedini mungkin. praktiknya bisa dimulai ketika anak sedang berada dalam tahap eksplorasi atau ketika mereka sudah mulai berbicara dan mulai mengekspresikan bahasa.

1. Cakupan Literasi Jenjang Prabaca Dan Pembaca Dini.

Secara konvensional, literasi dimulai dengan pengenalan huruf, kemampuan mengeja suku kata, kefasihan melafalkan bacaan, dan keterampilan menulis. Kegiatan ini dapat diperkenalkan ketika anak duduk di bangku pendidikan anak usia dini (PAUD) dan TK. Namun, kecakapan literasi dalam pengertian yang lebih luas, dimulai di rumah sebelum anak duduk di bangku sekolah formal. Kecakapan literasi ditumbuhkan dalam lingkungan yang kaya interaksi dengan anggota keluarga melalui kegiatan bercakap-cakap, menyanyi, bermain musik, dan bermain. Menurut M.Devi (2021), kecakapan literasi untuk anak di jenjang prabaca dan pembaca dini mencakup beberapa hal sebagai berikut:

a. Secara konvensional

   Kesadaran fonologis adalah pengetahuan bahwa kata-kata terdiri atas satuan bunyi terkecil berwujud huruf. Ketika diperkenalkan pada huruf, anak perlu diajak untuk mengenali bahwa bunyi huruf membentuk kata-kata. Huruf merupakan lambang satuan bunyi yang terkecil.

b. Minat terhadap materi cetak

   Minat anak terhadap materi cetak dapat terlihat apabila anak menunjukkan ketertarikan terhadap buku. Untuk mengembangkan minat ini, anak perlu dibiasakan melihat dan mengeksplorasi materi cetak (print materials), baik dalam bentuk buku, poster, maupun media lain. Anak yang tumbuh dikelilingi buju akan mengembangkan ketertarikan pada materi di dalam buku tersebut.

c. Kesadaran terhadap materi cetak.

   Kesadaran terhadap materi cetak terlihat pada cara anak memperlakukan bacaan (menelusuri bacaan dengan pandangannya, dari kiri ke kana dan atas ke bawah). Anak yang dikelilingi materi cetak dan terbiasa melihat orang dewasa di sekitarnya membaca buku akan memahami bahwa bacaan memuat materi yang menyampaikan makna tertentu.

d. Pengetahuan huruf

   Pengetahuan huruf tidak saja mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi huruf, tetapi juga kesadaran bahwa huruf mewakili bunyi serta memiliki bentuk dan bunyi yang berbeda satu sama lain. Ketertarikan anak terhadap huruf dapat ditumbuhkan melalui kegiatan yang menyenangkan baginya, misalnya menyanyi dan bermain.

e. Perbendaharaan kata

Kosakata atau perbendaharaan kata anak ditunjukkan oleh penguasaan anak terhadap nama-nama benda, perbuatan, emosi, dan konsep sederhana di sekitar mereka. Seorang anak yang memiliki kosakata yang kaya akan mudah memahami materi bacaan. Sejalan dengan hal tersebut, kebiasaan membaca akan memperkenalkan anak dengan beragam kosakata baru.

f. Pengetahuan latar

Pengetahuan latar adalah pemahaman anak tentang dunia di sekitarnya. Anak yang erring diajak berkomunikasi akan mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan pemahamannya melalui percakapan dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya.

g. Kemampuan bertutur

Kemampuan menggunakan bahasa lisan merupakan fondasi yang membentuk kecakapan literasi anak pada jenjang prabaca dan pembaca dini. Anak perlu mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan bahasa lisan (Devi, 2021).

D. KEFEKTIFAN PEMBELAJARAN

Pengertian Keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Berdasarkan (KBBI., 2007) kata efektif mempunyai arti ada efek, pengaruh atau akibat, selain itu efektif juga dapat diartikan dapat membawa hasil atau berhasil guna. Menurut Robiana dan Handoko (2020) efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang akan ditetapkan. Keefektifan bisa diartikan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. (Robiana & Handoko, 2020).

Efektifitas pembelajaran merupakan suatu konsep yang lebih luas untuk mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan dalam pembelajaran yaitu tutor dalam menggunakan metode pembelajaran. Dimana metode pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta pelatihan, situasi, fasilitas dan pengajar itu sendiri. Menurut Sadirman dalam Trianto (2014), keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan mengajar dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.(Trianto et al., 2014)

John Carroll dalam Supardi yang termasyhur dalam bidang pendidikan psikologi, dan dalam bukunya yang berjudul *"A Model of School Learning"*, menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* tergantung pada lima faktor: 1*)*

Attitude; 2) Ability to Understand Instruction; 3) Perseverance; 4) Opportunity; 5) Quality of Instruction. Berdasarkan beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Apabila kelima indikator tersebut tidak ada maka kegiatan belajar mengajar anak tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan anak untuk membantu mengembangkan daya pikir anak dengan tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman anak sesuai dengan usia perkembangannya. Carroll menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari aktivitas selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep (Carroll, 2018).

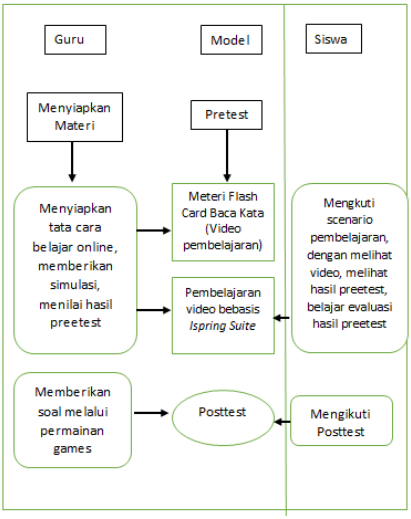
Uji keefektifan dalam mengevaluasi sebuah pembelajaran ada empat level menurut Kirkpatrick yaitu 1) Uji *reaction* (reaksi) dimana mengukur siswa bereaksi atau aktif kepada guru, materi yang disampaikan serta media pembelajaran yang digunakan. Fungsinya untuk mengukur seberapa besar media *flash card* baca kata tersebut berguna baik bagi siswa usia 5-6 tahun di kelas B maupun untuk Lembaga. Alat ukurnya berupa pemberian kuesioner kepada siswa atau pelatihan untuk mengukur materi, instruktur atau tutor serta media. 2). *Learning* merupakan level ini mengukur apa saja yang telah dipelajari dalam meningkatkan literasi anak usia dini, hasil belajar dapat dilihat dari berbagai cara, perubahan pengetahuan, memahami bacaan, kecakapan literasi pada siswa. Untuk mengukur level ini dapat dilakukan dengan cara memberikan pra dan post tes kepada siswa. 3). *Behavior* merupakan level hal yang dapat dievaluasi seberapa jauh sikap dan kecakapan literasi siswa berkembang setelah menerima pembelajaran menggunakan media *flash card* baca kata berbasis *Ispring Suite*. Hal tersebut lebih spesifik kepada bagaimana siswa mengaplikasi dari pembelajaran *online* yang mereka dapatkan. Sikap dan perilaku akan berubah seiring dengan perubahan perilaku. Cara yang dilakukan untuk mengukur level ini adalah guru membuat pencatatan dan evaluasi dengan perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. 4). *Result* (hasil) level ini merupakan level yang paling tinggi dalam mengukur sebuah efektifitas dalam pembelajaran di mana hasil akhir pembelajaran dapat di ukur dengan cara apakah ada perubahan peningkatan terhadap kecakapan literasi anak, misalnya apakah ada perubahan cara memahami suatu bacaan yang sudah dibaca oleh siswa tersebut. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengukur dari level reaksi serta hasil belajar hal tersebut disebab kan keterbatasan peneliti dalam mengukur *behavior* dan *result* karena waktu penelitian yang cukup singkat. (Kirkpatrick, 2006).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Keefektifan dari penggunaan media *flash card* baca kata berbasis *Ispring Suite* dalam meningkatkan literasi anak berusia 5-6 tahun dapat dilihat dari pemahaman siswa dalam memaknai sebuah bacaan. Jika siswa dalam pembelajaran memahami menggunakan media video berbasis *Ispiring suite* dengan guru, bimbingan orang dewasa atau sendiri serta lebih siap dan percaya diri dalam pengenalan keaksaraan awal yang lebih bermakna dan dengan adanya peningkatan membaca dengan memahami kata yang dibacanya, apakah sudah menjalankan sesuai dengan prosedur atau tidak maka penggunaan video pembelajaran *flash card* baca kata berbasis *Ispring Suite dengan* guru dikatakan efektif.

E. KERANGKA PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BACA KATA BERBASIS *ISPRING SUITE*

Kerangka tersebut dapat menghasilkan sebuah produk untuk belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Penggunaan model akan sangat tergantung pada kegiatan pembelajaran yang ditetapkan melalui materi pembelajaran. Mengacu pada pembelajaran tersebut maka dibuat materi untuk setiap topik bahasan dalam materi tersebut yang kemudian akan dilaksanakan menggunakan model yang telah dikembangkan. Berikut adalah kerangka pengembangan media *flash card* baca kata berbasis *Ispiring Suite* pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.8

Ispiring Suite pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.8



Gambar 3.8 Berbasis Ispring Suite

BAB

4

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah media *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* untuk anak berusia 5-6 tahun. Media ini membahas tentang aspek perkembangan bahasa yaitu meningkatkan kemampuan literasi anak berusia 5-6 tahun. Materi yang diajarkan kepada peserta didik sesuai apek perkembangan bahasa, yaitu dalam ketrampilan berbahasa mulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tetapi dalam Penelitian ini dibatasi sampai membaca (merangkai kata) karena keterbatasan waktu peneliti dalam penelitian ini. Kemudian materi *flash card* baca kata dalam bentuk gambar, tulisan, warna, dan suara yang dikemas dalam bentuk video dan latihan yang sifatnya edukasi.

Pada Bab ini memaparkan dua bagian utama, yaitu Pengembangan *flash Card* baca kata berbasis *ispring suite* dan Hasil Analisis Uji Coba (Uji Kelayakan) *flash card* baca kata. Pada pengembangan produk diawali dengan memaparkan hasil analisis kebutuhan dan model draf pengembangan. Sementara itu, pada bagian Hasil Analisis Uji Coba Model (Uji Kelayakan) memaparkan pelaksanaan proses pengembangan, hasil uji telaah oleh pakar, uji satu satu dan uji kelompok kecil, serta uji lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulia Adiningsih dan Meita Lesmiaty Khasyar, pada masa usia dini, anak memiliki potensi besar untuk mempelajari bahasa. Pembelajaran bahasa biasanya dipelajari anak-anak dalam pendidikan formal maupun nonformal. Pembelajaran bahasa yang menarik memerlukan media belajar yang mendukung. Salah satunya berupa aplikasi *flash card* baca kata berbasis *ispring suite*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* dapat digunakan dengan baik pada *smartphone* yang

berbasis android dengan versi 4.0. dan dalam implementasinya, *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* dapat meningkatkan capaian belajar siswa dalam penambahan meningkatkan literasi dan keaksaraan awal.

1. Studi Pendahuluan

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

1) Analisis Kebutuhan

a) Hasil Wawancara Kepada Guru

Hasil Wawancara Kepada Guru Pengembangan media *flash card* berbasis *ispring suite* dalam meningkatkan literasi anak berusia 5-6 tahun di TKIT Sholahuddin 1 Bogor didasari atas hasil observasi dan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut diperoleh informasi yang dituangkan kedalam bentuk instrumen pertanyaan, berikut diantaranya:

4.1 Table Instrumen Guru Kelas Kelompok B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sistem pembelajaran seperti apa yang diterapkan di TKIT Sholahuddin 1 Bogor?	Sistem pembelajaran yang diterapkan di TKIT Sholahuddin 1 disesuaikan dengan peraturan KEMENDIKBUD, bisa secara *online* maupun *offline* terbatas.
2	Sistem pembelajaran *online* atau *offline* yang Ibu guru serta siswa sukai?	*Online* dan *Offline*
3	Kendala apa yang ditemukan saat melakukan sistem pembelajaran *online*?	Terkendala pada jaringan atau sinyal yang kurang stabil.
4	Berapa usia siswa dan siswi yang Ibu ajar disekolah?	Siswa TKIT Sholahuddin 1 Bogor berusia 5-6 tahun
5	Apakah ada permasalahan yang dihadapi oleh Ibu guru saat proses pembelajaran berlangsung?	Permasalahan utama, kurangnya media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat KBM *online*

6	Apakah Ibu guru selalu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebelum mengajar?	Tentu, saya selalu membuat RPPH yang dipersiapkan satu pekan sekali, agar memudahkan dalam proses pembelajaran dan penyiapan perangkat lainnya
7	Apakah Ibu guru selalu menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran?	Media yang digunakan di kelas berupa APE kelas dan saat *online* biasanya share video pembelajaran dan media yang dibawa pulang.
8	Apakah media yang Ibu guru gunakan sudah efektif untuk proses pembelajaran?	Ketika PTMT (Pertemuan tatap Muka Terbatas) media lebih mudah dan lengkap di kelas tetapi saat *online* sangat terbatas mendapatkan media efektif.
9	Bagaimana cara Ibu guru melibatkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran?	Siswa mengerjakan tugas sesuai tutorial atau video pembelajaran yang di share saat zoom dengan media yang sudah dibawa pulang ke rumah atau melihat materi dari PPT.
10	Apakah siswa siswi yang Ibu guru ajarkan terlihat antusias dengan penggunaan media yang digunakan?	Kurang terlihat antusias terutama dalam pengenalan keaksaraan awal/bahasa.
11	Apakah penggunaan media pembelajaran yang Ibu guru gunakan sudah maksimal?	Belum, karena karakteristik siswa yang beragam dan durasi konsentrasi juga tidak dapat lama
12	Apakah materi yang Ibu guru ajarkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?	Sudah, karena sesuai dengan indikator yang akan

13	Mengenalkan materi apa yang Ibu guru rasakan menemukan kendala menstimulusnya?	Pengenalan literasi terutama pada keaksraan awal bermakna yang menjadi urgensi karena salah satu perispan siswa dalam melanjutkan ke jenjang Seklah Dasar

b) Hasil Analisis Temuan

Berdasarkan hasil studi literatur dan identifikasi potensi masalah, maka disusunlah deskripsi analisis temuan sebagai dasar untuk merencanakan "Pengembangan Media *Flash Card* Baca Kata Berbasis Ispring suite dalam Meningkatkan Lietrasi Ank Berusia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Sholahuddin 1 Bogor. Berikut tabel kesenjangan kondisi ideal dan kondisi actual:

Tabel 4.2 Kesenjangan Kondisi Ideal Dan Kondisi Aktual Kegiatan Pembelajaran

No	Kondisi Rencana	Kondisi Lapangan
Penggunaan Media Pembelajaran		
1	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menstimulus siswa sesuai aspek perkembangannya.	Guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKA) yang berbentuk *paper* dan alat tulis.
2	Guru menggunakan media pembelajaran berupa Media *Flash Card* berbasis *online* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa	Guru hanya menggunakan video pembelajaran tanpa bertahap dan tidak dapat dievaluasi.
3	Media *Flash card* dapat digunakan pada perangkat smartphone/tablet	Guru belum memiliki media pembelajaran dalam bentuk aplikasi
4	Media *Flash Card* mudah digunakan oleh guru dan siswa.	Guru tidak menggunakan media digital yang efektif, hanya bahan ajar sederhana

Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran		
5	Siswa lebih terstimulus setelah guru menggunakan media pembelajaran.	Siswa banyak yang belum memahami keaksaraan awal dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa modul cetak, LKA, dan media sederhana
6	Siswa lebih termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru baik secara *online* maupun *offline*	Kurang stimulus yang tepat terutama saat pembelajaran *online*
7	Penggunaan media dapat dilakukan secara sinkronous dan ansinkronous	Media pembelajaran hanya dapat digunakan secara sinkronous saja
Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran		
8	Siswa lebih memahami keaksaraan awal dengan menggunakan media *flash card* berbasis digital	Siswa masih lambat dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan LKA dan *flash card* biasa
9	Siswa tetap fokus melakukan kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring	Siswa sebagian lebih fokus ketika daring dan kurang fokus saat *online*
Penguasaan Materi		
10	Guru Mengembangkan materi pelajaran sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini	Perkembangan siswa belum dapat terstimulus secara keseluruhan karena keterbatasan media terutama saat *online*

11	Guru dapat memberikan materi pembelajaran dengan melatih berfikir kritis siswa dengan memberikan pertanyaan terbuka dan trampil dalam menggunakan media digital	Guru masih mengajar secara monoton dalam pemberian materi dan penggunaan media *online*
Pengelolaan Kelas		
12	Metode dan media yang digunakan guru sesuai dan menarik minat siswa	Siswa terlihat jenuh karena metode dan media yang digunakan terutama saat *online* kurang menarik dan menantang rasa ingin tahunya

Berdasarkan tabel kesenjangan kondisi ideal dan kondisi aktual kegiatan pembelajaran di atas, didapatkan informasi dari kondisi aktual yang peneliti temukan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa LKA dan media *offline* dan terbatas untuk kegiatan *online*, penggunaan media tersebut dirasa kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan Aspek perkembangan bahasa terutama literasi dalam keaksaraan awal siswa, sehingga siswa merasa jenuh dan belum memahami literasi secara utuh, sehingga peneliti ingin melakukan pengembangan media *Flash Card* Baca Kata Berbasis Ispring Suite Dalam Meningkatkan Literasi Anak Berusia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Sholahuddin 1 Bogor.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Hasil analisis karakter siswa menunjukkan bahwa siswa Taman Kanak-kanak Islam Terpadu memiliki tingkat akademik yang berbeda-beda. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa Taman Kanak-kanak cenderung tertarik terhadap media visual yang dipakai dalam pembelajaran, baik itu dari segi gambar maupun video jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa penggunaan media. Sehingga pengembangan media *flash card* baca kata dapat memberikan fasilitas kepada guru dan siswa agar proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan adalah adanya kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa mengatasi masalah belajar pada masa pandemi Covid-19, juga untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini sekaligus mendorong kemandirian dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

3) Analisis Kurikulum

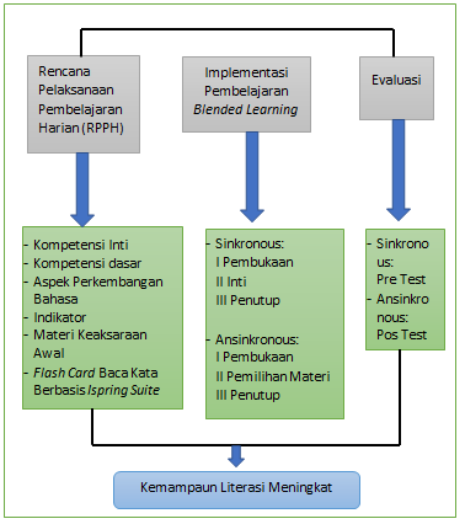
Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* adalah sebagai berikut. Menyiapkan rancangan materi *flash card* baca kata berbasis *ispring suit.* Pengembangan materi *flash card* baca kata berbasis *ispring suite*, dilakukan dengan cara menentukan materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Dengan adanya pengembangan materi diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa. Rancangan materi *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* mengambil materi yang disesuaikan dengan RPPH dalam satu semester dengan menentukan 4 (empat) tema yaitu, Sekolahku, kebutuhanku, cita-cita, jendela dunia.

4) Perencanaan

a) Rancangan desain pembelajaran melalui *blended learning*

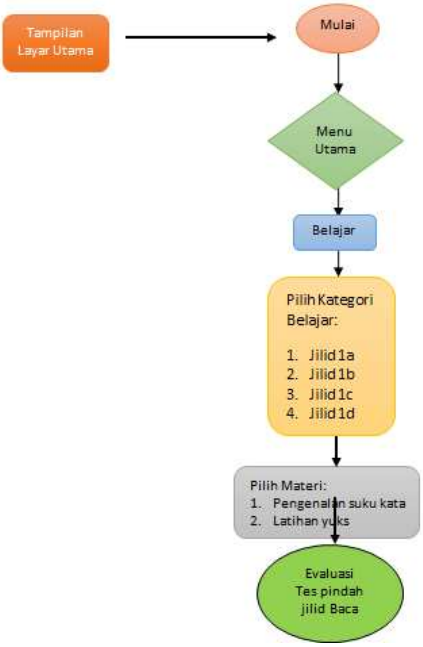
Rancangan desain pembelajaran melalui *blended learning* yang dibuat akan diimplementasikan. Berikut tabel desain pembelajaran melalui *blended learning* :

Tabel 4.5 Desain Pembelajaran Melalui *Blended Learning*



b. Penyusunan Kerangka Media pembelajaran

Penyusunan kerangka media *flash card* baca kata didasari oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada aspek perkembangan Bahasa dalam kemampuan literasi yaitu melalui keaksaraan awal di TKIT Sholahuddin 1 Bogor. Media *Flash Card* Baca Kata yang akan dikembangkan terdiri dari:



Gambar 4.1 *Flowcart Flash Card* Baca Kata

2. Studi Pengembangan

a.* Hasil Pengembangan Media *Flash Card* Baca Kata Berbasis *Ispring Suite

Pada tahap ini dikembangkan *storyboard* rancangan *flash card* untuk memudahkan dalam mengembangkan *flash card* baca kata berbasis *ispring suite*. *Storyboard* digunakan sebagai panduan agar materi yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. *Storyboard* membantu memastikan materi *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi atau alur yang benar.

1) Pembuatan media pembelajaran diawali dengan membuat *storyboard* yang berfungsi untuk memudahkan pembuatan desain, selanjutnya menentukan desain dan halaman media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Caranya yaitu dengan klik design lalu pilih tema yang akan digunakan sebagai background seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.2 Menu Design

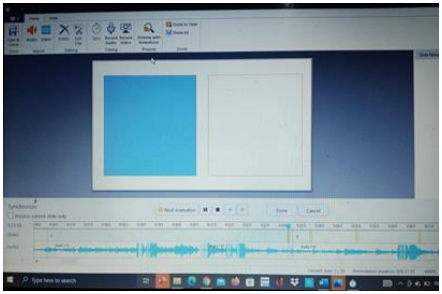
2) Aplikasikan design tema pada beberapa slide sesuai dengan kebutuhan.
3) Halaman awal, masukan judul dan nama pembuat media. Contohnya seperti pada gambar berikut.

Gambar 4.3 Tampilan Utama

4) Langkah pertama yaitu masukan tombol mulai dengan menggunakan *tool shapes*, lalu *klik teks box*. Setelah *diklik teks box*, arahkan kursor pada posisi tombol mulai yang diinginkan lalu ketik "mulai" selanjutnya beri warna pada tombol dengan cara klik menu *format » shapes styles* » pilih sesuai dengan yang disukai. (Hasan, 2017, hlm1-46)

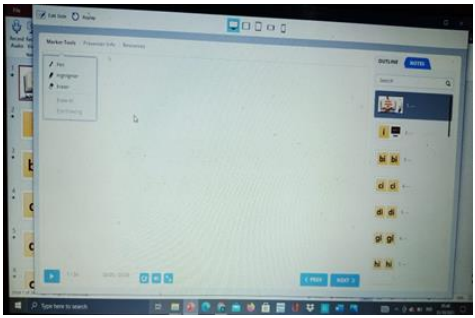
Gambar 4.4 Langkah memberi warna pada tombol

5) Tombol mulai dapat berfungsi saat digunakan, maka terapkan tool action untuk memfungsikannya, seperti langkah berikut ini. (LestariI, 2020)



Gambar 4.5 Langkah Memfungsikan Tombol (Action)

6) Apabila telah diklik tombol action lalu pilih hyperlink to » next slide. Maka saat tombol mulai diklik akan masuk pada slide selanjutnya. Untuk memudahkan langkah ini, maka perhatikan gambar berikut.



Gambar 4.6 Langkah Memfungsikan Tombol *Hyperlink*

7) Pembuatan tombol *exit, next* dan *prev* langkahnya sama seperti membuat tombol mulai. Adapun untuk memfungsikan tombol caranya tetap sama yaitu dengan klik action, untuk tombol exit » hyperlink to » and show, untuk tombol next » hyperlink to » next slide, dan untuk tombol prev » hyperlink to » previous slide. Setelah hyperlink copy dan pastikan tombol pada setiap halaman yang diperlukan kecuali slide pertama. Berikut tampilannya dapat diamati pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.7 Tampilan Tombol Yang Telah Dibuat

8) Setelah tampilan dan tombol dibuat maka dapat memasukan bahan ajar serta memfungsikan tool lain pada menu *Ispring suite* agar media dapat lebih interaktif.
9) Setelah tampilan dan tombol dibuat maka dapat memasukan bahan ajar serta memfungsikan tool lain pada menu iSpring suite 8 agar media dapat lebih interaktif.

Gambar 4.8 Tampilan materi ajar

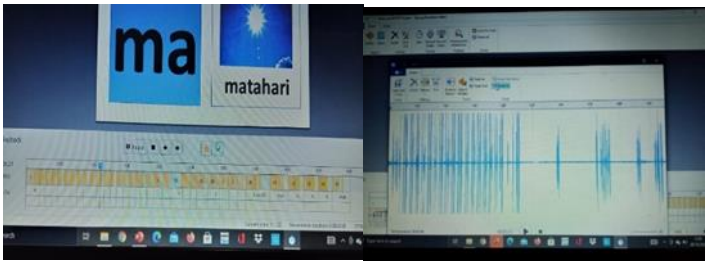
10) Langkah Pembuatan materi dalam bentuk video, audio, dan animasi

a) Materi dalam bentuk video.
Video adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara *syncronus* dan *ansyncronous*, sehingga memudahkan siswa dalam mengulang materi kapan saja. Cara pembuatan dalam bentuk video seperti gambar di bawah ini: tekan tool video setelah materi bahan ajar sudah selesai.

Gambar 4.9 Tampilan video materi

b) Materi dalam bentuk audio

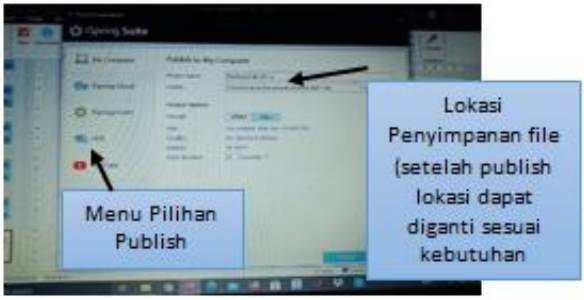
Melalui tampilan audio mampu memberikan informasi pada materi pelajaran lebih detail dan bervariasi, terutama untuk gaya belajar anak yang audio maka akan membuatnya lebih efektif dalam menerima materi pembelajaran. Cara pembuatan dalam audio seperti gambar di bawah ini: tekan tool audio setelah materi bahan ajar sudah selesai dan suara dapat diisi perslide, baik untuk suara materi yang disampaikan maupun iringan musik.



Gambar 4.10 Tampilan Audio materi

11) Langkah Mempublikasikan File

a) Mempublikasikan media yang telah dibuat caranya dengan klik menu *Ispring suite* lalu klik tool publish. Gambar dibawah adalah tampilan kotak dialog *publish.*



Gambar 4.11 Tampilan Kotak Dialog Publish

b) Pada tutorial ini pengaturan menggunakan none pada player dan pada out option dipilih dekstop (*flash*) agar file yang dihasilkan bertipe *SWF*, berikutnya klik publish pada sudut kanan bawah lembar dialog publish. Tunggu proses membuat *file swfnya*

c) Mengetahui file yang telah dibuat maka cari folder pada lokasi yang sesuai dengan tempat penyimpanan.
d) Jika tidak memiliki aplikasi untuk membuka file dengan format swf maka dapat menggunakan internet explorer.

12) Strategi Penyampaian Isi

Pada tahap ini peneliti penyusun desain penyajian materi pembelajaran pada program media flash card baca kata berbasis ispring suite yang meliputi desain tampilan dan lain-lain. Berikut adalah rinciannya:

a) Desain tampilan menu

Layar utama merupakan layar induk, di mana menu utama dan halaman pertama, seperti: *Flash Card* Baca Kata mulai Jilid 1a, 1b, 1c, 1d, dan 1e akan terlihat sesuai bacaan yang akan digunakan oleh siswa.

Gambar 4.12 Tampilan menu jilid 1

b) Desain tampilan halaman pertama

Pada setiap jilid 1a sampai 1e akan tersedia pengenalan bunyi suku kata dengan huruf vocal yang bertahap dan bermakna dan dapat diikuti oleh siswa secara berulang hingga siswa tersebut memahami serta dibantu gambar pendukung untuk memudahkan siswa mengenal huruf atau suku kata yang kongkret bukan abstrak, sehingga memudahkan siswa mengingat dan membunyikan suku kata tersebut. Materi awal ini ada di Jilid 1a dan untuk 1b sampai 1e siswa sudah mengenal konsep awal sehingga hanya meneruskan cara membunyikan suku kata dengan vocal yang beragam.

Gambar 4.13 Tampilan halaman pertama setiap jilid 1

c) Desain tampilan materi mengenal suku kata

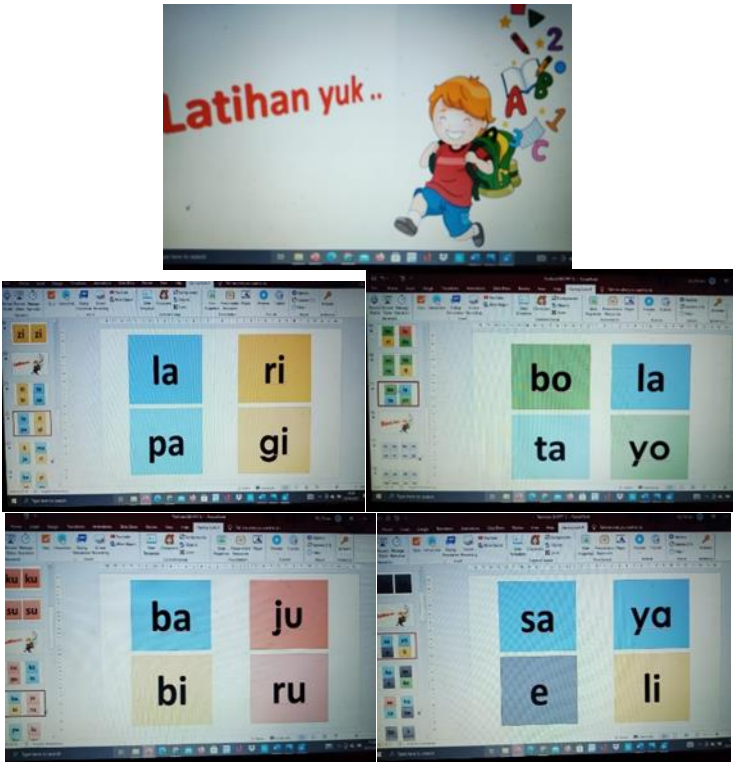
Halaman selanjutnya pengenalan bunyi suku kata dengan bantuan gambar pada jilid 1a dan pada jilid 1b-1e langsung kepada bunyi yang beragam secara bertahap.

Gambar 4.14 Tampilan materi mengenal suku kata jilid 1a

Gambar 4.15 Tampilan materi mengenal suku kata jilid 1b

d) Desain tampilan latihan pertama jilid 1a-1e

Tampilan selanjutnya latihan mengenal bunyi suku kata dan merangkai menjadi kata bermakna dengan bantuan gambar pada jilid 1a dan dengan bantuan warna dalam jilid 1b sampai 1e



Gambar 4.16 Tampilan latihan merangkai suku kata jilid 1b-1e dengan bantuan warna

e) Desain tampilan latihan merangkai kata bermakna

Latihan kedua ini mulai dari jilid 1a sampai 1e untuk mengetahui apakah anak sudah memahami cara merangkai kata dan menstimulus anak dalam menemui kosa kata baru upaya dari rangkaian suku kata yang difahaminya. Jika anak sudah memahami dengan baik maka dapat dilanjut ke jilid berikutnya dan jika masih terlihat terbata-bata maka latihan kedua ini dapat terus diulang agar semakin lancar dan anak memahami makna bacaan serta konsep membacanya.

Gambar 4.17 Tampilan latihan baca kata bermakna agar pindah jilid

BAB

5

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan hasil pengembangan media *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak berusia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Sholahuddin 1 Bogor, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

a. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini dalam melakukan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan literasi anak berusia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Sholahuddin 1 Bogor adalah Borg and Gall yang diintegrasikan dengan model desain sistem pembelajaran PEDATI. Pengembangan model Borg and Gall digunakan dalam penelitian penulis karena sangat sesuai dalam kebutuhan penelitian. Borg and Gall dengan 10 langkah yang detail dan terstruktur, memudahkan penulis dalam menuangkan langkah-langkah pengembangan media yang *flash card* baca kata sedangkan PEDATI digunakan untuk instruksional pembelajarannya, karena pembelajaran yang dilakukan secara *blended* maka model PEDATI sangat sesuai diterapkan dan diintegrasikan dengan Borg anad Gall.

b. Kelayakan sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan berdasaran hasil validasi uji ahli materi, ahli desain, pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil uji kelayakan dari empat ahli tersebut, diperoleh hasil dengan rata-rata presentasi hasil uji dari ahli materi sebesar 92%yang berarti sangat baik dan masuk kriteria sangat layak untuk digunakan, presentasi hasil uji ahli media pembelajaran sebesar 90,5% yang berarti kriteria sangat baik dan masuk kriteria sangat layak untuk digunakan, hasil presentasi uji desain pembelajaran 95% dengan kriteria sangat baik dan masuk kriteria sangat layak untuk digunakan, dan 91%

diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa yang berarti sangat baik dan masuk kriteria sangat layak untuk digunakan.

c. Keefektifan model pengembangan berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa permasalahan yang ditemukan peneliti adalah belum tersedianya pengembangan media efektif seperti *flash card* baca kata *ispring suite* khusus yang dapat digunakan untuk pembelajaran keaksaraan awal. Hasil analisis data pretes dan postes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi anak terutama dalam keaksaraan awal anak secara efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar 3 (tiga) siswa masuk pada kategori tinggi dengan nilai N-Gain sebesar 1,4 dan 4 (empat) siswa lainnya masuk pada kategori sedang dengan nilai N-Gain berada pada rentang 0,9 dan tidak ada siswa pada kategori rendah dalam menggunakan f*lash Card* baca kata berbasis *ispring suite.* Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media *flash card* baca kata berbasis *ispring suite* dapat meningkatkan literasi anak berusai 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak islam Terpadu Sholahuddin 1 Bogor secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Z. A. (2017). *Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan: Studi Aneka Sumber Belajar yang Berorientasi pada Student Centre dan Student Creator*. Bogor: UIKA Press.

Andiopenta, A., & Aripudin, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran SOsiolinguistik Berbasis Hybrid Learninga Melalui BOrg adn GallL Model Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi 2019/2020. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(9), 2011–2018.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.

Asmaradhana, G. C., Churiyah, M., & Basuki, A. (2021). MMeningktakn Hasil Belaar dan Kemandirian Peserta Didik Melalui Pengambangan Mobile Leasrning Berbasis Ispring Suita 9 PPada Mata Pelajaran Humas DAn Keprotokolan. *Prosiding Seminar Nasional KBK*, *3*(1).

Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, *14*(2), 231–246.

Borg, W. and G. M. (1979). *Education Research an Introduction*. Longman Inc.

Budiharti, R., & Waras, N. S. (2018). Analysis of student's scientific attitude behaviour change effects blended learning supported by I-spring Suite 8 application. *Journal of Physics: Conference Series*, *1022*(1), 12024.

Carroll, J. B. (2018). The model of school learning: Progress of an idea. In *Time and school learning* (pp. 15–45). Routledge.

Devi, M. (2021). *Penerapan Literasi Untuk MeningkatkanKemampuan Bahasa Anak Uisa 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah 1 Labuhan Raty Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.

Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbantu camtasia studio pada materi perkembangan teknologi kelas iv SD. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, *7*(1), 141–154.

Herdyastika, M., & Kurniawan, M. (2020). Analisis Perbandingan Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Inovatif di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(2), 1585–1593.

Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.

Jamun, Y. M., & Momang, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Anak USia Dini Berbasis Multimedia. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 7–20.

Juraev, A. R. (2019). Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Teacher's Professional Competenciens. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*, *4*(2), 755–762.

Kirkpatrick, D. L. (2006). Seven keys to unlock the four levels of evaluation. *Performance Improvement*, *45*(7), 5–8.

Kristanto, A. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. UNS (Sebelas Maret University).

Kusnida, F., Mulyani, M., & Su'udi, A. (2015). Keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *4*(2).

Kusuma, N. R. (2018). *Pengembangan media pembelajaranInteraktif Power Point Ispring Suite 8 padakonsepsistemekskresidi SekolahMenengahAtas.* Universitas Negeri Negeri Makasar

Lestari, N. U. R. A. Y. U. (2020). *Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Biologi di SMA*. FKIP UNPAS.

Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.

Nababan, E. B., Sari, R. N., Sari, I. M., Satriawan, D., Avicenna, A., Subakti, H., Tamrin, A. F., Sari, A. S. P., Kuswandi, S., & Harahap, J. M. (2021). *Bahasa Indonesia Akademik: Penulisan Laporan Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.

Nasution, F. D. (2013). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran bahasa arab di MAN Binanga Kabupaten Padang Lawas*. IAIN Padangsidimpuan.

Nisyah, A., & Arief, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Mobile Learning Berbasis Ispring Suite 9 pada Mata Pelajaran Kearsipan (PVar Spring). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, *1*(5), 494–501.

Nopeline, N., Sidabutar, R. C. D., & Hutapea, H. D. (2021). DISKUSI Mengenai Indeks Pembangunan Manusia Dan Indeks Pembangunan Pemuda Dalam Rangka Peningkatan Daya Saing Pemuda Punguan Raja Panjaitan Dohor Baruna (PRPB) Kota Medan. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 101–110.

Nur, S. (2021). *Metode Peningkatan KemampuanLiterasi Awal Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Pengalusan Kecamatan Mberet Kabupaten Purbalinggan* IAIN Purwokerto.

Nurdiana, A., Partasiwi, N., & Hastomo, T. (n.d.). *Peltihan Penggunaan Media Edomo Dalam Pembelajaran DI SMK PGRI Bandar lampung*

Nurfadhillah, S., Anggraeni, S., Rahmanda, F. P., Ristavania, F., & Kurniawan, W. (2021). Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Pinang 1. *NUSANTARA*, *3*(1), 135–150.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171–210.

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, *8*(1).

Odinokaya, M., & Zhigadlo, A. (2018). Ispring suite as a new tool of e-learning. *Наука. Информатизация. Технологии. Образование*, 152–157.

Pradnyana, I. (2021). *Pengembangan Multimedia Gamfikasi Ineraktif Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Di SMK NEGERI 1 NUusa Penida*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan iSpring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 24–33.

Robiana, A., & Handoko, H. (2020). Pengaruh penerapan media unomath untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(3), 521–532.

Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Desertasi*. Aswaja Pressindo.

Septembara, L. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flashcard di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 2 Jatisari Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013*. IAIN Walisongo.

Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem computer based test (CBT) tingkat sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, *2*(1), 1–8.

Suhartono, S., & Indramawan, A. (2021). *Group Investigation; Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran* (Vol. 1). Academia Publication.

Thasimmim, S. N., Fadhli, K., & Agus, M. (2021). Komunikasi Persuai Dalam Pebguatan Literasi Bagi Anak Ssekolah Dasar Dimasa Pandemi. *Jurnal Awam*, *1*(2), 9–15.

Trianto, A., de Voodg, N. J., & Tanaka, J. (2014). Two new compounds from an Indonesian sponge Dysidea sp. *Journal of Asian Natural Products Research*, *16*(2), 163–168.

Warsita, B. (2013). Perkembangan definisi dan kawasan teknologi pembelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. *Kwangsan*, *1*(2), 286943.

Wartomo, M. P. (2017). *Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya OptimalisasiI Perkemvangan Bahasa Anak Usia Dini.*

Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua*. Kencana.

Yaumi, M. (2018). *Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*.

PROFIL PENULIS

Elly Fitriani, M.Pd.

Nama lengkap penulis Elly Fitriani, lahir di Jakarta pada tanggal 5 Oktober 1975, merupakan anak ke lima dari enam bersaudara, pasangan Bapak Aimansyah (alm) dan Ibu Rosdiana. Penulis menikah dengan Iskandar Zulkarnaen, S.Pt. dan telah dikaruniai delapan orang anak yaitu Rifdah Herfini yang saat ini masih menempuh pendidikan sebagai Mahasiswi Universitas Terbuka semester tujuh jurusan sastra inggris dan bekerja sebagai desain grafis, putra kedua bernama Bilal Rusydi Herfian masih menempuh sebagai Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hidayah semester tiga dengan jurusan Tarbiyah, putra ketiga Amran Dhya UlHaq Herfian masih menempuh pendidikan sebagia Mahasiswa Sekolah Tinggi Al Hidayah semester lima jurusan Hukum Islam dan mengelola Rumah Qur'an Sa'natu 'Abidah di Bogor, putri keempat Alfiyyah Rojwa Herfini masih menempuh pendidikan di SMK Ibnu Aqil Bogor kelas XII, putra kelima Najmi mUjahid Herfian masih menempuh pendidikan sebagai Santriawan di Pondok Pesantren di MTS Mu'allimien Muhammadiyyah Lw.Liang Bogor kelas VII, putra keenam Nabil masih menempuh pendidikan di SDS An Nur kelas VI, putra ketujuh Nafal masih menempuh pendidikan di Imam Nawawi School kelas 3, dan yang kedelapan Maulana Hisyam Abdullah masih menempuh pendidikan di Imam Nawani School kelas 2. Elly Fitriani menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Rmba Putra Bogor pada tahun 1988. Lulus Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di MTS Mu'allimien Muhammadiyyah pada tahun 1992, dan lulus Sekolah Menengah Atas di SMA PGRI 4 Bogor Tahun 1995. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikannya Diploma-1 di PGTK Institut Studi Islam Darul Qalam Bogor tahun 1996. Pendidikan S-1 PAUD STKIP Panca Sakti Bekasi, ia selesaikan tahun 2018. Pada Tahun 2019, ia melanjutkan pendidikan untuk meraih gelar Masgister Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan pada Sekolah Pascasarjana UIKA Bogor.

Dr. Muktiono Waspodo, M.Pd.

Tempat/Tgl Lahir	: Jakarta, 29-10-967
Pekerjaan	: Dosen PNS dpk FKIP UIKA Bogor
Status	: Sudah Menikah
Alamat	: Duta Bintaro Blok D No 15/16 Rt.007/rw.008 Desa/Kel. Kunciran Keamatan Pinang.

Pengalaman Kerja :

1. Widyaprapta Ahli Utama, Kemendikbudristek, 2020 s/d sekatrang
2. Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Balitbang Kemendikbud 2017-2020
3. KepalaBidang Diklat Teknis dan Fungsional Pusdiklat Pegawai, Kemendikbud 2016-2017
4. Kepala Bidang Tenaga Teknis dan Non Fungsional BPSDMPK, Kemendikbud 2013-2015
5. Kepala Bidang Umum PPPPPTK Penjas dan BK BPSDMPK,& PMP, 2010-2013
6. Kepala Seksi Perencanaan, Dit.PTK-PNF,Ditjen pmptk 2005-2010

Organisasi/Aktivitas:

1. Anggota Dewan Pelatihan Ketenagakerjaan Nasional Kemnaker RI
2. Anggota Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesi
3. Master Trainer Bestari berbagai Pelatihan Tingkat Nasional
4. Penulis/Mitra Bestari berbagai Jurnal Nasional
5. Tim Pengembang bahan ajar Ajar?Modul Pelayihan Kemdikbudristek

Dr. Ir. Masitowati Gatot, M.Si., M.Ed.

NIK : 410100335
TTL : Jakarta, 15 Januari 1968
Agama : Islam
Alamat : Jl. Medika AF no 16, Bumi Menteng Asri, Kel. Menteng, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor, 16111.
E-mail :masitogatot@hotmail.com; gatotmasito@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan

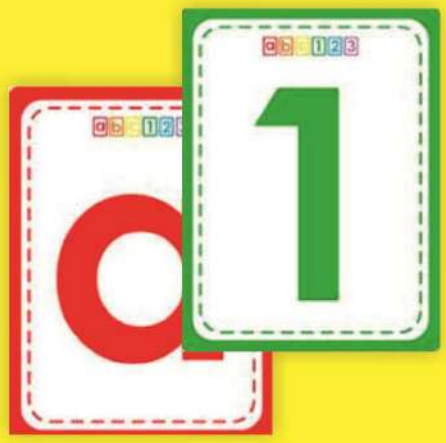
1. Universitas Negeri Jakarta, Doktor PAUD, 2017, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (S3)
2. Universitas Kebangsaan Malaysia, Tahun 2006, Fakultas Pendidikan, Jurusan Prasekolah (S2)
3. Institut Pertanian Bogor, Tahun 1996, Fakultas Teknologi Pertanian, Jurusan Teknologi Industri Pertanian (S2)
4. Universitas Pembangunan Nasional Yogyakarta, tahun 1991, Fakultas Pertanian, Jurusan Agronomi (S1)

Pengalaman bekerja:

1. Sekretaris PRODI Penmas FKIP UIKA Bogor 2015 – 2020.
2. Bendahara Ikatan Doktor PAUD Indonesia 2020 – 2025.
3. Penguji Lembaga Sertifikasi Kompetensi Pendidik PAUD 2011- sekarang.
4. Ketua Tempat Uji Kompetensi LKPP UIKA Bogor 2017 – sekarang.
5. Tim Evaluator Proposal Organisasi Penggerak Setditjen GTK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan The Smeru Research Institute.
6. Fasilitator Program UNICEF dan Kemendikbud di Kabupaten Bogor 2018-2019.
7. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan UKG di Tenggarong, Kalimantan Timur, 2015.
8. Ketua Wanita Islam Kota Bogor, 2014 - sekarang
9. Dosen FKIP UIKA Bogor, 2007 – sekarang
10. Dosen Pembimbing Lapangan Mahasiswa Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2012 – sekarang
11. Dosen Pembimbing Akademik Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2010 – sekarang
12. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan UKG di Tenggarong, Kalimantan Timur, 2015

13. Sekretaris Prodi PenMas FKIP UIKA Bogor, 2015-sekarang
14. Ketua Tempat Uji Kompetensi LKPP UIKA Bogor, 2017-sekarang.
15. Fasilitator Program UNICEF dan KeMenDikBud di Kabupaten Bogor, 2018-2019
16. Bendahara Ikatan Doktor PAUD Indonesia, 2020-2025
17. Tim Evaluator Proposal Organisasi Penggerak Setditjen GTK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan The Smeru Research Institute.

MEDIA FLASH CARD BACA KATA DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI



Dewasa ini pembelajaran daring menjadi salah satu pilihan yang dilakukan oleh pendidik, mulai dari tingkat pra sekolah hingga sekolah tinggi. Anak usia dini yang sangat kental dengan karakteristik yang beragam menjadi perhatian khusus para guru anak usia dini dalam memberikan metode pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Peran guru anak usia dini semakin tertuntut untuk memberikan stimulus yang tepat dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini, yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosi, fisik motorik, dan seni. Aspek pengembangan bahasa seringkali diterapkan di sekolah jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tanpa memperhatikan kaidah yang seharusnya. Pembelajaran Pendidkan Anak Usia Dini (PAUD) seolah-olah cukup dengan dikenalkan melalui bernyanyi kemudian langsung kepada materi tanpa memperhatikan kaedah yang semestinya. Tujuan mengenal keaksaraan awal tidak hanya anak mampu membaca kalimat terbuka maupun tertutup. Sering kali anak dikenalkan huruf hingga merangkai kata tanpa memahami makna bacaan tersebut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfungsi untuk: membina, menumbuhkan, mengembangkan, seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar dengan tahap perkembangannya. Implementsi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan salah satunya dapat diwujudkan melalui pembelajaran dalam jaringan (daring). Pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efesien, dan bervariasi dengan sentuhan teknologi yang semakin berkembang. Flash Card Baca Kata berbasis digital menjadi salah satu media dan metode yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan keaksaraan awal anak usia dini dengan mengenal kata yang bermakna. Guru maupun orangtua dapat menggunakan media Flash Card Baca Kata dalam sarana bermain sambil bermain anak usia dini kapanpun dan dimanapun secara efektif dan efesien serta menyenangkan.

ISBN 978-623-459-038-8

9 786234 590388

Penerbit widina
www.penerbitwidina.com