

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI

Afrensiana Siktas Woa, Konstantinus Dua Dhiu, Gde Putu Arya Oka
Program Studi PG-PAUD
STKIP Citra Bakti

afrensianasiktaswoa100@gmail.com, duakonstantinus082@gmail.com, okaeciken@gmail.com

Abstract

This research aimed to find out the design of flash card learning media in order to improve children's cognitive and to produce flash card media that is practical to improve children's cognitive abilities at Citra Bakti Early Childhood Education. The type of this research is research development, which using by ADDIE model. Data analyzed with the descriptive qualitative approach and descriptive quantitative percentage. In the research and development of flash cards, it was shown that the flash card learning media used to improve children's cognitive abilities were categorized as feasible based on all aspects that were validated and tested. Material validation with the results of research conducted by material experts got a score of 92% with the "very valid" category, the assessment by the media got a score of 82% in the "valid" category, the assessment by the learning design expert got a score of 90% with the "Very valid" category and small group trials at PAUD Terpadu Citra Bakti as product users with 96% for individual trials in the "very valid" category and individual trials with a score of 93% in the "very valid" category. Thus, the development of flash card learning media to improve cognitive abilities at Citra Bakti Early Childhood Education is very feasible to use.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kognitif anak dan menghasilkan media *flash card* yang praktis untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Terpadu Citra Bakti. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research Development*), yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Dalam penelitian dan pengembangan *flash card* menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak ini dikategorikan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi dan diujikan. Validasi materi dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor 92% dengan kategori "sangat valid", penilaian oleh media mendapatkan skor 82% dengan kategori "valid", penilaian oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 90% dengan kategori "Sangat valid" serta uji coba pada kelompok kecil di PAUD Terpadu Citra Bakti sebagai pengguna produk dengan 96% untuk uji coba perorangan dengan kategori "sangat valid" dan uji coba perorangan skor 93% dengan kategori "sangat valid". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di PAUD Terpadu Citra Bakti layak untuk digunakan.

Article History

Received:07-03-2022
Reviewed:14-03-2022
Published:30-05-2022

Key Words

Development, Flash Card

Sejarah Artikel

Diterima:07-03-2022
Direview:14-03-2022
Disetujui: 30-05-2022

Kata Kunci

Pengembangan, Flash Card.

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Pasal 3 Nomor 27 Tahun 1990 (Rita Kusumawati. dkk, 2016), pada usia 4-6 tahun anak mulai memasuki pendidikan formal dan merupakan usia yang paling baik untuk meletakkan dasar pendidikan yang kokoh kearah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan selanjutnya. Untuk itu pendidikan anak usia dini perlu menerapkan pelaksanaan pendidikan dengan prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan utama dimasa *golden age*. Peran pendidikan PAUD sangat penting dalam masa pertumbuhan seorang anak pada tingkat dasar. Sehingga, anak dapat mempersiapkan diri dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Perinsip-perinsip pembelajaran anak usia dini adalah: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Artinya segala sesuatu yang anak butuhkan seperti sandang, pangan dan papan, rasa aman, kasih sayang harus terpenuhi dengan baik, 2) Belajar melalui bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya. Anak belajar untuk mengenal lingkungan sekitarnya melalui kegiatan bermain, 3) Memanfaatkan potensi lingkungan. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik/guru, termasuk dalam hal ini adalah bahan-bahan untuk membuat permainan edukatif sendiri, 4) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya. Berbagai objek yang ada di sekitar anak, kejadian, dan isu-isu yang menarik dapat diangkat sebagai tema persoalan belajar. Menurut Mursid (2015:40), Kata “media” berasal dari bahasa Latin, *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima pesan. Hamalik (Arsyad, 2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak.

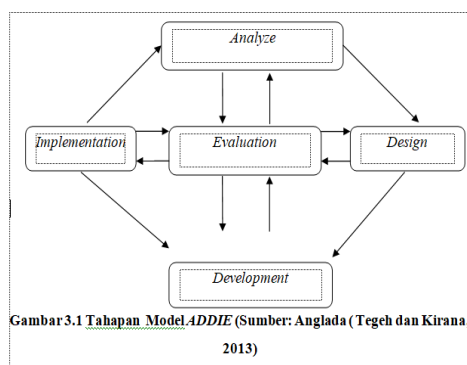
Menurut Sumardiono (2009), *flash card* adalah kartu permainan (*Education Flash cards*) yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat merima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin. Media *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran berbeda-beda dilihat dari kebutuhan, ukuran kelas dan jumlah anak. Sesuai dengan

kegunaannya media *flash card* yang paling sering dibuat berukuran 25x30 cm. Gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card* (Susilana dan Riyana, 2009 : 94).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan bahan ajar adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi *ADDIE* yaitu pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model ini didasari atas pertimbangan bahwa dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis dalam desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Rohman dan Amri (2013: 210-211) Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) rancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Sumber: Anglada (Tegeh dan Kirana, 2013)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada bagian ini memuat tahapan prosedur pengembangan yang akan digunakan. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan pengembangan, tergantung pada referensi yang digunakan. Namun secara garis besar, pada tahapan ini dibagi kedalam 3 tahapan yaitu:

Tahap I: Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan membahas tentang: 1) Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi kualitatif diawali dengan studi *literature*, kemudian studi lapangan tentang produk yang akan dikembangkan, 2) Pada studi pendahuluan ini diakhiri dengan deskripsi dan analisis temuan. Dalam tahap ini dilakukan peneliti yaitu mengetahui secara jelas tentang subjek yang ada di lapangan.

Dalam studi pendahuluan dilakukan dengan pedoman wawancara terhadap guru untuk mengetahui variable latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dan perhatian. Pada pedoman wawancara ini peneliti menyediakan beberapa pertanyaan yang terkait dengan perkembangan belajar siswa. Studi pendahuluan inilah yang menjadi dasar berbagai aspek dalam pengembangan ini.

Tahap II: Tahap Pengembangan Model

Dalam tahap ini hendaknya memuat butir-butir yaitu: 1) Model Pengembangan (desain produk). Tahap ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Peneliti melakukan pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di Paud Terpadu Citra Bakti, 2) Validasi Desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk valid atau tidak. Tahapan validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli media yaitu media *flash card*, 3) Revisi Desain Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi. Validasi dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Sedangkan, validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan komentar atau saran terkait media. Komentar atau saran dari ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media.

Tahap III: Uji Tingkat Kelayakan Produk Pembelajaran.

Pada tahap ini produk pembelajaran belum sampai pada tingkat efektifitas sehingga masih melakukan serangkaian uji coba mulai dari uji ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan hal yang penting dalam tahap uji coba. Pada tahap uji coba, produk akan dievaluasi melalui beberapa tahap agar menghasilkan produk yang benar-benar layak untuk pembelajaran anak usia dini. Rancangan uji coba produk, seperti terlihat pada Gambar di bawah ini.

Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini dengan jumlah anak 6 orang. Pelaksanaan uji penggunaan media dilakukan dalam proses belajar sambil bercerita sehingga anak mempunyai peran penting dalam merespon penggunaan media *Flash card*.

Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu: 1) data kualitatif yaitu data tentang pengembangan media pembelajaran *flash card* pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli media atau ahli materi. 2) data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran *flash card* pada anak usia dini dari ahli materi, ahli desain, ahli media, dan anak Paud Terpadu Citra Bakti dalam kusioner.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) metode observasi. Menurut Nassution (Sugiyono, 2011: 310), Observasi adalah dasar utama semua ilmu pengetahuan. Melalui observasi ini Peneliti dapat mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. Dalam Observasi ini Peneliti melakukan Uji coba awal dan Uji coba lapangan, 2) Metode Wawancara. Suatu cara untuk menggali pendapat, perasaan, sikap, pandangan, proses berpikir, proses penginderaan dan berbagai hal yang merupakan tingkah laku yang tidak dapat ditangkap langsung oleh atau melalui metode observasi. Wawancara ini ditujukan bagi; 1) Guru Taman Kanak-kanak untuk mengetahui pengembangan tujuan pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak yang menjadi tempat penelitian, (2) Peserta didik di PAUD Terpadu Citra Bakti tentang kemampuan kognitif anak, 3) metode dokumentasi Menurut Arikunto (2006: 231) menyatakan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis yang merupakan pelengkap bahwa kegiatan yang telah direncanakan telah dilaksanakan berupa media pembelajaran *flash card*.

Instrumen Penelitian

Instrumen untuk ahli media digunakan untuk menguji kelayakan dari media *flash card* yang akan dikembangkan dan terlebih dahulu diuji validitasnya. Dalam penyusunan instrumen, instrumen disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan. Instrumen yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing.

Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, 2) teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam

bentuk deskriptif persentase.

(1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

(2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

(3) Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 3.2 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

(Sumber: Buku Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Draf 1 Pengembangan

Pada Draf 1 pengembangan ini terdiri atas uji ahli materi pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran. Instrumen penelitian untuk ahli materi diberikan pada tanggal 27 juli 2021 untuk menilai produk pengembangan yang dikembangkan.

Uji coba ahli materi dilakukan oleh Ibu Melania Restintuta Ngonu, S.Pd di PAUD Terpadu Citra Bakti, Beliau adalah lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah instrumen uji ahli materi dan indikator penilaian perkembangan anak. Instrumen diserahkan kepada ahli media pembelajaran, setelah mendapat kritik dan masukan dari pembimbing 1 dan pembimbing 2 dan dilakukan revisi agar layak digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang sudah layak untuk digunakan tetapi harus dikonsultasikan kepada pembimbing 1 dan pembimbing 2 dan disimpulkan bahwa instrumen layak untuk digunakan.

1. Analisis Data Deskripsi Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Materi.

Instrumen ahli isi yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Indikator penilaian yang tercantum didalamnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Persentase penilaian oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli konten) dalam satu item

= 37

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 8 butir instrumen = 40

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{37}{40} \times 100 = 92\%$$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 8 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 40 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 40 dengan presentase 92% dan termasuk pada kriteria "**Sangat Valid**".

2. Analisis Data Deskripsi Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Materi.

Hasil penilaian instrumen ahli media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli media) dalam satu item
=29

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 7 butir instrumen = 35

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \\ &= \frac{29}{35} \times 10 = 82\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas maka diperoleh hasil dari jumlah skor 29 dan jumlah skor maksimal yaitu 35 yaitu 82% dengan kategori “**Valid**” Artinya baik karena media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran

3. Analisis Data dan Revisi Buku Panduan Oleh Ahli Materi

Buku panduan penggunaan produk pengembangan divalidasi terlebih dahulu oleh pembeimbing agar dapat digunakan atau tidak dalam penelitian. Sesuai hasil penilaian instrumen buku panduan layak digunakan dalam penelitian. Komponen-komponen cocok untuk menilai buku panduan yang dikembangkan. Buku panduan dinilai dalam memperoleh kritik bahwa buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti baik dan cocok digunakan sebagai buku panduan penggunaan media *flash card*.

Sesuai dengan penilaian ahli materi terhadap buku panduan maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli materi) dalam satu item
=22

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 5 butir instrumen = 25

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{22}{25} \times 10 = 88\%$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 88% maka pendapat para ahli terhadap produk media *flash card* adalah “**Sangat valid**”. Dengan perolehan skor dari ahli materi maka media ini layak untuk digunakan.

4. Analisis Data Revisi Buku Panduan Oleh Ahli Media

Buku panduan penggunaan produk pengembangan divalidasi terlebih dahulu oleh pembeimbing agar dapat digunakan atau tidak dalam penelitian. Sesuai hasil penilaian instrumen buku panduan layak digunakan dalam penelitian. Komponen-komponen cocok untuk menilai buku panduan yang dikembangkan. Buku panduan dinilai dalam memperoleh kritik bahwa buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti baik dan cocok digunakan sebagai buku panduan penggunaan media *flash card*.

Sesuai dengan penilaian ahli media terhadap buku panduan maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli materi) dalam satu item
=21

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 5 butir instrumen = 25

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{25} \times 100 = 84\%$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 84% maka pendapat para ahli terhadap produk media *flash card* adalah “**Valid**”. Dengan perolehan skor dari ahli materi maka media ini layak untuk digunakan.

2. Draf II Pengembangan

1. Analisis Data Revisi Buku Panduan Oleh Ahli Desain

Instrumen ahli desain pembelajaran yang diberikan penilaian oleh pembimbing dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Kriteria-kriteria yang tercantum didalam

instrumen cocok untuk digunakan dalam memvalidasi desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran maka dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (ahli desain) dalam satu item
=25

$\sum Xi$ = 5 Nilai ideal x 6 butir instrument = 30

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{25}{30} \times 100 = 83\%$$

Berdasarkan hasil diatas disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli desaian atas nama Bapak Ferdinandus Bate Dopo, S,Fil.,M.Pd dengan 6 butir materi pada kolom instrumen dikatakan “**valid**” layak untuk di ujicobakan tanpa revisi.

3. Draf III Pengembangan

1. Analisis Data dan Revisi Uji Perorangan

Pada tahap uji coba perseorangan ini yang dilakukan terhadap 3 orang anak pada anak kelas B untuk menilai kebermanfaatan dari media yang dikembangkan. Dalam pengembangan ini untuk perkembangan kognitif yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat mengetahui indentifikasi masalah pada produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba perseorangan maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pada media *flash card* yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100%= Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (anak) dalam satu item
=14

$\sum Xi$ = 3 Nilai ideal x 5 butir instrumen = 15

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{14}{15} \times 100 = 93\%$$

Uji coba perorangan pada 3 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. Hasil analisis yang diperoleh dari 5 indikator yang diukur adalah 93% dengan kategori "**sangat valid**" (Data hasil uji coba).

2. Analisis Data dan Revisi Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 3 orang anak kelas B. Dalam uji coba kelompok kecil ini digunakan 6 butir indikator terhadap 3 orang anak. Hal-hal yang ditemukan selama uji coba kelompok kecil adalah anak-anak mendengar dan memperhatikan media *flash card*. Guru melihat bahwa media *flash card* lebih efektif di gunakan dalam bentuk kelompok.

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba kelompok kecil maka dapat di hitung presentase tingkat pencapaian media *flash card* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = Total jawaban responden (anak) dalam satu item
=17

$\sum Xi$ = 3 Nilai ideal x 6 butir instrumen = 18

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{17}{18} \times 100 = 94\%$$

Pada uji coba kelompok kecil terhadap 3 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. Hasil analisis yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 94% dengan kategori "**sangat valid**".

Produk Akhir

Media *flash card* yang dikembangkan dapat digunakan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran kepada anak usia 5-6 tahun kelas B, ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang diajukan yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari Media *flash card* yang dikembangkan. Produk pengembangan ini dilengkapi dengan buku panduan bagi guru dan anak. Oleh karena itu, selanjutnya dijabarkan bentuk dari produk yang dikembangkan.

Flash card merupakan media pembelajaran dalam kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm yang gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Melalui permainan media *flash card* dapat diharapkan untuk anak TK B lebih mempermudah dan memahami warna bentuk dan ukuran pada gambar yang ada di media *flash card*. Penggunaan media *flash card* dalam proses pembelajaran berlangsung sangat membantu guru dan anak untuk lebih mudah menjelaskan dan memahami konsep dari materi mengklasifikasikan gambar yang akan dipelajari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media *flash card* layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media adalah 82% dengan kategori "valid", uji kelayakan dari ahli materi adalah 92% dengan kategori "sangat valid", uji kelayakan dari ahli desain pembelajaran adalah 83% dengan kategori "valid" dan uji coba kelayakan pada uji coba perorangan adalah 93% dengan kategori "sangat valid" dan kelompok kecil 96% dengan kategori "sangat valid".

Saran

- 1) Untuk guru
Guru perlu berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Untuk sekolah
Sekolah perlu mengikutsertakan guru pada pelatihan-pelatihan atau sosialisasi yang berhubungan dengan media pembelajaran.
- 3) Untuk pengembang selanjutnya
Pengembang selanjutnya perlu melakukan uji coba sampai tahap keefektifan media pembelajaran *flash card*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anglada Tegeh dan Kirana, (2013). Tahapan Model ADDIE
- Arikunto (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ikmala Yunita Lestari, (2012). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Karanganyar Anak Melalui Media *Flash Card* Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi. Univ. Muhamadiyah Surakarta
- Kusumawati, Rita dan Andi Mariono (2016). "Pengembangan Media *Flash Card* Tema Binatang Untuk AnakKelompok B DiTaman Kanak-kanak Asem-Jajar Surabaya". Vol. 4 No. 1.
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta