

PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CARD UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KATA KERJA DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Ritana Septiani^{1*}, Novanita Whindi Arini²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Email: ritanaseptiani24@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media *flip card* kata kerja untuk digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 2. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Peneliti melakukan wawancara dan observasi yang bertujuan untuk memperoleh informasi awal mengenai permasalahan yang ada pada pembelajaran di kelas 2, analisis data yang mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan media menunjukkan rata-rata persentase 90% dari ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan. Hasil uji coba kelompok kecil menghasilkan rata-rata persentase 89,2%, pada uji coba kelompok besar mencapai rata-rata persentase 90,4% dengan kualifikasi sangat layak. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flip card kata kerja ini layak digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 sekolah dasar. media ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan interaktif.

Kata Kunci: *Flip Card, kata kerja, bahasa Indonesia, pembelajaran,*

Abstract

The purpose of this study is to develop a verb flip card media to be used in Indonesian language subjects in grade 2. This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Researchers conducted interviews and observations aimed at obtaining initial information regarding problems in learning in grade 2, data analysis that includes qualitative and quantitative approaches. The results of the media feasibility test showed an average percentage of 90% from media experts, material experts, and education experts. The results of the small group trial produced an average percentage of 89.2%; in the large group trial, it reached an average percentage of 90.4%, with a very feasible qualification. The results of this study indicate that this verb flip card media is feasible to be used for Indonesian language subjects in grade 2 of elementary school. This media can make learning activities more interesting, creative, and interactive.

Keywords: *Flip Card, verbs, Indonesian, learning*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar menjadi tahap awal bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Keterampilan awal yang perlu dikembangkan oleh siswa pada tahap dasar yaitu keterampilan berbahasa. Berbahasa menjadi alat untuk berinteraksi

dengan setiap individu. Keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat komponen diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan tersebut saling berhubungan antara satu dengan lainnya.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kelas 1 sampai kelas 6 di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dibagi menjadi 2 tahap yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Setiap tingkatan mempunyai karakteristiknya masing-masing (Khair, 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa belajar tentang diri mereka sendiri, mengungkapkan ide atau perasaan, mempraktikkan bahasa tersebut dalam masyarakat dan mengembangkan keterampilan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran berbahasa di dalam kelas akan berjalan dengan baik dan semakin berkualitas jika siswa memiliki keterampilan membaca yang baik dengan keterampilan membaca wawasan pengetahuan yang dimiliki siswa akan semakin luas, siswa akan mudah memahami makna setiap tulisan yang ada dan keterampilan membaca berhubungan erat dengan keterampilan menulis. Untuk menciptakan keterampilan membaca yang baik harus dikembangkan sejak awal memasuki kelas I dan II sekolah dasar. Kondisi ideal yang harus dimiliki siswa pada tahap ini yaitu siswa telah mengenal huruf dan membaca beberapa suku kata, menyusun suku kata menjadi kata.

Berdasarkan observasi di lapangan, masih banyak ditemukan siswa kelas II yang belum dapat membaca. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu a) siswa masih kurang mengenal huruf dengan baik, b) kurangnya pembiasaan berlatih membaca, c) dalam pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat melatih keterampilan membaca, pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru. Siswa yang memiliki kekurangan dalam keterampilan membaca, akan memiliki kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa akan menimbulkan dampak negatif yang berkelanjutan bagi kehidupan sosial, hingga akademik siswa.

Media pembelajaran adalah bentuk interaksi untuk membantu kegiatan pembelajaran dengan materi yang disampaikan sehingga dipahami dan tercapainya tujuan pembelajaran (Pranata, 2022). Pembelajaran menarik dan inovatif memerlukan adanya media supaya membantu proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hapsari, 2021). Sehingga media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik kelas rendah yang membutuhkan media pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang sesuai dengan usia anak dapat membuat pembelajaran semakin bermakna. Siswa kelas II tergolong kedalam usia yang dini, cara berfikir siswa masih dalam tahap konkret, dan siswa berada pada tahap senang bermain, oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran berbentuk nyata, dan dapat berinteraksi dengan teman. Dalam pemilihan media pembelajaran ini guru dapat menggunakan media interaktif seperti big book, gambar seri, dan kartu kata.

Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, salah satu media yang dipilih peneliti untuk dikembangkan, yaitu media pembelajaran *Flip Card*. Media ini masih belum banyak digunakan karena para pendidik lebih dominan menggunakan media konkret seperti kartu, video animasi, media konkret, alat peraga dll. Media ini selanjutnya dikembangkan menjadi media *Flip Card* Kata Kerja yaitu media berbentuk kartu yang bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja walaupun tidak ada kegiatan pembelajaran, sehingga *Flip Card* ini bisa dimainkan secara terus menerus yang nantinya akan membantu peserta didik dalam mengenal huruf yang belum diketahui, dan peserta didik dapat aktif belajar bersama teman-temannya dengan bermain. Selain itu guru dapat dengan mudah untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Media ini berisikan berbagai kosakata kerja yang dibuat per suku kata, kemudian suku kata tersebut akan disusun menjadi sebuah kata kerja.

Pembaharuan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan membuat animasi gambar lebih menarik dan kreatif melalui aplikasi canva yang dipadukan dengan warna dan instrumen-instrumen sesuai dengan materi pembelajaran yaitu kata kerja. Media *Flip Card* ini bisa dijadikan media pembelajaran interaktif selain itu bisa dijadikan games untuk melatih kecerdasan siswa mengenai kosa kata kerja sehari-hari. Tujuan peneliti mengembangkan media *Flip Card* kata kerja yaitu untuk melatih kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar melalui kata kerja sehari-hari, selain itu siswa juga akan memahami tentang macam-macam kata kerja.

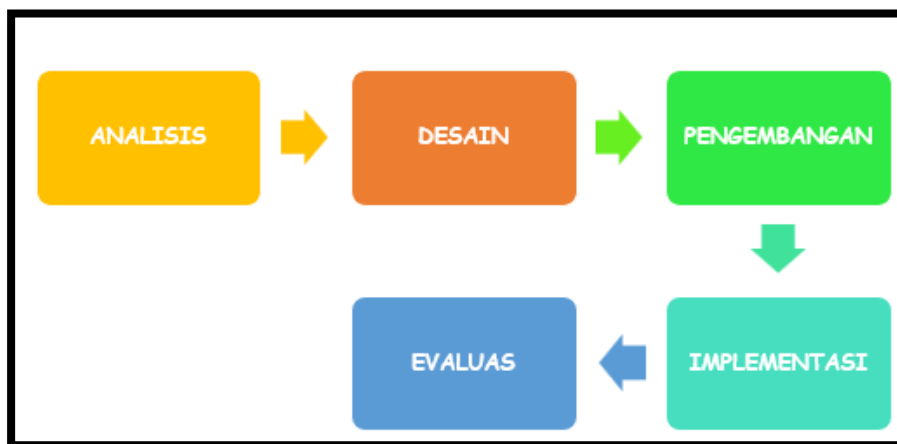
METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (RnD) yang merupakan metode untuk mengembangkan atau membuat inovasi baru dalam menciptakan produk-produk baru yang inovatif, layak dan dapat dijual serta dijadikan produk kompetitif bagi pihak-pihak yang memproduksi atau mengembangkan produk yang sama. Menurut (Apriliana 2024) model *ADDIE* adalah model yang digunakan dengan mudah serta diimplementasikan pada kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Model *ADDiE* memiliki lima tahap pada proses pengembangan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

- a) Analisis: Dalam tahap ini menganalisis perlunya pengembangan produk. Mengidentifikasi masalah yang terjadi dan menganalisis bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut.
- b) Desain atau perancangan: Dalam tahap ini merancang konsep media yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi atau bahan yang sesuai. Kemudian akan dikembangkan dalam bentuk media yang menarik.
- c) Pengembangan: Ditahap pengembangan, sebelum media diterapkan kepada peserta didik harus dilakukan validasi terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi persyaratan kualitas dan efisiensi.
- d) Implementasi: Ditahap ini memungkinkan untuk melihat bagaimana media tersebut bekerja di lingkungan nyata dan mendapatkan umpan balik dari peserta didik.

- e) Evaluasi Keberhasilan produk yang sedang dikembangkan diukur pada tahap ini. Media yang dievaluasi secara menyeluruh dan kekurangan yang tersisa diatasi melalui putaran terakhir revisi. (Harlin and Arini 2023)

Adapun tahapan pengembangan model ADDIE seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

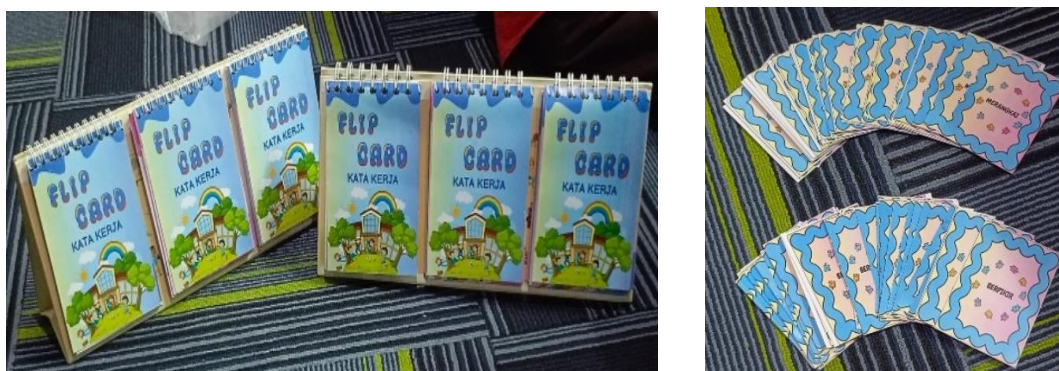
Hasil

Pada langkah awal pengembangan media Flip Card kata kerja, peneliti melakukan analisis kebutuhan yaitu dengan membatasi permasalahan yang terjadi di lapangan, kemudian melakukan identifikasi terkait karakteristik siswa yang menjadi sampel penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana keadaan di sekolah tersebut dalam menggunakan media pembelajaran. Maka peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 2 yang ada di MI AL Ikhlas, yang dilaksanakan pada 25 maret 2024. Hasil wawancara tersebut diperoleh info rmasi mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas, narasumber menyampaikan bahwa sudah pernah menggunakan alat bantu seperti buku dan video youtube, tetapi untuk penggunaan media konkret belum pernah diterapkan di sekolah sehingga menjadi pengaruh bagi penguasaan kosakata kerja anak.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi dengan mengamati berbagai proses kegiatan pembelajaran, penggunaan fasilitas, penggunaan alat bantu media. Setelah ditelusuri lebih mendalam, kurang aktifnya peran siswa dalam kegiatan belajar karena masih berpusat pada guru dan masih adanya siswa yang kurang baik dalam membaca. Oleh sebab itu, peneliti membuat sebuah media edukasi yang menjadi sebuah solusi untuk mmembantu siswa dalam hal membaca serta belajar mengenal kata kerja sehari-hari.

Setelah kegiatan analisis dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan pengembangan media. Desain serta konsep media ini merupakan hal yang sangat penting dalam

pembuatan *Flip Card*. Desain dari *Flip Card* dibuat dengan berbantuan aplikasi *Canva* untuk membuat bebrbagai gambar kegiatan yang ada dalam kata kerja. Desain yang digunakan pun harus membuat siswa terbayang kegiatan dalam kata kerja tersebut. Tidak hanya desain, tetapi bentuk hiasan ornamen yang dikembangkan juga harus dapat menarik siswa untuk memainkannya seperti penggunaan warna yang cerah, huruf yang unik dan hiasan-hiasan lainnya.



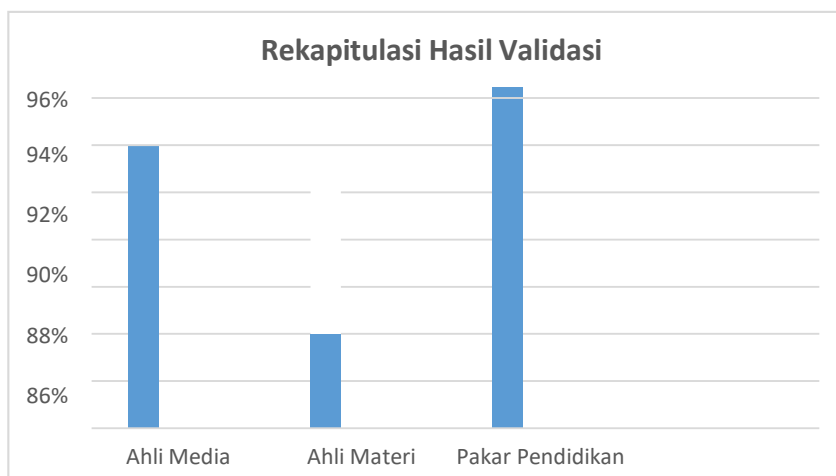
Gambar 2. Bentuk *Flip Card* yang dikembangkan

Selanjutnya yaitu kegiatan validasi para ahli, pada pengembangan *Flip Card* terdapat 3 validator yang memberikan nilai, yaitu ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan. Adapun lembar validasi para validator dapat tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi

Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata presentase
1. Ahli Media	47	50	94%
2. Ahli Materi	43	50	86%
3. Pakar Pendidikan	29	30	96,67%
Rata-rata Skor			90,95%
Kualifikasi	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi di atas dapat diperoleh hasil dengan kualifikasi sangat layak dari berbagai aspek. Selain itu disimpulkan bahwa desain dan materi pada media *flip card* sudah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 2.



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi

Setelah melalui tahap validasi, peneliti melakukan uji coba media di MI AL Ikhlas. Proses uji coba dibagi menjadi 2 yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 10 orang dikelas 2. Pada saat pelaksanaan uji coba media, siswa sangat antusias dan bersemangat untuk mencoba media *flip card*. Setelah tahap uji coba selesai dilakukan peneliti menyebarkan angket respon siswa. Hasil dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Respon	Skor	Persentase	Rata-rata
1	44	88	89,2 %
2	43	80	
3	45	96	
4	46	76	
5	45	88	

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat uji kelompok kecil memperoleh hasil 89,2% terhadap kelayakan produk media yang dikembangkan oleh peneliti. Oleh karena itu, dapat dilakukan uji coba berikutnya yaitu uji coba kelompok besar.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Respon	Skor	Persentase	Rata-rata
1	46	82	90,4 %
2	45	84	
3	47	84	
4	45	82	
5	45	86	
6	44	98	
7	44	78	
8	44	82	
9	46	98	
10	46	96	

Berdasarkan tabel 3, nilai sebesar 90,4% adalah hasil dari uji coba kelompok besar terhadap kepatutan media yang dikembangkan oleh peneliti, dari hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan kegiatan ini, terdapat kecelaan yang dialami oleh peneliti dan bisa menjadi faktor keberhasilan di penelitian berikutnya. Adapun kecelaan penelitian ini hanya difokuskan pada media flip card saja, sehingga tidak mencapai pada kemampuan siswa dalam penguasaan kata kerja.

Pembahasan

Pembahasan merupakan suatu tahap dimana penulis akan membahas hasil penelitian dan temuan yang telah diperoleh dari analisis data. Pada pembahasan ini penting karena disinilah penulis dapat memberikan interpretasi, analisis mendalam, dan kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Penelitian pengembangan media *Flip Card* untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja di kelas 2 Sekolah Dasar merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Flip Card* suku kata dengan muatan materi berupa kata kerja di kelas 2. Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Metode pengembangan ADDIE adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk mengembangkan sebuah produk. ADDIE adalah singkatan dari lima tahapan utama dalam proses pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan-tahapan dalam metode ADDIE sering kali berjalan secara iteratif, artinya *development* mungkin perlu kembali ke tahap sebelumnya untuk melakukan revisi dan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Pendekatan ini memastikan bahwa pembelajaran dirancang dan dikembangkan secara sistematis, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik audiens, sehingga mencapai hasil yang efektif dan relevan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran diketahui bahwa didalam prosesnya diperlukan media penunjang atau lebih kita kenal sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah *Flip Card* yaitu media pembelajaran berbentuk kartu yang didalamnya berisikan ejaan suku kata yang dapat membantu peserta didik dalam belajar membaca. Dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik dapat belajar membaca sambil bermain, memanfaatkan gambar-gambar menarik dan unik untuk belajar mengenal kata kerja dalam bahasa Indonesia. Peneliti membuat inovasi agar kegiatan belajar dapat dilakukan dengan santai dan menyenangkan tetapi mudah ditangkap oleh siswa, karena media ini di desain untuk mempermudah siswa dalam memahami serta melatih kemampuan membaca kosa kata kerja dalam bahasa Indonesia.

Tahapan pertama yang di ambil peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi lapangan. Observasi lapangan adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan mengamati langsung objek atau fenomena di tempat atau lokasi yang menjadi fokus penelitian. Dalam observasi lapangan, peneliti secara langsung mengamati,

mencatat, dan memerhatikan peristiwa, perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi dalam lingkungan atau konteks tertentu. Tujuan dari observasi lapangan adalah untuk mengumpulkan data yang objektif dan akurat tentang situasi yang diteliti tanpa campur tangan dari peneliti itu sendiri. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang apa yang sedang diamati, mengidentifikasi pola atau hubungan yang mungkin terjadi, dan mencatat detail-detil penting yang mungkin tidak terdokumentasi dalam cara lain.

Dalam tahap observasi ini peneliti menemukan permasalahan yang akan di angkat dalam topik penelitian. Permasalahan yang peneliti dapatkan dalam tahap observasi antara lain adalah mengenai kekurangan siswa-siswi dalam keterampilan membaca dan kurang bervariasinya media pembelajaran yang di terapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media *Flip Card* untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja di Kelas 2 Sekolah Dasar.

Produk media *Flip Card* kata kerja pada penelitian ini di validasi oleh ahli media ahli materi, dan pakar pendidikan. Untuk validasi produk itu sendiri validator di minta untuk mengisi angket penilaian yang sudah di siapkan oleh peneliti. Validator dalam penelitian ini adalah Guru mata pelajaran multimedia Supriyono Usman, ST, dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uhamka yaitu Abdul Rahman Jupri, M.Pd. dan guru kelas 2 MI AL Ikhlas Siti Nadia Ismalia. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini mendapatkan rata-rata persentase 90,95% dengan kualifikasi sangat layak. Artinya media *Flip Card* kata kerja ini layak digunakan diterapkan untuk siswa kelas 2 sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis kebutuhan peserta didik yang sudah dilakukan yaitu dibutuhkannya suatu alat bantu media untuk membantu guru dalam melatih kemampuan membaca siswa. Adapun hasil uji coba yang sudah dilaksanakan memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil yang diperoleh. Hasil dari setiap uji coba berbeda-beda. Uji kecil memperoleh 89,2% yang masuk dalam kategori “Layak”, sedangkan pada uji kelompok besar mendapat hasil sebesar 90,4% yang berarti memasuki kategori “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut, menggunakan penilaian skala yang sama, Adapun kategori sangat layak memasuki 81-100%. Dapat diambil kesimpulan bahwa media *Flip Card* Kata Kerja sangat layak digunakan di sekolah dasar khususnya kelas 2 untuk dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan membaca pada materi kata kerja mata pelajaran bahasa Indonesia.

SARAN

Media *flip card* yang dikembangkan oleh peneliti bisa digunakan dalam jangka panjang, selain itu juga bisa dijadikan games. Peneliti berharap media ini bisa bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, bagi guru dan siswa bisa

digunakan sebagai media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran baik dikelas maupun di luar kelas sehingga bisa melatih kemampuan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Apriliansa, Nadia. 2024. "Pengembangan Media Kartu Berpasangan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar" 14 (1): 32–39.
- Arini, Novanita Whindi, Arum Fatayan, Khavisa Pranata, and Amalia Bachrudin. 2022. "Efektifitas Metode Critical Thinking Dalam Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan (MMP)." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (5): 4705–12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2784>.
- Harlin, Meiva Dwi, and Novanita Whindi Arini. 2023. "Pengembangan Media Kartu UNO Pada Materi Satuan Berat Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 (3): 3027–38. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>.
- Jalinus Nizwardi; Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Deepublish.
- Mulyati, Dasih, and Farida Nugrahani. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif Untuk Sekolah Dasar." *Stilistika* 5 (1): 9–18.
- Pangesti, Ayuni Dwi. 2019. "Research and Development: Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan." *Researchgate* 5 (1): 1–8. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28521.44640>.
- Pranowo, Galih. 2021. "Pengembangan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran." *Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 6: 129–39.
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>
- Saphira Aulia Ramadhani and Diki Rukmana 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quiz terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya* 8 (3) : <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/937>