

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TKK ADE IRMA MATALOKO

Natalia Rosana Tima¹⁾, Efrida Ita²⁾, Elisabeth Tantiana Ngura³⁾

^{1,2,3}Program Studi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti Ngada

¹nataliarosanatima95@gmail.com, ²evoletelvo@gmail.com, ³elisabethngura@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media flash card yang praktis untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TKK Ade Irma Mataloko. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research Development*), yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak di TKK Ade Irma Mataloko, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Hasil penelitian 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 100% dengan kategori "sangat valid", penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 80% dengan kategori "valid", penilaian oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 90% dengan kategori "Sangat valid" serta uji coba pada anak di TKK Ade Irma Mataloko sebagai pengguna produk dengan skor 100% untuk uji coba perorangan dengan kategori "sangat valid: dean uji coba kelompok kecil skor 100% dengan kategori "sangat valid ". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko layak untuk digunakan.

Abstract

This study aims to produce practical flash card media to improve children's cognitive abilities at Ade Irma Mataloko Kindergarten. This type of research is research development (*Research Development*), which uses the ADDIE development model which consists of the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage and the evaluation stage. The subjects in this study were children in TKK Ade Irma Mataloko, GolewaSubdistrict, Ngada Regency. This research result shows that the flash card learning media used to improve children's cognitive abilities is categorized as feasible based on all aspects that are validated and tested. Material validation with the results of research conducted by material experts gets a score of 100% in the "very valid" category, the assessment by the media gets a score of 80% in the "valid" category, the assessment by the learning design expert gets a score of 90% in the "Very valid" category and trials on children in TKK Ade Irma Mataloko as product users with a score of 100% for individual trials with the category "very valid: with small group trials a score of 100% with the category" very valid ". Thus, the development of flash card learning media to improve cognitive abilities in early childhood at TKK Ade Irma Mataloko is feasible to use.

Sejarah Artikel

Diterima: 03-03-2021

Direview: 25-05-2021

Disetujui: 25-07-2021

Kata Kunci

pengembangan, flash card.

Article History

Received: 03-03-2021

Reviewed: 25-05-2021

Published: 25-07-2021

Key Words

development, flash card

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara..

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak usia dini memiliki kemampuan untuk belajar menjadikan anak aktif anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan seringkali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi.

Dalam Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebutkan bahwa indikator yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun yaitu indikator perkembangan kognitif anak yang terdiri dari 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif, 2) meningkatkan kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, 3) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Morrison (dalam Widarmi, dkk, 2014: 1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dinimencakup anak-anak sejak lahir sampai delapan tahun, sesuai NAEYC (*National Assosiation Education for Young Child*). Sedangkan Sollehuiddin (dalam Masitoh, 2009: 1.14-1.16) mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia enam tahun yang diranacang untuk meningkatkan pekembangan intelektual, sosial emosional, bahasa dan fisik anak. Masaperkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus sehingga akan cepat diketahui kematangan dan kesiapan anak untuk memasuki jenjang berikutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka yang dimaksud dengan Anak usia dini adalah pendidikan anak yang dimulai saat periode kelahiran hingga usia delapan tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan untuk meningkatkan tumbuh kembang anak mulai dari perkembangan intelektual, sosial emosional, bahasa serta perkembangan fisik anak. Semua aspek perkembangan tersebut penting untuk dikembangkan karena antara perkembangan yang satu dengan yang lainnya saling terkait, sehingga harus dilaksanakan secara terpadu. Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan Aminah (2011) dalam skripsinya yang berjudul "Penggunaan Media Gambar (*Flash Card*) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelas B di TK Aisyiyah Pantirejo Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelas B di TK Aisyiyah Pantirejo Sragen. Dengan media tersebut anak mudah mengenal kosa kata di kelas.

Indriana (2011: 68) mengungkapkan bahwa "*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *post card* atau sekitar 25 X 30 cm."

Selanjutnya Riyana (2014: 93), menjelaskan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm yang gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*.

Flash card adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat (1 gambar per detik) untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di usia sedini mungkin (Hasan, 2009: 65).

Menurut Syuropati (2009: 124), *flash card* adalah kartu permainan yang sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca sejak usia sedini mungkin, yang sangat efektif untuk melatih daya imajinasi anak serta meningkatkan perbendaharaan kata dengan cara menunjukkan gambar secara cepat (satu gambar per detik) di hadapan anak yang terdiri dari macam-macam gambar seperti gambar buah, binatang, kendaraan, warna ataupun angka.

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kartu gambar (*flash card*) adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi gambar dan kata-kata dengan ukuran kecil, sedang, besar yang dikelompokkan menurut jenisnya antara lain kelompok binatang, buah-buahan, pakaian, kendaraan, warna, bentuk-bentuk, angka, dan sebagainya untuk menstimulasi otak kanan anak dalam memperbanyak perbendaharaan kata, dengan cara menunjukkan gambar secara cepat (satu gambar per detik) di hadapan anak.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan di TKK Ade Irma Mataloko ditemukan masalah yaitu anak belum mampu mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang ingin dicapai anak usia dini adalah, meningkatkan kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. Tingkat motivasi dan konsentrasi anak di TKK Ade Irma Mataloko saat masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif, anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain. Hal tersebut disebabkan karena guru dalam memberikan pembelajaran kurang menarik sehingga anak-anak belum memahami. Hal ini dikarenakan guru-guru masih menggunakan metode pembelajaran Konvensional.

Melihat kenyataan tersebut, maka diperlukan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu media *flash card*. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah. 1) Bagaimanakah desain dari media pembelajaran *flash card*? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada AUD di TKK Ade Irma Mataloko? Tujuan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut. 1) Untuk mendesain media pembelajaran *flash card*. 2) Untuk mengetahui kelayakan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan kognitif AUD di TKK Ade Irma Mataloko.

Spesifikasi Produk yang Diharapkan Spesifikasi fisik Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *flash card* ini adalah sebagai berikut. (1) Media *flash card* ini menggunakan kertas foto berukuran 25X30 cm. (2) Media *flash card* mempunyai ukuran sekitar panjang 30 cm dan lebar 25 cm. Spesifikasi Isi Aspek isi dari setiap *flash card* ini dibuat warna latar yang berbeda-beda. Pada bagian depan media *flash card* diberi gambar bertema tumbuhan sedangkan bagian atau tampak belakang dari media *flash card* tersebut menampilkan keterangan dari gambar tersebut. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Asumsi Pengembangan Dalam penelitian ini mengembangkan materi pembelajaran melalui media pembelajaran. Berbagai program pengembangan dicapai melalui berbagai stimulasi pendidikan secara terintegrasi dengan menggunakan tema-tema yang sesuai dengan kondisi lembaga PAUD satuan pendidikan dan anak. Peleksanaannya tema dan kompetensi dasar dikembangkan menjadi muatan pembelajaran. Muatan pembelajaran adalah cakupan materi yang ada pada kompetensi dasar sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Mengidentifikasi tema, guru harus memperhatikan

prinsip-prinsip pengembangan tema yaitu pendekatan, kemanarikan, kesederhanaan dan keinsidental. Keterbatasan pengembangan media ini mempunyai keterbatasan. Adapun masing-masing keterbatasan pengembangan diuraikan sebagai berikut. (1) Keterbatasan Media ini harus diawasi oleh guru sehingga tidak menimbulkan persoalan yang berkaitan dengan anak karena media ini mudah terbakar, dan mudah untuk basah. (2) Media ini hanya digunakan di TKK Ade Irma Mataloko. (3) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini tidak disuplai ke semua sekolah karena keterbatasan waktu, bahan dan biaya yang kurang memadai.

Waktu yang terlalu singkat bagi peneliti untuk mengembangkan media menjadi lebih menarik dan juga waktu yang mencukupi dalam menjelaskan model-model ADDIE secara terperinci.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *research and development* (R&D). Sugiyono (2014: 407) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Prosedur pengembangan pada bagian ini memuat tahapan prosedur pengembangan yang akan digunakan. Tahap 1: Studi pendahuluan (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 variabel 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: (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 TKK Ade Irma Mataloko. 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*. 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 peneliti 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. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistic deskriptif kuantitatif.

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. Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah: 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

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 Tabel tingkat validitas

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

No	Persentase	Nilai	Kategori
1	86%-100%	A	Sangat Valid
2	71%-85%	B	Valid
3	56%-70%	C	Cukup Valid
4	55%	D	Kurang Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Desain Awal Produk

(1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut. Analisis Kurikulum analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh Permendikbud No. 146 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan kognitif Anak Usia Dini di analisis dalam standar nasional pendidikan anak usia dini No. 137 yang memuat tentang standar pembelajaran yang lebih menarik dan mengarahkan anak-anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa Anak di TKK Ade Irma Mataloko merupakan anak usia 5-6 tahun, yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Pembelajaran di TKK ialah belajar seraya bermain. Masalah yang terjadi kurangnya informasi dan dominan penggunaan lembaran kerja anak sebagai satu-satunya media belajar menyebabkan sebagian besar perkembangan kognitif anak berkurang. Sehingga pengembang mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan menarik yaitu media pembelajaran *Flash Card* yang digunakan dalam aspek kognitif yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal berbagai macam gambar binatang. Selain aspek kognitif, adapun aspek-aspek perkembangan yang berhubungan dengan media pembelajaran *Flash Card* yaitu, pada aspek Nilai Agama Moral (NAM) anak diajak untuk berdoa sembari mengucapkan syukur kepada Tuhan, karena telah menciptakan alam semesta. Aspek Fisik Motorik anak diberi tugas untuk menebalkan tulisan binatang. Aspek Bahasa anak menyebutkan nama-nama binatang. Aspek Sosial Emosional anak ditanya cara merawat binatang peliharaan. Aspek Seni anak diberi tugas untuk mewarnai gambar binatang peliharaan, lembar kerja disiapkan dari guru. Analisis Kompetensi. Hasil analisis kompetensi berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Kompetensi Inti

Kompetensi Dasar

KI-3; Mengenal diri, keluarga, teman, guru, dan aturan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya, mengumpulkan informasi mengolah informasi atau mengasosiasikan melalui kegiatan bermain.

3.8 Mengenal lingkungan awal (hewan, tanaman, cuaca tanah, air, batu-batuan, dll).

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

K1-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerak, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak.

(2) Tahap Desain (Design)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut (a) Perancangan Pada tahap ini pengembangan mulai merancang konsep Flash Card yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Produk yang dirancang ialah media pembelajaran Flash Card yang terbuat dari kertas foto. Dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran seukuran post card atau sekitar 25 : 30 cm. (b) Penyusunan Aturan Permainan, Jawaban, dan Nilai.

Aturan dalam permainan ialah letakan kartu- kartu tersebut didalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan anak yang akan berlomba misalnya 3 orang berdiri sejajar kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan "Kuda:" Jika anak mengambil gambar tersebut dengan benar maka akan diberi bintang 4, anak yang di bantu oleh guru untuk mengambil gambar binatang tersebut diberi bintang 3, anak yang masih ragu-ragu untuk mengambil gambar bintang diberi bintang 2, dan anak yang belum bisa untuk mengambil gambar tersebut diberi bintang 1.

(3) Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini pengembangan mengembangkan media pembelajaran *Flash Card*. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut. Pembuatan produk Pada tahap ini pengembangan mengembangkan produk dengan hasilnya sebagai

berikut:Cover merupakan dari media *Flash Card* yang dikembangkan, baik tampilan awal maupun tampilan akhir. Pada tampilan awal berisi gambar binatang peliharaan, gambar kartun anak dan diisi tulisan "*Flash Card*, Tema Binatang, Subtema binatang peliharaan, (usia 5-6 tahun)". Pada tampilan akhir dari cover berisikan petunjuk penggunaan *Flash Card* untuk guru. Gambar tampilan cover *Flash Card* yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 4.1



Flash Card merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar. *Flash Card* yang dikembangkan oleh pengembangan ialah *Flash Card* yang berisi gambar binatang-binatang peliharaan, *Flash Card* sesuai dengan nama binatang tersebut. Berikut contoh *Flash Card* dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini.



ANJING





KUCING

Gambar 4.6 *Flash Card*



(4) Tahap Implementasi (Implementasi)

Hasil Pengujian Pertama Data Hasil Uji Coba Ahli Media terhadap *Flash Card*. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 80% maka pendapat ahli media terhadap produk media *flash card* adalah valid. Dengan perolehan skor dari ahli media maka media ini layak digunakan dengan revisi dalam tahap berikutnya, yakni uji ahli kontak/isi. Tabel (5) Tahap Evaluation (Evaluasi) Revisi Produk Oleh Ahli Media

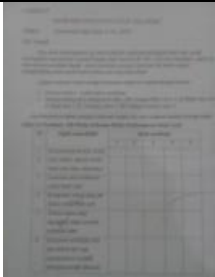

Revisi Pertama

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Gambar dibuat lebih menarik lagi dan harus benar-benar gambar binatang peliharaan		
	Tampilan depan	Tampilan depan

Revisi Kedua

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tampilan belakang flash card atau nama binatang harus menggunakan huruf warna		
	KUCING	KUCING

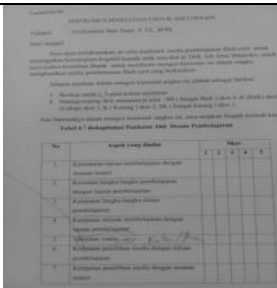
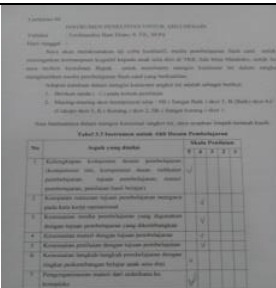
Revisi Ke Tiga

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perubahan untuk aspek penilaian urutan 4 dan 5 di hapus karena tidak sesuai dengan media pembelajaran flash card.		

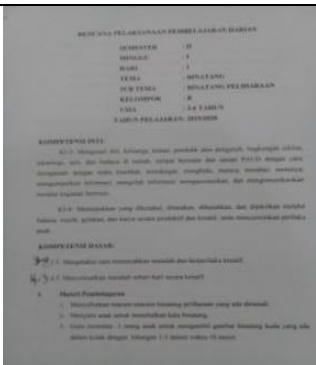
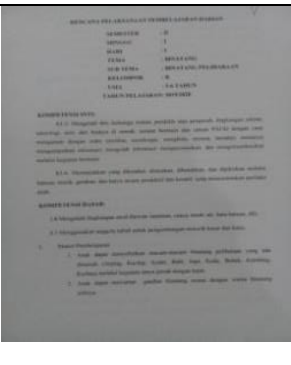
Data Hasil Uji Coba Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran *Flash Card* Rata-rata skor yang diperoleh adalah 100%, maka pendapat ahli konten terhadap produk media pembelajaran *Flash Card* adalah sangat valid. Dengan peroleh skor dari ahli konten maka media ini tidak ada revisi dan layak digunakan dalam tahap berikutnya.

Data Hasil Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Flash Card* Rata-rata skor yang diperoleh 90%, maka pendapat ahli media desain terhadap produk media pembelajaran *flash card* adalah sangat valid. Dengan peroleh skor dari ahli desain maka media ini tidak ada revisi dan layak digunakan dalam tahap berikutnya. Revisi Produk Oleh Ahli Desain.

Revisi Pertama

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Instrumennya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan penilaian.		

Revisi Kedua

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
RPPH disesuaikan dengan KD, KI dan tujuan pembelajaran untuk anak PAUD		

Pembahasan

Pengembangan media *Flash Card* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari atas 5 tahap yaitu, (1) Anlisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*) (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implemenation*) dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap pengembangan.

Pada tahap analisis terbagi atas tiga tahap yaitu tahap analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. Pada tahap analisis kurikulum pengembangan mengkaji tentang kurikulum yang digunakan disekolah tersebut adalah kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Dalam standar nasional PAUD No. 137 yang memuat tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Pada tahap analisis kebutuhan anak, pengembangan menganalisis kebutuhan anak di TKK Ade Irma Mataloko. Sehingga pengembangan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan menarik yaitu media *Flash Card* yang digunakan dalam aspek kognitif yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain aspek kognitif, adapun aspek-aspek perkembangan yang berhubungan dengan media pembelajaran *Flash Card* yaitu, pada aspek Nilai Agama Moral (NAM) anak diajak untuk berdoa sembari mengucapkan syukur kepada Tuhan, karena telah menciptakan alam semesta. Aspek Fisik Motorik anak diberikan tugas menebalkan huruf. Aspek Bahasa anak menyebutkan Nama-nama binatang. Aspek Sosial Emosional anak ditanya cara merawat binatang peliharaan. Aspek seni anak diberikan tugas untuk mewarnai gambar binatang peliharaan, lembar kerja disiapkan dari guru. Pada tahap analisis kompetensi, pengembangan menggunakan KI-3, K1-4 dan KD 3.8, 4.3 sebagai acuan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini pengembangan merancang konsep media pembelajaran *Flash Card* yang sesuai dengan materi, dan kompetensi yang ada pada RPPH. Media pembelajaran *Flash Card* ini terbuat dari kertas foto dan tampil belakan keterangan nama binatang. Gambar-gambar yang digunakan dalam *Flash Card* ialah Gambar-gambar binatang peliharaan yang ada disekitar tempat tinggal anak. Gambar dipotret secara langsung oleh pengembang. Gambar-gambar tersebut ialah gambar ayam, bebek, babi, kuda, anjing, kerbau, sapi, kambing. Dalam tahap ini juga pengembang membuat strategi permainan dengan menggunakan *Flash Card*, karena pembelajaran di TKK ialah belajar seraya bermain dan menyusun instrumen penilaian media pembelajaran *Flash Card*. Instrumen akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran *Flash Card*.

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 80% dengan kategori "valid", uji kelayakan dari ahli materi adalah 100% dengan kategori "sangat valid", uji kelayakan dari ahli desain pembelajaran adalah 90% dengan kategori "

Sangat valid” dan uji coba kelayakan pada anak TKK Ade Irma Mataloko sebagai pengguna produk adalah 100% dengan kategori “sangat valid”.

Saran

Berdasarkan beberapa temuan yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan antara lain sebagai berikut:

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2018. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang selatan: universitas terbuka.
- Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT . Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, (2010). *Kegunaan Media Papan Flanel*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dheni, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- DR.c. Asri Budiningsih, (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Rinka Cipta.
- Eliyawati. (2005). *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Grafinger, D.J. (1998). *Basics of Instructional Systems Development*. INFO-LINE Issue 8803. Alexandria: American Society for Training and Development.
- Hasan. (2009). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Remaja.
- Ikmala Yunita Lestari. 2012. Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Kartu Gambar (*Flash Card*) Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi. Univ. Muhamadiyah Surakarta.
- Ilviyantari. 2017. *Usia Dini* Jakarta: PT Indeks.
- Mansur. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta :PT Indeks.
- Masitoh. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maslihah. 2005. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Mulya Sarana.
- Mulyasa.(2016). *Pembaharuan Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti. 2020.
- Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

- Rohman, Muhammad & Amri, Sofan. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Rohman, Muhammad & Amri, Sofan. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, A, S. 2006. *Media pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono,(2011). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*: Bandung: Afabeta.
- Sugiyono, Dkk.(2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susilana dan Riyana. 2014. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyanto. (dalam Sisdiknas2005 : hal 8).*Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Sisdiknas.
- Suyono dan Haryanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang RI No. 23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak.