

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MELALUI *COMPLETE AND CONCEPT SENTENCE* PADA MATERI KETERAMPILAN MENULIS UNTUK KELAS IV SDN 1 PAHOMAN**

**Vini Trisya<sup>1</sup>, Andri Wicaksono<sup>2</sup>, M. Yanuardi Zain<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [vinitrisya2904@gmail.com](mailto:vinitrisya2904@gmail.com)<sup>1</sup>, [ctx.andrie@gmail.com](mailto:ctx.andrie@gmail.com)<sup>2</sup>, [aditzain13@gmail.com](mailto:aditzain13@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta kurangnya minat peserta didik dalam keterampilan menulis karangan. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Flashcard*. Adapun beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Peneliti ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE dengan langkah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV A SDN 1 pahoman, dengan menggunakan skala kelompok kecil diikuti oleh 5 orang dan skala kelompok besar diikuti oleh 23 orang. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flashcard* mendapatkan hasil presentase nilai dari ahli materi 92,5%, ahli Bahasa 100%, dan ahli media 95%. Ketiga hasil tersebut masuk dalam kriteria interpretasi “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan. Adapun hasil dari ujicoba kelompok kecil mendapatkan skor nilai rata-rata 83,5% dengan kategori “Sangat Menarik”, sedangkan dalam uji kelompok besar memperoleh skor 88% yang masuk dalam kategori “Sangat Menarik” dan respon pendidik terhadap pengembangan media *Flashcard* memperoleh presentase 83% masuk dalam kategori “Sangat Menarik” sebagai media pembelajaran di SD kelas IV.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Flashcard*, Media Pembelajaran, Keterampilan Menulis

**Abstract:** *This research was motivated by the lack of use of varied learning media and the lack of student interest in essay writing skills. The aim of this research is to produce a development product in the form of Flashcard learning media. There are several data collection techniques such as observation, interviews, questionnaires and documentation. This research uses the ADDIE model development method with the steps of analysis, design, development, implementation and evaluation. The research subjects were students of class IV A at SDN 1 Pahoman, using a small group scale attended by 5 people and a large group scale attended by 23 people. As a result of validation by material experts, language experts and media experts, the product developed in the form of flashcard learning media received a percentage score from material experts of 92.5%, language experts 100% and media experts 95%. These three results are included in the "Very Feasible" interpretation criteria for field testing. The results of the small group trial obtained an average score of 83.5% in the "Very Interesting" category, while in the large group trial the score was 88% which was included in the "Very Interesting" category and the educators' response to the development of Flashcard media obtained a percentage of 83. % is included in the "Very Interesting" category as learning media in grade IV elementary school.*

**Keywords:** *Development, Flashcards, Learning Media, Writing Skill*

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan bahasa Indonesia tentunya perlu mempelajari bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik dilatih untuk menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan efektif agar dapat berkomunikasi dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sangatlah penting. Dengan mempelajari bahasa Indonesia, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia secara optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dipelajari dari jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan atas. Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Susanto (2016:245) yaitu untuk memaksimalkan keahlian peserta didik untuk berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia secara benar. Sehingga dengan diberikannya mata pelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan agar peserta didik mampu melakukan komunikasi dengan Bahasa nasional secara baik dan benar.

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar. Keterampilan menulis dapat membantu peserta didik untuk mengekspresikan diri, berkomunikasi dengan orang lain, dan berpikir kritis.

Kondisi real di sekolah dasar memperlihatkan keprihatinan terutama tentang keterampilan berbahasa pada peserta didik. Temuan Magdalena et al. (2021) dari hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan berbahasa di sekolah dasar belum berlangsung dengan maksimal. Ada beberapa peserta didik yang ternyata masih mengalami kesulitan untuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, minat peserta didik SD terhadap keterampilan menulis semakin menurun. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2022. Survei tersebut menunjukkan bahwa hanya 50% peserta didik SD yang memiliki minat yang tinggi terhadap keterampilan menulis.

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis di SDN 1 Pahoman bahwa terdapat permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis seperti teks karangan deskripsi. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam menulis karangan sehingga peserta didik merasa bosan pada proses pembelajaran berlangsung, serta kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang bervariasi. Adapun media yang digunakan oleh pendidik hanya mengandalkan buku paket seperti buku cetak dan buku MRT, serta pendidik pernah

menggunakan media tetapi hanya beberapa kali saja. Pendidik juga dapat dikatakan kurang inovatif dan kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran serta penggunaan model pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan pada uraian diatas, perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi keterampilan menulis karangan yang dibuat dengan menarik dan sekreatif mungkin agar proses pembelajaran yang berlangsung mencapai hasil yang optimal. Salah satu media yang pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis pada kelas IV SDN 1 Pahoman yaitu media *flashcard* karena media *flashcard* berbasis gambar dan penjelasan berupa keterangan dari gambar sehingga media tersebut akan digunakan untuk membuat peserta didik tertarik serta aktif dalam pembelajaran. Adapun penggunaan model pembelajaran yang bervariasi seperti model *complete and concept sentence (CCS)* yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar lebih menarik. Media pembelajaran *flashcard* dan model pembelajaran *Complete and Concept Sentence (CCS)* dapat saling melengkapi dan memperkuat efektivitas pembelajaran. Dengan menggabungkan media pembelajaran *flashcard* dengan model pembelajaran *CCS*, pendidik dapat

menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, dan meningkatkan keterampilan berbahasa dan berpikir.

*Flashcard* merupakan media pembelajaran sederhana namun efektif yang telah digunakan selama berabad-abad untuk meningkatkan ingatan dan penguasaan materi pelajaran. *Flashcard* terdiri dari kartu-kartu kecil yang berisi informasi di satu sisi, seperti kata, definisi, rumus, atau gambar, dan jawaban atau informasi terkait di sisi lainnya. Selain itu, *Flashcard* merupakan kartu kata yang didalamnya terdapat gambar dan kalimat yang singkat. Gambar berupa objek yang di amati oleh siswa, kalimat singkat yang terdapat pada *flashcard* sebagai petunjuk atau informasi dari gambar yang diminta untuk diamati (Lestari, 2017: 201). Sedangkan Model pembelajaran *Complete and Concept Sentence (CCS)* merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan keterampilan berbahasa dan berpikir untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri. Model ini dikembangkan oleh Shoimin (2014) dan telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan

keterampilan menulis dan berpikir kritis peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini, penulis memilih untuk menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam prosedur pengembangan suatu produk.

Model ADDIE yang merupakan salah satu sistematika dari beberapa macam model pengembangan. Wicaksono (2022: 283) mengemukakan bahwa model ADDIE ialah desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistemis dan sederhana. Tahapan Model ADDIE melalui 5 tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Produk yang akan dihasilkan berupa media nyata seperti kartu bergambar yang berisi kalimat penjelasan dari gambar. Pada media tersebut terdapat sisi bagian depan kartu yang berisi gambar tentang profesi dan tempat umum bekerja, serta sisi bagian belakang kartu yang berisi deskripsi atau pengertian dari gambar.

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data penelitian sebagai penunjang sebuah penelitian agar lebih akurat dengan adanya data yang terkumpul. Adapun beberapa teknik pengumpulan data

yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Hasil angket validasi ahli akan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil data berupa skor penilaian dari masing-masing validator berguna sebagai kevalidan dan kelayakan produk pengembangan media *Flashcard*. Berikut ini kelayakan analisis yang digunakan:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk**

Penilaian Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak

(Sumber: Arikunto dan Jabar)

Hasil dari respon guru dan siswa mengenai produk pengembangan media *Flashcard* akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari nilai rata-rata presentasi yang diperoleh dari penelitian ini maka dapat diinterpretasikan dalam kriteria tabel berikut ini:

**Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan**

Interval	Kriteria Interpretasi
81 % - 100 %	Sangat Menarik
61 % - 80 %	Menarik
41 % - 60 %	Cukup Menaik
21 % - 40 %	Tidak Menarik
0 % - 20 %	Sangat Tidak Menarik

(Sumber: Arikunto dan Jabar)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *Flashcard* yang diimplementasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk materi keterampilan menulis karangan deksripsi dikelas IV SD. Pada penelitian melalui beberapa tahap diantara yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah penulis melalui tahapan menganalisis kebutuhan peserta didik seperti munculnya permasalahan kurangnya minat terhadap keterampilan menulis karangan serta penggunaan media yang belum bervariasi, penulis membuat rancangan produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan cetak media nyata dengan kartu yang mempunyai dua sisi berupa sisi depan dan sisi belakang. Desain

awal produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* yang menggunakan tema profesi dan tempat umum, adapun desain pada produk terdiri dari gambar profesi dan kalimat pengertian yang sesuai dengan gambar, serta gambar tempat umum yang biasanya berkaitan dengan tempat bekerjanya dari sebuah profesi.



**Gambar 1. Bagian Depan *Flashcard* Profesi**



**Gambar 2. Bagian Depan *Flashcard* Tempat Umum**

<b>Pilot</b> Pekerjaan yang bertugas mengendarai atau membawa pesawat terbang	<b>Polisi</b> Pekerjaan yang bertugas untuk menertibkan jalan	<b>Tukang Pos</b> Pekerjaan yang bertugas untuk mengantarkan surat dan paket ke alamat rumah	<b>Petugas Pemadam Kebakaran</b> Bertugas untuk memadamkan kebakaran dan melakukan penyelamatan
<b>Petani</b> Seseorang yang bertugas memproduksi makanan dengan bercocok tanam	<b>Guru</b> Guru adalah seorang pendidik yang bertanggung jawab mengajar siswa di sekolah	<b>Dokter</b> Sebuah pekerjaan yang membantu mengobati orang yang sakit	<b>Perawat</b> Pekerjaan yang berperan merawat seseorang atau pasien yang sakit

**Gambar 3. Bagian Belakang *Flashcard* Pengertian Profesi**

<b>Bandara</b> Tempat pesawat mendarat dan lepas landas, tempat turun dan naik penumpang	<b>Kantor Polisi</b> Tempat berkumpul dan bertugas para polisi	<b>Kantor Pos</b> Tempat sarana komunikasi masyarakat seperti mengirim surat dan uang	<b>Kantor Pemadam Kebakaran</b> Tempat berkumpul dan bertugas para petugas pemadam kebakaran
<b>Sawah</b> Tempat menanam padi yang dilakukan oleh petani	<b>Sekolah</b> Lembaga untuk belajar mengajar dan tempat menerima atau memberi pelajaran	<b>Rumah sakit</b> Tempat berkumpulnya orang sakit atau orang sehat dan tempat bekerja para dokter dan perawat	<b>Puskesmas</b> Tempat berkumpulnya orang sakit atau orang sehat dan tempat bekerja para dokter dan perawat

**Gambar 4. Bagian Belakang *Flashcard* Pengertian Tempat Umum**

Proses pengembangan pada media pembelajaran *Flashcard* dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah ada. Adapun langkah selanjutnya setelah media sudah berhasil dikembangkan yaitu melakukan uji kelayakan pada para ahli. Kegiatan uji kelayakan ini akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam, yaitu validasi desain akan diujikan oleh dosen ahli media, validasi Bahasa akan diujikan oleh dosen ahli Bahasa, dan validasi isi materi akan diujikan oleh dosen ahli materi. Media pembelajaran *flashcard* mendapatkan hasil presentase nilai dari ahli materi 92,5%, ahli

Bahasa 100%, dan ahli media 95%. Ketiga hasil tersebut masuk dalam kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Sehingga disimpulkan bahwa media *Flashcard* menggunakan model *Complete and Concept Sentence* dinyatakan layak diujicobakan untuk keterampilan menulis peserta didik kelas IV di SDN 1 Pahoman. Sedangkan dari hasil uji kelompok kecil mendapatkan skor nilai rata-rata sebesar 83,5% masuk dalam kategori “Sangat Menarik”, sedangkan dalam uji kelompok besar memperoleh skor 88% yang masuk dalam kategori “Sangat Menarik” dan respon pendidik terhadap pengembangan media *Flashcard* memperoleh presentase 83% masuk dalam kategori “Sangat Menarik”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, maka dapat kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flashcard* mendapatkan hasil presentase nilai dari ahli materi 92,5%, ahli Bahasa 100%, dan ahli media 95%. Ketiga hasil tersebut masuk dalam kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Sehingga disimpulkan bahwa media

*Flashcard* menggunakan model *Complete and Concept Sentence* dinyatakan layak diujicobakan untuk keterampilan menulis peserta didik kelas IV di SDN 1 Pahoman.

2. Pengembangan media *Flashcard* menggunakan model *Complete and Concept Sentence* menarik digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari hasil uji kelompok kecil mendapatkan skor nilai rata-rata sebesar 83,5% masuk dalam kategori “Sangat Menarik”, sedangkan dalam uji kelompok besar memperoleh skor 88% yang masuk dalam kategori “Sangat Menarik” dan respon pendidik terhadap pengembangan media *Flashcard* memperoleh presentase 83% masuk dalam kategori “Sangat Menarik”.

## REKOMENDASI

1. Peserta didik diharapkan dapat memahami konsep menulis dan mengasah keterampilan menulis menggunakan media *Flashcard*.
2. Peserta didik mampu menggunakan model pembelajaran guna membantu proses pembelajaran seperti model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model

*Complete and Concept Sentence*.

3. Para pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media *flashcard* yang dikembangkan dan dapat menjadikannya sebagai referensi penggunaan media.
4. Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* menggunakan model *Complete and Concept Sentence* diharapkan dapat memunculkan kemenarikan dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengasah keterampilan menulis peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lestari Puji D, Zubaedah. (2017). *Peningkatan Pengetahuan Pola Makan Sehat Melalui Flashcard*. Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1 (2)
- Shoimin, Aris. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.

