

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* TEMA BINATANG UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK ASEMJAJAR-SURABAYA

Rita Kusumawati¹, Andi Mariono²

¹ putrik3cil@yahoo.com

Abstrak: Proses belajar mengajar harus diarahkan sejak usia dini supaya tercipta manusia yang berilmu. Oleh sebab itu diperlukan sebuah penanganan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran menggunakan media. Dalam proses belajar mengajar di TK Asemjajar, pembelajaran hanya mengandalkan buku yang ada, terbatasnya media pembelajaran untuk anak, serta para guru belum pernah mengembangkan media *flashcard*. Hal ini yang mendasari pengembang untuk mengembangkan media *flashcard* tema binatang. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa *flashcard* tema binatang. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media *flashcard* ini adalah model pengembangan Arief S. Sadiman dengan subjek uji coba 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media dan siswa kelompok B TK Asemjajar. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan observasi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan rumus persentase. Hasil analisis data mengenai kualitas media berupa angket pada ahli materi diperoleh sebesar 88,89% termasuk dalam kategori baik sekali, ahli media 68,5% termasuk dalam kategori baik dan hasil observasi siswa pada uji coba perseorangan sebesar 88,89% dengan kategori baik sekali. Dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 87,7% dan uji coba kelompok besar sebesar 73,46% masing-masing termasuk dalam kategori baik sekali. Sesuai dengan kriteria penilaian yang dikemukakan Suharsimi Arikunto, media *flashcard* siap digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flashcard*, Tema Binatang

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan yang baik manusia tidak dapat mengikuti perkembangan zaman yang serba modern. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan sejak usia dini supaya tercipta manusia yang berilmu dan mampu bersaing secara global. Sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menyebutkan bahwa "Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan anak usia dini jalur formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar".

Menurut Pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 (Majalah Komunitas, 2009), pada usia 4-6 tahun anak mulai memasuki pendidikan formal dan merupakan usia yang paling baik untuk meletakkan dasar pendidikan yang kokoh ke arah

perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan selanjutnya. Oleh sebab itu diperlukan sebuah penanganan pembelajaran anak dengan menerapkan pelaksanaan pendidikan dengan prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar yang mengacu pada kurikulum 2004. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni. Pada prinsipnya bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasyikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir.

Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di TK disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar menjadi belajar seraya bermain secara otomatis dapat menstimulasi daya pikir

anak, imajinasi, emosi dan sosialnya. Anak juga mempunyai kesempatan untuk menciptakan karyanya sendiri, berkomunikasi dengan temannya dan mengekspresikan pengalamannya baik secara lisan maupun tulisan sehingga anak menemukan konsep belajarnya sendiri melalui pengalaman belajar lewat bermain yang terarah. Salah satunya yaitu belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian anak didik tidak merasa canggung menghadapi pendekatan pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Media Pembelajaran menurut Hadimiarso (2007:458) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. 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.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, ketepatan menentukan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran sangat penting guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Sudjana (2005:2) penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, sebab: a) Pengajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Dalam hal ini, media yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa TK.

TK Asemjajar merupakan sebuah lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak menurut pengamatan peneliti, kondisi yang ada di lapangan

menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran anak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk menulis dan membaca masih mengalami kesulitan, dalam pembelajaran hanya mengandalkan buku yang ada, terbatasnya media pembelajaran untuk anak, serta para guru belum pernah mengembangkan media *flashcard*. Untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis pada anak TK dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu memudahkan anak dalam mencapai kemampuan membaca dan menulis tersebut. Membaca adalah kegiatan yang melibatkan unsure auditorif (pendengaran) dan visual (pengamatan).

Adanya permasalahan di atas, peneliti sekaligus pengembang mencoba memberikan sebuah alternatif dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *flashcard* untuk mempermudah cara belajar peserta didik, media ini dibuat dengan biaya yang relatif murah, mudah dipahami dan dimengerti, dan sangat diperlukan sebagai alat bantu yang dapat merangsang dan memotivasi anak dalam persiapan membaca. Menurut Vacca (Nuryati, 2006), membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan untuk memperoleh makna. Dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak, guru dapat menggunakan strategi permainan membaca dengan mencocokkan kata dan gambar dalam *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. (Arsyad, 2006:119).

Pengembangan media *flashcard* dipilih berdasarkan atas beberapa pertimbangan, antara lain: a) Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dapat digunakan untuk latihan membaca, b) Dengan menggunakan media *flashcard* akan memudahkan siswa dalam belajar membaca, c) Media tersebut akan merangsang siswa untuk belajar membaca, d) Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* lebih efisien waktu, biaya dan tempat serta lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* tema binatang untuk anak kelompok B di TK Asemjajar, Surabaya.

2. KAJIAN PUSTAKA

AECT (Sadiman, 2007:6) menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (Sadiman, 2007:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (Sadiman, 2007:6) menyatakan bahwa adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (2007:6), kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara / pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut NEA (National Education Association dalam Hadimiarso, 2007:457), menyatakan bahwa media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dalam kegiatan tersebut.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk benda atau alat yang dapat dimanipulasikan untuk proses transmisi informasi yang disajikan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Azhar Arsyad, 2006:119).

Flashcard adalah sekumpulan kartu yang memberikan informasi, seperti kata-kata maupun nomor, pada satu ataupun kedua sisinya, yang digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri (WWW.EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FLASHCARD).

Menurut Sumardiono (2009), *flashcard* adalah kartu permainan (*Education Flashcards*) yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak bayi anda agar dapat merima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu bayi anda belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin.

Dari berbagai pengertian mengenai *flashcard* di atas dapat disimpulkan bahwa, *flashcard* adalah

sekumpulan kartu permainan berisi gambar, teks, angka untuk belajar membaca.

Menurut Sumardiono 2009, kegunaan media *flashcard* adalah untuk:

- Melatih anak membaca pada usia sedini mungkin,
- Mengembangkan daya ingat otak kanan,
- Melatih kemampuan konsentrasi anak,
- Memperbanyak perbendaharaan kata.

Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitu pula dengan media *flashcard*. Kelebihan dan kelemahan masing-masing media harus dijadikan pertimbangan ketika memilih atau membuat media. Adapun kelebihan dan kelemahan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

Menurut Munir, media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- Mudah dibawa
Dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- Praktis
Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- Gampang diingat
Menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- Menyenangkan
Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara

berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Kelemahan media *flashcard* menurut Kurnia antara lain:

- a. Semata-mata hanya medium visual.
- b. Ukuran gambar sering kali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- c. Memerlukan ketersediaan sumber dan ketrampilan, dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

Mengembangkan media *flashcard* membutuhkan suatu rancangan. Rancangan ini berupa layout yang digunakan dalam pembuatan produk media *flashcard* dengan tema binatang untuk anak kelompok B TK Asemjajar. *Layout* dari rancangan awal tersebut memberikan kemudahan dalam melakukan produksi media *flashcard* serta melakukan uji coba produk. Urutan langkah-langkahnya dimulai dari melakukan identifikasi kebutuhan, menuju ke perumusan tujuan, kemudian merumuskan butir-butir materi, selanjutnya menuju pada perumusan alat pengukur keberhasilan, dan menuju pada penulisan naskah media. Setelah penulisan naskah media selesai dilakukan tes/ujicoba. Jika tidak ditemukan kekurangan yang harus direvisi maka naskah tersebut siap untuk diproduksi, akan tetapi jika naskah tersebut mengalami kekurangan maka perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes/ujicoba harus direvisi kembali.

3. METODE PENGEMBANGAN

Metode pengembangan hendaknya memuat butir-butir model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk. Dalam uji coba produk perlu diungkapkan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan

antarkomponen (misalnya model pengembangan rancangan pengajaran Dick dan Carey, 2001; model R2D2 dari Willis, 2005; atau model Borg and Gall, 2003). Model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa (Rusijono dan Mustaji, 2008:43).

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media *flashcard* menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif, karena dalam mengembangkan media *flashcard* memerlukan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk berupa media *flashcard*.

Model pengembangan media *flashcard* yang digunakan adalah model pengembangan Sadiman. Model pengembangan ini dipilih karena beberapa alasan yang mendasari dalam penelitian, yaitu:

- a. Model pengembangan dari Sadiman merupakan salah satu model untuk pengembangan media.
- b. Model desain Sadiman penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak membutuhkan waktu lama.
- c. Urutan setiap langkah tersusun secara sistematis, sehingga dalam pelaksanaannya lebih terkontrol dengan baik.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk. Karena model pengembangannya berupa prosedural maka prosedur pengembangannya tinggal mengikuti langkah-langkah seperti yang terlihat dalam modelnya (Rusijono dan Mustaji, 2008:44). Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan oleh pengembang adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan oleh pengembang dalam mengembangkan sebuah media *flashcard* adalah identifikasi kebutuhan dilapangan yakni TK Asemjajar. Dari hasil identifikasi kebutuhan dilapangan dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran tema binatang anak belum mampu untuk menguasai tema dengan baik. Siswa hanya mengetahui nama binatang dengan melihat gambar binatang yang ada. Dipilihnya media *flashcard* ini untuk memudahkan siswa dalam memahami materi karena media ini gambar dan tulisan didesain secara terpisah sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang ada,

b. Perumusan Tujuan

Tujuan perlu dirumuskan terlebih dahulu sebelum membuat media. Tujuan merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Tujuan dapat dijadikan acuan mengukur keberhasilan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Tujuan yang lengkap mempunyai empat unsur, yaitu:

A = Audience : Tujuan instruksional harus jelas siapa sasaran didik kita.

B = Behaviour : Tujuan instruksional menyatakan dengan jelas perilaku apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa pada akhir kegiatan pembelajaran.

C = Condition : Tujuan harus secara jelas menyebutkan dalam kondisi yang bagaimana siswa diharapkan dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya.

D = Degree : Tujuan harus secara jelas menyebutkan tingkat keberhasilan yang diharapkan dapat dicapai siswa (Sadiman, 2007:110).

Berdasarkan konsultasi dengan ahli materi selaku pengajar di TK Asemjajar dapat dirumuskan sebuah tujuan instruksional, yaitu:

1) Indikator

Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya.

2) Tujuan Instruksional Umum

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan dapat mendeskripsikan binatang.

3) Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mengikuti pembelajaran tentang binatang dengan menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

- Menyebutkan nama-nama binatang
- Menyalin tulisan nama-nama binatang
- Memasangkan tulisan dengan gambar binatang
- Mengelompokkan binatang berdasarkan tempat hidupnya.

c. Perumusan Butir-Butir Materi

Langkah ini dilakukan untuk mengetahui bahan pelajaran apa yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang

harus dilakukan siswa supaya tujuan instruksional dapat tercapai. Butir materi harus ditentukan dengan jelas dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan instruksional. Dengan cara tersebut dapat diperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Materi yang dikembangkan setelah analisis lebih lanjut, yaitu meliputi:

- Hewan yang hidupnya di darat: singa, harimau, kelinci, gajah, monyet.
- Hewan yang hidupnya di udara: burung hantu, elang, kakatua, merpati, lebah.
- Hewan yang hidupnya di air: lumba-lumba, arwana, ikan pari, cumi-cumi, bintang laut.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Untuk menilai kualitas dan keberhasilan produk media *flashcard* maka diperlukan suatu alat untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Alat yang digunakan untuk menilai media *flashcard* adalah pedoman angket. Untuk menguji kelayakan media *flashcard* tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran, menggunakan pedoman angket untuk ahli materi dan ahli media.

e. Pembuatan Lay-Out

Pada tahapan ini, pengembang merancang materi yang disusun menjadi *lay-out* dan dikonsultasikan dengan ahli materi. Untuk menghasilkan media *flashcard* yang mampu menarik minat siswa dan memudahkannya dalam belajar membaca, maka pembuatan *lay-out* dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip grafis, termasuk gambar dan pewarnaannya. Contoh *layout*:



f. Tes/Ujicoba dan Revisi

Setelah proses pembuatan *layout* selesai, maka dilakukan uji coba produk media dan dilanjutkan dengan revisi untuk memperoleh

hasil prototipe yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Uji coba media dilakukan karena merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan produk berupa prototipe, sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam pelaksanaan uji coba tersebut akan dilakukan lima tahap yaitu desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi pengembang dengan mengacu pada model Arif Sadiman. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dikembangkan. Desain uji coba produk pengembangan dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, uji coba perseorangan (meliputi 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 3 orang siswa), uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

b. Subjek Uji Coba

Subjek ujicoba dalam pengembangan media *flashcard* antara lain:

1) Ahli Materi

Dua orang guru yang mengajar di TK Asemjajar, Surabaya.

- a) Ahli materi I, yaitu Ibu Sri Lestari, S. Pd. Dipilihnya beliau karena merupakan guru pengajar di TK B.
- b) Ahli materi II, yaitu Ibu Rachmi Damayanti, A. Ma. Dipilihnya beliau karena merupakan guru pengajar di TK B.

2) Ahli Media

Ahli media terdiri dari dua orang dosen.

- a) Ahli media I, yaitu Tri Cahyo Kusumandyoko, S. Sn. Dipilihnya beliau karena merupakan seorang dosen media grafis, Fakultas Bahasa dan Seni, Unesa.
- b) Ahli media II, yaitu Utari Dewi, S. Sn. Dipilihnya beliau karena merupakan seorang dosen media grafis, Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Unesa.

- 3) Siswa kelompok B TK Asemjajar yang berjumlah 36 siswa.

c. Jenis Data

Jenis data dalam pengembangan media *flashcard* ini adalah jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan dan tanggapan dari ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari uji coba satu-satu (ahli materi, ahli media dan ujicoba perseorangan), kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:149), instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.

1) Metode penelitian

Menurut Arikunto (2006:160), metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Metode Angket atau Kuesioner

Menurut Arikunto (2006:151), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

b) Metode Pengamatan atau Observasi

Menurut Hadi dalam Sugiyono (2008:145), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Pada penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai ketertarikan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.

Dari proses pengumpulan data observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta karena peneliti berperan serta dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati, sedangkan dari segi instrumentasi observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur karena dalam pengambilan data, peneliti menggunakan pedoman sebagai instrumen penelitian.

2) Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006:160), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah angket untuk metode angket dan pedoman observasi untuk metode observasi. Dalam hal ini peneliti menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang dikenal dengan istilah kisi-kisi. Kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom (Arikunto, 2006:162).

e. Teknik Analisis Data

Teknik dan prosedur analisis yang digunakan untuk menganalisis data uji coba dikemukakan dalam bagian ini dan disertai alasannya. Apabila teknik analisis yang digunakan sudah cukup dikenal, maka uraian tidak perlu rinci sekali. Akan tetapi, apabila teknik tersebut belum banyak dikenal maka perlu lebih rinci (Rusijono dan Mustaji, 2008:47).

Data yang terkumpul dari penelitian ini adalah data tentang pengembangan media *flashcard* yang dianalisis dengan menggunakan analisis isi dan deskriptif persentase. Analisis data mencakup dua hal, yaitu

1) Analisis Isi

Analisis isi digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari masukan, tanggapan, saran dan juga kritik dari ahli materi, ahli media maupun siswa. Analisis isi diperoleh dari hasil tanggapan ahli materi dan ahli media. Hasil analisis isi digunakan untuk memperbaiki atau merevisi pengembangan media komputer pembelajaran.

2) Metode Deskriptif Persentase

Metode deskriptif persentase diperoleh dari hasil angket yang dibagikan pada ahli materi dan ahli media. Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan nonstatistik

berupa prosentase. Persentase bertujuan untuk mendapatkan deskriptif simpulan jawaban yang disampaikan oleh responden.

Adapun rumusan persentase yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

P : Angka persentase.

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N : Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(Hariyadi, 2009:24)

Kriteria penilaian untuk memberikan arti/makna terhadap angka persentase menurut Arikunto (2007:18), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Persentase	Kriteria
81%-100%	Baik Sekali
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
< 20%	Kurang Sekali

(AriArikunto, 2007:18)

4. HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab IV ini, mengungkapkan tiga butir penting tentang hasil pengembangan, yaitu penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk berdasarkan analisis data.

4.1 Penyajian Data Uji Coba

Semua data yang dikumpulkan dari kegiatan uji coba produk disajikan dalam bagian ini.

- a. Uji coba perseorangan (dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan tiga siswa).

1) Ahli materi

Uji coba produk media *flashcard* yang telah direvisi menghasilkan rerata keseluruhan dari uji coba ahli materi yang berupa data kuantitatif dalam bentuk persentase sebesar 88,89% dan kemudian menghasilkan data kualitatif

yang menyatakan bahwa produk media *flashcard* dikatakan baik sekali, berdasarkan pedoman interpretasi hasil analisis kriteria penilaian Arikunto (2007:18).

2) Ahli media

Uji coba produk media *flashcard* yang telah direvisi menghasilkan rerata keseluruhan dari uji coba ahli media yang berupa data kuantitatif dalam bentuk persentase sebesar 68,5% dan kemudian menghasilkan data kualitatif yang menyatakan bahwa produk media *flashcard* dikatakan baik, berdasarkan pedoman interpretasi hasil analisis kriteria penilaian Arikunto (2007:18).

3) Siswa

Uji coba produk media *flashcard* yang telah direvisi menghasilkan rerata keseluruhan dari uji coba tiga siswa yang berupa data kuantitatif dalam bentuk persentase sebesar 88,89% dan kemudian menghasilkan data kualitatif yang menyatakan bahwa produk media *flashcard* dikatakan baik sekali, berdasarkan pedoman interpretasi hasil analisis kriteria penilaian Arikunto (2007:18).

b. Uji coba kelompok kecil (sepuluh siswa)

Uji coba produk media *flashcard* yang telah direvisi menghasilkan rerata keseluruhan dari uji coba kelompok kecil yang berupa data kuantitatif dalam bentuk persentase sebesar 87,78% dan kemudian menghasilkan data kualitatif yang menyatakan bahwa produk media *flashcard* dikatakan baik sekali, berdasarkan pedoman interpretasi hasil analisis kriteria penilaian Arikunto (2007:18).

c. Uji coba kelompok besar (tiga puluh enam siswa)

Uji coba produk media *flashcard* yang telah direvisi menghasilkan rerata keseluruhan dari uji coba kelompok besar yang berupa data kuantitatif dalam bentuk persentase sebesar 73,46% dan kemudian menghasilkan data kualitatif yang menyatakan bahwa produk media *flashcard* dikatakan baik, berdasarkan pedoman interpretasi hasil analisis kriteria penilaian Arikunto (2007:18).

5. PENUTUP

Ada dua butir yang perlu dikemukakan dalam bab ini, yaitu kajian terhadap produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, diseminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari kajian pustaka dalam bab II dan disempurnakan dengan hasil penelitian yang terdapat dalam bab IV, maka diperoleh hasil data kuantitatif dan kualitatif dari produk media *flashcard* yang telah direvisi dan diujicobakan pada setiap subjek uji coba. Dari uji coba perseorangan dengan ahli materi, ahli media dan siswa diperoleh hasil masing-masing sebesar 88,89%, 68,5%, 88,89% dengan kategori baik sekali, baik, dan baik sekali. Ujicoba kelompok kecil diperoleh 88,89% dengan kategori baik sekali dan ujicoba kelompok besar diperoleh 73,4% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut media *flashcard* dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak TK B.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengajuan saran dalam bagian ini diarahkan ketiga sisi, yaitu saran untuk keperluan pemanfaatan produk, saran untuk diseminasi produk ke sasaran yang lebih luas dan saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

a. Saran Pemanfaatan

1) Bagi guru

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* ini, sebaiknya guru menjelaskan tentang cara menggunakan media ini.

b. Saran Diseminasi

Pengembangan media *flashcard* ini hanya untuk anak kelompok B TK Asemjajar, Surabaya. Apabila akan digunakan untuk siswa dari TK lain harus dikaji terlebih dahulu terutama dari analisis kebutuhan, kondisi lingkungan, karakteristik sasaran, kurikulum yang digunakan, waktu yang dibutuhkan dan dana yang dibutuhkan.

c. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

1) Media *flashcard* yang dikembangkan ini belum sempurna untuk itu bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan pengembangan ini dengan lebih

sempurna agar dapat dimanfaatkan dan digunakan di TK tersebut maupun di TK lain yang memiliki karakteristik sejenis.

- 2) Dalam pengembangan media *flashcard* tidak hanya terfokus pada satu standart kompetensi saja, melainkan dapat dikembangkan pada beberapa standart kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2009. *Sisdiknas*. Bandung: Fokusmedia.
- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan/Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*. Jakarta Utara: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S & Jabar. 2007. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Astutik, Naning Puji. 2006. *Pengembangan Media Balok dalam Pembelajaran Kognitif Siswa Kelompok B TK Mutiara I Lamongan*. Surabaya: Tidak dipublikasikan.
- Hadimiarso, Yusuf. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Kurnia. Tanpa tahun. *Kelemahan media flashcard* (Online), (<http://www.kurniageografi.blogspot.com/kelemahan-media-flashcard>, diakses 4 September 2010).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munir, Misbakhudin. Tanpa Tahun. *Teknik Pembuatan Media*. (Online), (<http://misbakhudinmunir.files.wordpress.com/.../4-teknik-pembuatan-media.pdf>, diakses 4 September 2010).
- Rahman, Hibana S. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rusijono & Mustaji, 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arief S dkk. 2007. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta Utara: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Mediatama Sarana Perkasa.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Soeharto, Karti dkk. 2003. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Intelektual Club.
- Sudjana, Nana & Rivai Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiono. 2009. *Mengenal kids flashcard* (Online), (<http://www.jawabali.com/2009/mengenal-kids-flashcard>, diakses 4 September 2010).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.