



Bogor, 8 Agustus 2024

## SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR



"Tantangan Dan Inovasi Pendidikan Berbasis ESD Di Era Society 5.0"

# Pengembangan Media *Flashcard* Dengan Tema Tumbuhan Di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i Kabupaten Bogor

Yazid Okta Faiq Nuruddin\*, Rudi Hartono, Afif Ahmad Wiranat

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun, Indonesia

\*Email : [yazidnurudinokta@gmail.com](mailto:yazidnurudinokta@gmail.com)

### Informasi Artikel

### Abstrak

#### Kata Kunci

*Flashcard*;  
Media Pembelajaran;  
Pendidikan Anak Usia  
Dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran flashcard bertema tumbuhan di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i. Dengan menggunakan model *ADDIE*, penelitian ini melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tumbuhan. Uji coba awal di kelompok kecil menunjukkan adanya peningkatan minat dan antusiasme siswa. Namun, penelitian ini masih dalam tahap pengujian dan membutuhkan evaluasi lebih lanjut untuk memastikan efektivitasnya secara menyeluruh. Disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan memperbaiki desain serta konten media berdasarkan umpan balik untuk hasil yang lebih optimal. Media pembelajaran interaktif seperti flashcard diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

#### Abstract

This study aims to develop and evaluate plant-themed flashcard learning media for Raudhatul Athfal Taba-Taba'i. Using the *ADDIE* model, the research followed the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results indicate that the developed flashcards have the potential to enhance students' understanding of plant-related material. Initial small-group trials showed a significant increase in student interest and enthusiasm. However, the study is still in the testing phase and requires further evaluation to measure its overall effectiveness comprehensively. Future research should involve a larger sample and refine the media design and content based on user feedback to optimize results. Interactive learning tools like flashcards are expected to improve the quality and effectiveness of teaching.

Seminar Nasional Pendidikan Dasar ke-1

berlisensi di bawah a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## PENDAHULUAN

Hakikat manusia, yang diwakili oleh istilah seperti al-basyar, al-insan, bani Adam, dan al-nas, merupakan pilar dasar dalam memahami eksistensi manusia. Konsep ini dapat dibagi menjadi dua aspek utama: Kausa Prima dan Kausa Material. Kausa Prima mencakup potensi bawaan dan karakteristik personal yang dimiliki manusia sejak lahir. (Urwatul et al., 2021) Potensi-potensi ini berfungsi sebagai benih yang memandu perkembangan individu sepanjang hidupnya. Sementara itu, kausa material terdiri dari perpaduan jasad dan ruh, di mana jasad merujuk pada tubuh manusia yang terbuat dari elemen alam semesta ciptaan Allah SWT, dan ruh adalah substansi immateri yang dihembuskan oleh Allah SWT. Ruh memberikan hakikat kemanusiaan serta potensi-potensi seperti akal, nurani, dan kemampuan spiritual. Memahami hakikat ini penting agar manusia dapat mengoptimalkan potensinya dan menjalani kehidupan yang bermakna (Jarbi, 2022).

Pada masa usia dini, anak-anak berada dalam periode yang penuh dengan potensi yang signifikan. Di fase ini, setiap anak menunjukkan keunikan yang luar biasa, yang memerlukan perhatian dan penghargaan dari orang dewasa. Anak-anak adalah individu unik dengan potensi yang bagaikan benih yang siap untuk tumbuh dan berkembang (Fitriani et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memberikan pelayanan dan dukungan yang sesuai guna membantu anak-anak mencapai potensi maksimal mereka. Keunikan setiap individu anak bukanlah hambatan, melainkan kekayaan yang harus dipahami dan dihormati. Melalui pemahaman ini, orang dewasa dapat memberikan stimulasi yang tepat, memungkinkan anak-anak untuk berkembang secara optimal.

Pemilihan tema tumbuhan dalam pendidikan anak usia dini memiliki tujuan yang lebih dalam daripada sekadar memperkenalkan mereka pada lingkungan sekitar. Tema ini juga bertujuan menumbuhkan rasa cinta dan tanggung jawab terhadap kelestarian alam. Dengan mempelajari tumbuhan di Raudhatul Athfal 'Taba-Taba'i bertujuan menanamkan nilai-nilai keberlanjutan dan mengajarkan anak-anak untuk menghargai dan melindungi ekosistem.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Bunda Ita, guru di Raudhatul Athfal 'Taba-Taba'i Bogor pada tanggal 19 Januari 2024, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran tentang tumbuhan. Kendala tersebut mencakup bahan ajar yang kurang bervariasi, media *flashcard* yang tidak diperbarui, keterlibatan guru dalam pengembangan media yang terbatas, serta pemahaman dan minat anak-anak yang masih rendah. Kendala ini dapat menghambat proses belajar mengajar dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran visual, seperti *flashcard*, dapat menjadi solusi. *flashcard* adalah alat bantu belajar yang praktis, menyenangkan, dan efektif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif anak-anak (Utami et al., 2021). Dengan desain yang menarik dan konten yang edukatif, media ini dapat membuat proses belajar lebih asyik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flashcard* yang efektif dan menarik untuk anak usia dini di Raudhatul Athfal 'Taba-Taba'i Bogor, serta meningkatkan kualitas dan hasil belajar melalui penggunaan

media tersebut. *Flashcard*, dengan kepraktisan dan daya tariknya, diharapkan dapat menjadi alat bantu yang berharga dalam pembelajaran anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian dan pengembangan (R&D) di bidang pendidikan bertujuan untuk menciptakan dan menguji efektivitas produk pembelajaran (Slamet, 2022). Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran flashcard dengan tema tumbuhan, menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). (Putri Weldami et al., 2023) Model ini diadaptasi untuk sesuai dengan konteks dan kondisi lapangan.

### **Analisis**

Pada tahap analisis, dua aspek penting diperhatikan: identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Identifikasi masalah melibatkan penilaian terhadap kendala dalam pembelajaran tema tumbuhan di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i Bogor, dengan pendidik menggunakan kompetensi dasar untuk mendefinisikan masalah tersebut. Sementara itu, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi perlunya media pembelajaran *flashcard*. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ini penting untuk mempermudah peserta didik dalam mengenali dan memahami gambar yang berkaitan dengan materi tumbuhan, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

### **Desain**

Tahap desain melibatkan pembuatan rancangan media flashcard. Desain mencakup gambar bertema di sisi depan kartu, pilihan jawaban di bawah gambar, serta keterangan dan jawaban di bagian belakang. Media ini dirancang dengan warna kontras untuk meningkatkan daya tarik visual dan dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dalam format digital dan cetak.

### **Pengembangan**

Pada tahap ini, media flashcard yang telah dirancang dibuat dan divalidasi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan dengan instrumen khusus, dan revisi dilakukan jika diperlukan berdasarkan umpan balik. Setelah memenuhi kriteria, media diuji coba pada pendidik di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i Bogor.

### **Implementasi**

Tahap implementasi melibatkan uji coba media *flashcard* yang telah dikembangkan dengan melibatkan pendidik di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i Bogor untuk menilai penerapan dan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran.

## Evaluasi

Setelah implementasi, hasil uji coba dianalisis untuk menyempurnakan produk dan memastikan media *flashcard* memenuhi kriteria kelayakan. Evaluasi bertujuan untuk memastikan media tersebut efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Alat yang digunakan meliputi perangkat lunak *Canva* dan printer untuk pembuatan media cetak. Bahan yang digunakan adalah kertas berkualitas tinggi dan tinta warna kontras. Peneliti akan melakukan observasi dan pengumpulan data selama uji coba. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i Bogor, dengan durasi yang mencakup waktu desain, pengembangan, dan uji coba media. Validitas hasil diperiksa melalui triangulasi data dan umpan balik dari ahli serta pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* dengan tema tumbuhan di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE*, melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, menunjukkan potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi tumbuhan.

Tahap analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i adalah buku paket yang kurang efektif. Buku ini terbatas dalam hal visual dan konten, sehingga tidak cukup menarik untuk siswa dan tidak memberikan gambaran yang jelas tentang materi tumbuhan. Analisis kebutuhan mengidentifikasi bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti *flashcard*, untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Pada tahap desain, media *flashcard* dirancang dengan detail yang mencakup pemilihan kertas, format, dan elemen visual. Kertas yang digunakan adalah *artpaper* dengan kualitas tinggi untuk memastikan daya tahan dan kualitas gambar yang optimal. Desain *flashcard* meliputi gambar terkait materi tumbuhan dan penjelasan yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Instrumen penilaian juga dikembangkan untuk mengevaluasi aspek fisik, penggunaan media, dan konten materi. Tabel di bawah ini menyajikan spesifikasi desain *flashcard* dan indikator penilaian dari ahli media dan materi.

**Tabel 1.** Spesifikasi desain *flashcard* dan indikator penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Kriteria Penilaian
Aspek Fisik	Kualitas kertas, ukuran, ketahanan	<i>Artpaper</i> 400 GSM, ukuran yang sesuai, tahan lama
Penggunaan Media	Keterbacaan, daya tarik visual	Desain menarik, gambar jelas, teks mudah dibaca
Aspek Materi	Kesesuaian gambar, kejelasan informasi	Gambar relevan, informasi akurat, sesuai kurikulum

Media *flashcard* yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh tiga ahli: Bapak Bambang Kurniadi, M.Pd. (ahli media), Ibu Maumunah, M.Pd. (ahli media), dan Ibu Dr. Siti Fajriah (ahli materi). Validasi menunjukkan bahwa media ini secara keseluruhan layak digunakan dengan beberapa saran untuk perbaikan. Bapak Bambang merekomendasikan penggunaan artpaper untuk kualitas warna yang lebih baik, Ibu Maumunah menyarankan perbaikan ukuran gambar dan penambahan nama bunga, sedangkan Ibu Siti Fajriah menyarankan penggunaan warna yang lebih cerah dan nama bunga yang familiar.

Media *flashcard* telah diuji coba dalam kelompok kecil siswa di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengenali berbagai jenis tumbuhan menggunakan *flashcard*. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi tumbuhan setelah menggunakan media ini.

Pembahasan hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media *flashcard* yang interaktif dan visual berkontribusi secara positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini konsisten dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media *flashcard* tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran yang ada, tetapi juga menawarkan pendekatan yang lebih efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan materi tumbuhan kepada siswa di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* dengan tema tumbuhan di Raudhatul Athfal Taba-Taba'i, dengan fokus pada meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tumbuhan. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba awal, media *flashcard* yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE* menunjukkan potensi signifikan dalam membantu siswa memahami materi tumbuhan. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi saat menggunakan *flashcard* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Namun, meskipun hasil awal menunjukkan peningkatan pemahaman, penelitian ini masih dalam tahap pengujian dan perlu dilanjutkan dengan evaluasi yang lebih mendalam untuk mengukur efektivitas secara keseluruhan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan variasi dalam kelompok uji untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Selain itu, revisi terhadap desain dan konten *flashcard*, berdasarkan umpan balik dari pengguna dan ahli, perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik media ini.

Rekomendasi implikatif dari temuan penelitian ini adalah perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media visual seperti *flashcard* diharapkan dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional dan meningkatkan keterlibatan siswa. Peneliti selanjutnya dapat mencari lebih lanjut tentang adaptasi media

pembelajaran ini dalam konteks pendidikan lainnya, serta mengembangkan varian media yang sesuai dengan kebutuhan spesifik berbagai kelompok usia dan materi pelajaran.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Bapak Afif Ahamad Wiranata M.Pd dan Bapak Dr. Rudi Hartono M.Pd, atas bimbingan dan dukungannya selama penelitian ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan yang berharga dalam penyelesaian penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fitriani, E., Waspodo, M., Gatot, M., & Sri Wahyuni, N. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini*. [www.Penerbitwidina.Com](http://www.Penerbitwidina.Com)
- Jarbi, M. (2022). *Hakikat Manusia Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. <https://uit.e-journal.id/jpais/>
- Putri Weldami, T., Yogica, R., Studi Pendidikan Biologi, P., Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Negeri Padang, U., Hamka, J., & Tawar Barat, A. (2023). Model Addie Branch Dalam Pengembangan E-learning Biologi. *Journal On Education*, 06(01), 7543–7551.
- Slamet, A. F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*.
- Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Juni 2021* |, 1(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>