

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS
DIGITAL DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6
TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA**

Aneka, M.Pd
Institut Agama Islam Negeri Metro
Email : anekaardi@gmail.com

Siti Aisyah
Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro
Email : sitiaisyah27032002@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat prasurvey di Kelompok Bermain Nur Annisa. Permasalahan yang dimaksud yaitu dalam mengembangkan kemampuan mengenal Huruf peserta didik masih kesulitan dalam mengenal huruf, guru menggunakan metode pemberian tugas, di sekolah tersebut sudah mempunyai media flash card tetapi hanya berisi huruf saja tidak terdapat gambar atau keterangan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan flash card berbasis digital dalam pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini bersifat Research and Development (R&d) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik Pengumpulan data yang peneliti gunakan Wawancara, Observasi, dan Angket. Adapun teknik analisis yang digunakan analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan peserta didik.

Hasil validasi oleh validator dan uji produk menunjukkan bahwa media flash card berbasis digital dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun sangat layak digunakan. Hal tersebut di peroleh berdasarkan persentase masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 93, 75%, ahli materi sebesar 90%, respons guru sebesar 95%, respons peserta didik sebesar 79,16%, dan semua hasilnya dalam kategori Sangat Layak. Maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media flash card berbasis digital dalam pengenalan huruf layak

digunakan pada saat proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun

Kata kunci: Media, Flash Card, Digital

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹ Terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru PAUD. Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni.²

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar selanjutnya, ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru PAUD untuk menstimulus perkembangan yang ada pada anak usia dini, yaitu: Perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan Seni.

Pengenalan huruf kepada anak-anak sangatlah penting karena memfasilitasi kemampuan mereka dalam mengenali huruf, sehingga mempersiapkan mereka untuk memperoleh keterampilan membaca dan menulis, mengenalkan huruf pada anak usia dini dapat berupa hal-hal yang mendasar terlebih dahulu agar mudah dipahami oleh anak. Dengan memberikan pengenalan huruf sejak usia dini juga akan

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Kencana, 2017), 2.

² Andi Agusniatih and Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Edu Publisher, 2019), 11.

memberikan dampak positif terhadap perkembangan Bahasa mereka yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Anak memiliki kemampuan untuk mengenali pola-pola pengenalan huruf, termasuk pola huruf. Pada usia 5-6 tahun, anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda di sekitarnya. Kemudian, mereka dapat mulai mengaitkan suara tersebut dengan huruf yang sesuai. Sehingga bentuk-bentuk pengenalan huruf pada anak dalam lingkup sekitarnya juga merupakan tahap awal dalam memberikan pemahaman terhadap perkembangan pengenalan huruf.

Berdasarkan hasil prasurvey yang di lakukan oleh peneliti di KB Nur Annisa Candimas Natar, pada kegiatan prasurvey yang pertama pada hari Senin, Tanggal 29 Juli 2024 pada pukul 08:00 WIB, di KB Nur Annisa terdapat ruang kelas mawar A dengan usia 5-6 tahun berjumlah 12 anak, yaitu 6 anak perempuan, 6 anak laki-laki. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa majalah, *flash card* huruf, Poster Abjad, Poster Angka, Balok Angka, dan Balok Huruf.³

Hasil prasurvey yang kedua pada hari Senin, Tanggal 03 September 2024, di kelas mawar A dari 12 anak, terdapat 8 anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf ketika proses pembelajaran, sehingga anak tidak dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf.⁴

Hasil prasurvey yang ketiga pada hari Selasa, Tanggal 04 September 2024, di kelas mawar A, terdapat 8 anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuk hurufnya yang mirip dalam proses pembelajaran.⁵

Hasil prasurvey yang ke empat pada hari Rabu,

³ Hasil Prasurvey, Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, Hari Senin, Tanggal 29 Juli 2024, Pukul 08:00 WIB.

⁴ Hasil Prasurvey Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, Hari Senin, Tanggal 03 September 2024, Pukul 08:00 WIB.

⁵ Hasil Prasurvey Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, Hari Selasa, Tanggal 04 September 2024, Pukul 08:00 WIB.

Tanggal 05 September 2024, di kelas mawar A terdapat 8 anak belum mampu mengenali beberapa huruf, karena media *flash card* huruf yang digunakan oleh guru dalam pengenalan huruf membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan.⁶

Melihat permasalahan yang ada berdasarkan hasil *prasurvey* pada tanggal 29 Juli - 05 September 2024, dalam pengenalan huruf di Kelompok Bermain NUR Annisa, Candimas Natar usia 5-6 tahun masih belum berkembang dengan baik, yaitu terdapat 8 anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf ketika proses pembelajaran, sehingga anak tidak dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf, anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya yang mirip, anak belum mampu mengenali beberapa huruf, media pembelajaran *flash card* yang di gunakan oleh guru dalam pengenalan huruf membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan.

Montessori mengatakan dalam perkembangan bahasa pentingnya stimulasi bahasa melalui interaksi aktif dan permainan, yang mendukung perkembangan Bahasa mereka. Penggunaan *flash card digital* dalam pengenalan huruf membantu anak mengenali huruf melalui gambar menarik dan interaksi langsung, untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.⁷

Penentuan suatu media pembelajaran yang dianggap sesuai dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya berdasarkan kesenangan guru terhadap suatu media tersebut. Terlebih lagi jika penentuan suatu media pembelajaran digunakan hanya karena yang ada di sekolah itu saja dan

⁶ Hasil *Prasurvey* KB Nur Annisa Candimas Natar, Hari Rabu, Tanggal 05 September 2024, Pukul 08:00 WIB.

⁷ Nita Rosalita and Hayani Wulandari, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.6 (2023), 2861-68.

guru tidak berusaha mencari yang sesuai. Jika kondisinya demikian, maka yang terjadi adalah terdapat hambatan dalam komunikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Hal ini terjadi karena media merupakan sarana komunikasi yang menjembatani komunikasi antara guru dengan anak, serta cara komunikasi tersebut dapat memengaruhi daya ingat anak. Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi dan dapat memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang telah disampaikan. Atas dasar uraian di atas, maka peneliti tertarik ingin mencoba mengembangkan media *flash card* berbasis *digital* tersebut dalam penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Nur Annisa”**.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research Development (R&D). Research Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁸

Pada penelitian pengembangan, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk membuat media pembelajaran berbasis digital, berupa video.⁹ Model ADDIE terdiri dari lima tahap meliputi analisis(*analysis*), desain(*design*), pengembangan(*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi(*evaluation*).¹⁰

Langkah-langkah pengembangan model ADDIE:

⁸Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". Bandung : ALFABETA. (2015) :407.

⁹ Wisnu Nugroho Aji, 'Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia', *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1.2 (2016), 119 <<https://doi.org/10.23917/kls.v1i2.3631>>.

¹⁰ Rusdi, M. "Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, Dan Sintesis Pengetahuan Baru)". Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018. 116.

Gambar 3.1 Desain Pengembangan model ADDIE

Analisis (Analysis)

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Penelitian melakukan analisis kebutuhan belajar di Kelompok Bermain Nur Annisa dengan mewawancarai pengelola Kelompok Bermain.

Desain (Design)

Desain dalam penelitian, desain produk dibuat menggunakan aplikasi canva, berikut rancangan yang akan peneliti kembangkan: 1) *Flash card* berbasis *digital* berisikan huruf dengan bermacam- macam gambar hewan secara nyata. 2) Disetiap gambar berisi huruf kapital dan huruf kecil di bagian atas gambar, lalu ada kata ejaan berada dibawah gambar menggunakan awalan huruf kecil misalnya “ayam”. 3) *Flash card* berbasis *digital* berukuran tinggi 6cm x 9cm. 4) *Flash card* berbasis *digital* terdapat suara dalam menyebutkan huruf Aa, dan menyebutkan kata, contohnya “ayam”.

Pengembangan (Development)

Pengembangan dalam penelitian, media *flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan untuk pembelajaran dalam mengenal huruf di Kelompok Bermain Nur Annisa, pada kelas Mawar A. Media *Flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan bertujuan untuk membantu anak mengingat huruf melalui gambar dan suara yang menarik, dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk memperkenalkan huruf melalui suara dan macam-macam hewan menyerupai aslinya.

Implementasi (*Implementation*)

Implementasi pada penelitian langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap impleementasi, media diujikan atau di terapkan langsung kepada subjek penelitian di Kelompok Bermain Nur Annisa, pada kelas Mawar A, bertujuan untuk memeperkenalkan huruf melalui media *flash card* berbasis *digital*.

Pengujian dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan kemudian di uji cobakan oleh guru ke peserta didik. Tahap implementasi dapat memakan waktu cukup lama sesuai dengan respon penggunaan terhadap produk yang di uji cobakan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakann kualitas dan kuantitas sekaligus meningkatkan mutu media pembelajaran *flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada penelitian dilakukan untuk memberi saran kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan Huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut:

***Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik terhadap informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan

informasi pada saat *prasurey* di Kelompok Bermain Nur Annisa menggunakan kurikulum merdeka.

Design (Desain)

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya yaitu merancang desain *Flash Card* berbasis *digital* yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu sebagai berikut: a) Menentukan jenis kertas dan ukuran *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa. Jenis kartu yang digunakan yaitu art paper 210g yang akan dilaminating dengan ukuran kartu lebar 6 cm dan tinggi 9 cm; b) Menyusun komponen isi gambar *flash card* berbasis *digital* yang termuat pada dua sisi bagian depan berisi huruf abjad, sementara itu pada bagian belakang berisi gambar hewan yang menyerupai aslinya; c) Menentukan jenis huruf yang akan digunakan pada *flash card* berbasis *digital*; d) Menyusun desain menggunakan aplikasi canva; e) Menyusun instrument penilaian untuk mengetahui kelayakan *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa. Pada tahap ini instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan di berikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik yang akan di wakilkkan kepada guru lainnya.

Development (Pengembangan)

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa produk cetak *flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun. Pada tahap *development* ini dilakukan dengan mencetak hasil desain *flash card* berbasis *digital* menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap *design*. Selain itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli medianya yaitu Bapak Dr. Kisno, M.Pd. Sementara itu, ahli materi untuk menvalidasi *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan yaitu Ibu Eka Mei Ratnasari M.Pd. Berikut adalah tampilan kotak dan *Flash Card* berbasis *digital* yang dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2

Depan

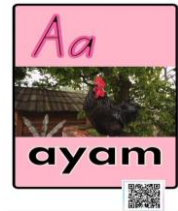


Belakang



Gambar 4.1 Tampilan Kotak Media Flash Card Berbasis Digital Tampak Depan dan Tampak Belakang dan Gambar 4.2 Tampilan Media Flash Card Berbasis Digital Tampak

Depan dan Tampak Belakang



Gambar 4.3 Tampilan semua Flash Card berbasis Digital

Implementation (Implementasi)

Tahap ini dilakukan setelah produk *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementasi, *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada guru Kelompok Mawar A dan peserta didik Kelompok Bermain Nur Annisa. Penelitian secara langsung memperkenalkan produk *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan kepada guru dan peserta didik kelompok Mawar A. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru dan lembar observasi peserta didik dalam hal ini peserta didik di wakili oleh guru lainnya untuk mengetahui respons penggunaan terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua

validator, guru dan peserta didik menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan.

Hasil Validasi

Validasi merupakan tahapan penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu aspek dari media dan materi. Sehingga pada tahap validasi melibatkan dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil dari validator dapat disajikan pada data sebagai berikut.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Dalam Penelitian ini, ahli media yang memvalidasi media *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa adalah Dr. Kisno, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli media hanya dilakukan dua kali dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
			1	2	3	4	
1.	Desain yang menarik	a. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>			√		
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.			√		
		c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.			√		
2.	Konten Relevan	a. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i>			√		Siar apa suara?

		mengenalkan siara dan bentuk huruf.					
		b. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan secara nyata.			√		Hewan yang menyerupai aslinya, bukan nyata
3.	Fleksibilitas Penggunaan	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.			√		
4.	Interaktivitas	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.			√		Ajakan keterlibatan siswanya?
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan secara nyata, untuk menarik perhatian siswa.					Menyerupai aslinya bukan nyata
		Jumlah Skor	24				

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$8 \times 4 = 32$$

$$\begin{aligned} \text{NP} &= \frac{\text{R}}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{24}{32} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 24, sehingga persentase memperoleh nilai 75% dan termasuk kategori “layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan. Kemudian, peneliti merevisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah selesai direvisi, produk

selanjutnya diserahkan kembali ke ahli media untuk dinilai. Berikut pada tabel 4.2 adalah hasil penilaian tahap kedua oleh ahli media.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
			1	2	3	4	
1.	Desain yang menarik	d. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>				√	
		e. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.			√		
		f. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.				√	
2.	Konten Relevan	c. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan suara dan bentuk huruf.				√	
		d. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan yang menyerupai aslinya.				√	
3.	Fleksibilitas Penggunaan	b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.				√	
4.	Interaktivitas	c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.			√		

		d. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan yang menyerupai aslinya, untuk menarik perhatian siswa.				√	
		Jumlah Skor	30				

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$8 \times 4 = 32$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

SM

$$= \frac{30}{32} \times 100\%$$

32

$$= 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 30, sehingga persentase memperoleh nilai 93,75% dan termasuk kategori "Sangat layak". Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi dari pokok yang dikembangkan. Pada tahapan ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli materi yang memvalidasi media *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa adalah Ibu Eka Mei Ratnasari, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli materi dilakukan sekali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi ahli materi

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor			
			1	2	3	4

1.	Isi/Materi	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.				√
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			√	
	Kelengkapan	Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.				√
		Penjelasan materi yang dilengkapi dengan tulisan dan gambar.			√	
		Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.				√
	Minat/Perhatian	Media yang dibuat menarik minat dan perhatian siswa.				√
Mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.				√		
2.	Pembelajaran	Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.				√
		Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				√
		Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.			√	
		Jumlah Skor				36

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$10 \times 4 = 40$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.3

dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 36, sehingga persentase memperoleh nilai 90% dan termasuk kategori "Sangat layak". Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Maka selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh validator pada lembar angket penilaian. Berdasarkan hasil validasi produk mendapatkan revisi dari ahli media dan ahli materi. Berikut ini saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi yang dijelaskan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5

Tabel 4.4 Hasil Revisi Produk Ahli Media

	Aspek Penilaian	belum	sudah
	dia <i>Flash Card</i> akan lebih menarik jika di buat bolak balik, jadi tidak kosong.		
	Media hendaknya di desain secara lebih rapih (memiliki wadah/ tempat yang baik dan memiliki identitas).	belum ada	tampak depan Tampak belakang 

Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk Ahli Materi

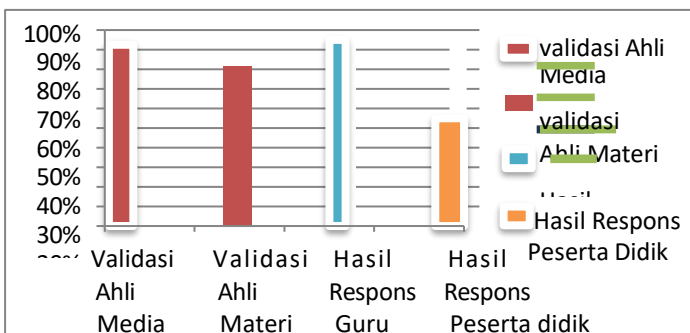
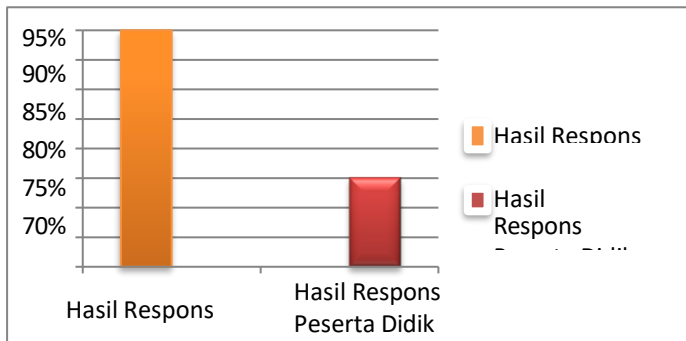
	Aspek Penilaian	belum	sudah

<p>ukuran <i>Flash card</i> setelah di cetak terlihat kurang rapih, dan kurang menarik</p>		
--	---	--

Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, produk diujikan kepada satu orang guru dan peserta didik di Kelompok Bermain Nur Annisa. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respons guru dan peserta didik sebagai pengguna.

Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media *Flash Card* Berbasis *Digital*



Gambar 4. 5 Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk
Media Flash Card Berbasis Digital

Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil produk yang sudah melalui tahap kategori “sangat layak”. Hasil penelitian dari validasi ahli materi yang dilakukan sekali mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Hasil penelitian dari validasi ahli media yang dilakukan dua kali mendapatkan persentase sebesar 93,75% dengan kategori “sangat layak”. Hasil dari guru wali kelas mendapatkan persentase 95% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil uji coba produk terhadap 12 peserta didik sebagai responden mendapatkan persentase 79,16% dengan kategori “sangat layak”.

Peneliti mengembangkan *Flash Card* dengan judul *Flash Card Berbasis Digital* dalam pengenalan huruf. *Flash Card Berbasis Digital* memiliki karakteristik dikatakan berkualitas apabila memiliki kriteria tertentu menurut Nyoman Sidiasih Mendeskripsikan terdapat 4 kriteria yang seharusnya dimiliki dalam *Flash Card Berbasis Digital* yang berkualitas diantaranya yaitu: 1) Konten dan Desain: Kartu *flash card* berbasis *digital* harus memiliki gambar, komposisi warna, dan kesesuaian materi yang relevan. Kartu *flash card* berbasis *digital* sering kali menyertakan judul dan ilustrasi yang jelas untuk memudahkan pemahaman. 2) Tampilan Visual Menarik: *Flash card digital* berkualitas memiliki gambar yang menarik dan ilustrasi yang jelas untuk memudahkan pemahaman konsep. Penggunaan warna yang baik dalam komposisi juga menjadi karakteristik penting. 3) Kemudahan Penggunaan (Praktis): Media *flash card* berbasis *digital* seharusnya praktis dan mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Kemudahan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui perangkat yang mereka sukai, sehingga meningkatkan minat belajar. 4) Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa: Penggunaan *flash card* harus efektif dalam meningkatkan daya ingat, pengenalan huruf, dan perbendaharaan kata anak. *Flash card*

digital dapat membantu anak dalam mengenal huruf kapital dan huruf kecil, serta objek atau gambar yang sesuai dengan tema yang diajarkan.¹¹

Media *Flash Card* dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan, dapat menstimulus pengetahuan dalam mengenal huruf, serta keinginan peserta didik untuk mempelajari huruf melalui media *Flash Card Berbasis Digital*. Dengan demikian, media ini mendorong peserta didik untuk membuat proses belajar mereka lebih menarik produk media *flash card* berbasis *digital* di desain menggunakan aplikasi canva dengan ukuran kertas 6 x 9cm dengan menggunakan jenis kertas A4 dengan menggunakan jenis tulisan *League Spartan* dan *Canva Student Font*.

Media buat *Flash Card Berbasis Digital* yang berjudul modifikasi pengenalan huruf ini dikembangkan dengan baik. Media ini memiliki 57 halaman berbentuk video yang terdiri dari yang pertama: cover depan, perkenalan atau sambutan untuk materi, isi materi, evaluasi dari materi yang sudah ditampilkan, cover belakang/identitas pembuat produk.

Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih memiliki beberapa kekurangan karena keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Keterbatasan penelitian pada peneliti meliputi akses aplikasi canva yang belum pro, pemilihan jenis tulisan, dan perbatasan efek pada aplikasi canva.

Pada saat peneliti melaksanakan penelitian, masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri di kelas. Dari 12 peserta didik di Kelompok Mawar A, masih ada beberapa yang sulit untuk fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dan masih butuh bantuan dalam menjawab, kemungkinan anak tersebut membutuhkan konsentrasi.

¹¹ Nyoman Sidiasih, Nyoman Sudiana, and Ida Bagus Putrayasa, 'Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital Pada Siswa Sekolah Dasar', 4.1 (2024) <<https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>>.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa media *Flash card* berbasis *digital* merupakan media yang efektif dan bermanfaat untuk pengenalan huruf yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pengenalan huruf di sekolah maupun di rumah, sehingga dengan adanya media *flash card* berbasis *digital* tersebut dalam pengenalan huruf peserta didik bisa lebih dikembangkan lagi sejak dini.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, termasuk dosen PIAUD IAIN Metro Lampung dan guru Kelompok Bermain Nur Annisa, media *Flash card* berbasis *digital* dinilai "sangat layak" digunakan untuk mengembangkan pengenalan huruf usia 5-6 tahun. Uji validasi dilakukan dua kali oleh kedua ahli tersebut. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase akhir sebesar 93,75%, yang masuk dalam kategori "sangat layak". Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase akhir sebesar 90%, juga dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, berdasarkan hasil ini, media *Flash Card* Berbasis *Digital* dianggap sangat layak untuk diuji coba di lapangan.

Hasil validasi uji coba oleh guru wali kelas Kelompok Bermain Nur Annisa dilakukan satu kali dengan persentase akhir sebesar 95%, yang termasuk kategori "sangat layak".

Daftar Pustaka

- Ahmad, Aisyah, Ayi Teiri Nurtiani, and Riza Oktariana. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Paud Islam Ceria Hidayatullah Lhoknga Aceh Besar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 3. No. 2 2022.
- Ahmad, Suryana. "Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif*, Vol. 3. No. 17, 2017.

- Aji, Nugroho Wisnu. "Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik Dan Sastra*, Vol. 1. No. 2 2016.
- Ariyanti, Tatik. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development." *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, Vol. 8. No. 1 2016.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1. No. 1 2023.
- Elan, Gilar Gandana, and Dinny Eka Fauziah. "Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini". *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 12. No. 1 2023.
- Fadilah, Aisyah "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research*, Vol. 1. No. 2, 2023.
- Fazriah, Siti Nurul, Aatuti Darmiyanti, and Nancy Riana. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5. No. 1, 2021.
- Firdaus, Putri Hidayah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf." *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfa*, Vol. 2. No. 2, 2018.
- Fransiska. "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Dayak Desa Melalui Media Flashcard Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*, Vol. 2. No. 02, 2018.
- Goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, Annie. "Bab Iii Metode Penelitian". *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53. No. 9, 2019.
- Handayani, Sri Dwi. "Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Kelompok B Tk Aba Kalibulus Bimomartani

- Kecamatan Ngemplak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 2. No. 9, 2020.
- Haris, Vera Suzana Dewi. "Konseling KB Menggunakan Flashcard terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Keikutsertaan Kontrasepsi IUD dan MOW Pascasalin". *Jurnal Kesehatan*, Vol. 8. No. 2, 2017.
- Hotimah, Empit. "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 4. No. 1, 2019.
- Ibrahim, Mochamad Arsad. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran". *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4. No. 2, 2022.
- Indriani, Egita Dwisari, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5. No. 3, 2021.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Juliandini Anggita Isma. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas Sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini." *Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia*. 2022.
- Khoiriah, Aida Novyanti, Fatmawati, and Kentri Anggarina Gumanti. "Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah Antara Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini Di TK-IT Insan Permata Malang." *Journal of Issues in Midwifery*, Vol. 3. No. 2, 2019.
- Lindawati, Ni Putu. "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card". *Jurnal Managemen Pelayan Hotel*, Vol. 2. No. 2, 2018.
- Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana, 2017.

- Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5. No. 2, 2021.
- Mahnun, Nunu. "Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37. No. 1, 2020.
- Mulyatiningsih Endang. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012.
- Supriyadi Didi Dan Deni Dermawan. *Komunikasi Pembelajaran*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Widoyoko Putro Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.