

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* MENGGUNAKAN
APLIKASI *CANVA* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II
SDN 058086 NAMUTRASI T.P 2025/2026**

***FLASH CARD LEARNING MEDIA DEVELOPMENT USING THE CANVA
APPLICATION FOR THE INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT
BEGINNING READING FOR STUDENTS CLASS II SDN
058086 NAMUTRASI A.Y 2025/2026***

Nova Putri Idaman Br Ginting.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Medan Jl. Ngumban
Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132,
Indonesia

Sejahtera : 081264662164, email: sejahtera212@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendeskripsikan desain pengembangan, membuktikan kelayakan, dan membuktikan keefektifan media *Flashcard* Menggunakan Aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan Siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi. Pengembangan dilakukan karena media yang digunakan sebelumnya media pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik, terutama dalam pembelajaran membaca permulaan, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* Menggunakan Aplikasi *Canva* dengan memperhatikan dua aspek kualitas, yaitu valid dan praktis. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, lembar validasi dan angket. Penilaian validator ahli media diperoleh presentase 93% dengan katagori sangat valid dan ahli materi diperoleh presentase sebesar 88% dengan katagori sangat valid. Uji kepraktisan media *Flashcard* Menggunakan Aplikasi *Canva* oleh guru kelas II diperoleh 90 % dengan katagori praktis dan respon siswa diperoleh data presentase sebesar 95 % dengan katagori sangat praktis. Dengan demikian media *Flashcard* Menggunakan Aplikasi *Canva* materi Membaca Permulaan Siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, Aplikasi *Canva*.

ABSTRACT

This study aims to analyze needs, describe development design, prove feasibility, and prove the effectiveness of Flashcard media Using Canva Application in

Indonesian Language subject for Beginning Reading material for second grade students of SDN 058086 Namutrasi. The development was carried out because the media used previously were conventional and less interesting learning media, especially in beginning reading learning, which caused students to feel bored and saturated. This study is a development research (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) which aims to develop Flashcard learning media Using Canva Application by paying attention to two aspects of quality, namely valid and practical. Data collection techniques through interviews, observations, validation sheets and questionnaires. The assessment of media expert validators obtained a percentage of 93% with a very valid category and material experts obtained a percentage of 88% with a very valid category. The practicality test of Flashcard media Using Canva Application by second grade teachers obtained 90% with a practical category and student responses obtained data percentage of 95% with a very practical category. Thus, the Flashcard media using the Canva application for the Beginning Reading material for Grade II students of SDN 058086 Namutrasi that was developed is stated to be very valid and very practical.

Keywords: *Learning Media, Flashcards, Canva.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakannya dan berlangsung terus menerus (Rahmat Hidayat, 2022:24). Belajar membaca itu penting di dalam pendidikan, terkhusus dalam membentuk moral dan etika serta keterampilan siswa maka sangat diperlukan sekali siswa-siswi dalam hal belajar membaca. Belajar dan pembelajaran dua hal yang saling berhubungan erat dalam dunia pendidikan. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik, dimana guru membagikan ilmu dan terjadilah interaksi yang terarah dan bermanfaat. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Pembelajaran membaca sangat penting dalam belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam melengkapi proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Hamzah (2022:5) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran adalah menyampaikan informasi atau menjembatani proses transfer pesan dari

pengirim pesan kepada penerima pesan, sebagai motivasi belajar bagi peserta didik, serta dapat menciptakan aktivitas belajar agar semakin aktif dan menyenangkan.

Peneliti melakukan observasi dengan guru kelas II, dengan hasil observasi yaitu sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka, pada saat observasi di dalam kelas, peserta didik susah berkonsentrasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan masih kurang menarik apalagi dalam pelaksanaan proses membaca permulaan yang anak-anak sering merasa bosan dan jenuh, sehingga masih kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu strategi mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa, dan siswa terlihat kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas II guru juga mengungkapkan minat membaca siswa itu kurang, kemudian guru juga mengungkapkan pernah membuat *flashcard* berbentuk fisik yang dibuat dari kertas origami yang dilukis menggunakan tangan dan guru juga memanfaatkan gambar atau foto yang diambil dari *google* kemudian ditempelkan pada kertas origami, Selain itu, *flashcard* fisik juga rentan rusak. Kartu-kartu ini bisa sobek, terkena air, atau hilang seiring waktu, terutama jika sering digunakan. *Flashcard* fisik juga hanya melibatkan dua indera, yaitu penglihatan dan sentuhan.

Dibandingkan dengan media digital yang bisa memanfaatkan suara, gambar bergerak, atau elemen multimedia lainnya, *flashcard* fisik kurang variatif dalam merangsang berbagai indera, yang mungkin membatasi efektivitasnya dalam menarik perhatian beberapa siswa. Selain itu, proses pembuatan *flashcard* fisik juga membutuhkan waktu. Mulai dari mencetak, memotong, hingga mengorganisir kartu-kartu tersebut serapi mungkin. Oleh sebab itu peneliti melakukan modifikasi dengan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* lebih kreatif, inovatif dan menimbulkan semangat belajar peserta didik. Pada kelas II, permasalahan dalam membaca permulaan sering kali menjadi tantangan yang signifikan bagi sebagian besar siswa. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengenal huruf dan bunyi. Siswa yang belum sepenuhnya menguasai huruf dan suara yang terkait dengannya cenderung kesulitan dalam membaca kata dengan benar.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti berusaha mengambil solusi dan memperbaiki dengan cara menggunakan media yang dapat menarik semangat, keaktifan dan perhatian peserta didik serta membuat peserta didik antusias mengikuti pembelajaran. Media yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media *flashcard*. *Flashcard* digital memiliki banyak keuntungan yang bisa membantu anak kelas II dalam proses

membaca permulaan. Salah satu kelebihan utamanya adalah interaktivitas. Flashcard digital dapat menggabungkan gambar, suara, dan animasi yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan flashcard digital, kita juga dapat menghemat biaya dan ruang penyimpanan. Tidak perlu lagi mencetak banyak kartu fisik yang memakan tempat. Semua materi bisa disimpan secara digital dan diakses kapan saja, sehingga lebih praktis dan efisien.

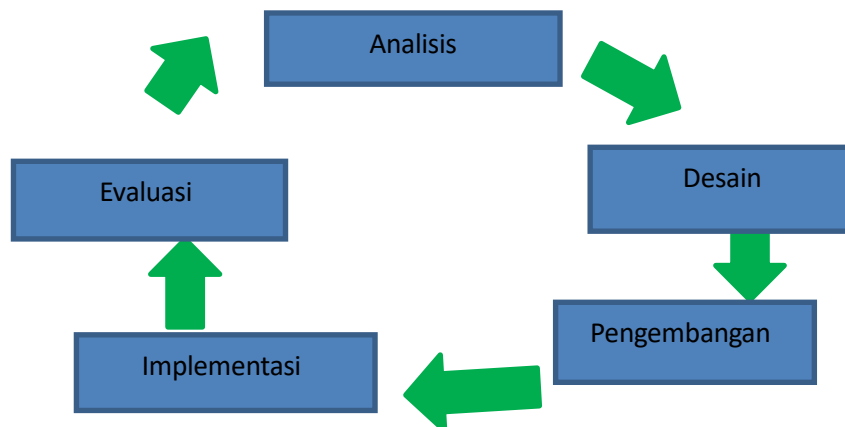
Kemudahan pembaruan materi juga menjadi keuntungan flashcard digital. Jika ada kata atau gambar yang perlu diperbaiki atau ditambahkan, itu bisa dilakukan dengan mudah tanpa harus mencetak ulang. Hal ini memudahkan guru untuk terus memperbarui materi yang relevan dan menarik untuk siswa. Media *flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. *Flashcard* dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 058086 Namutrasi T.P 2025/2026”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/ R and D*), model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Menurut Richey dan Nelson (Dalam Fayrus Abadi, 2022 : 2) penelitian pengembangan adalah yang membedakan penelitian pengembangan atas dua jenis, yakni pertama penelitian yang difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.

Model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar

Sumber : Fayrus Abadi (2022)

Pengumpulan data dibutuhkan untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah penelitian yang dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah : Observasi, lembar validasi dan lembar kepraktisan. Teknik analisis data riset ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang penelitian ini adalah menggunakan data yang diambil dari hasil wawancara, observasi, dan saran dari validator yaitu guru kelas II Sekolah Dasar (SD) dan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Data kevalidan diperoleh dari hasil skor yang diberikan oleh validator yaitu 2 orang dosen PGSD Universitas Quality Medan dan 1 guru wali kelas II SD. Data kepraktisan media pembelajaran flash card yang digunakan untuk mengukur data yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi canva ini dikembangkan dengan hasilnya yaitu :

Pertama yaitu kriteria valid, kriteria valid pada media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi canva diukur dengan analisis angket validasi materi dan angket validasi media. Validasi materi dilakukan terlebih dahulu selanjutnya validasi media. Validasi materi dan validasi media dilakukan oleh tim ahli yaitu ibu Hasni Suciawati S.Pd.,M.Pd diperoleh hasil validasi materi sebesar 88 % dengan kriteria sangat valid dan ibu Dewi Afriany Susanti S.Pd.,M.Pd diperoleh hasil validasi desain sebesar 93% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 1. Data Hasil Seluruh Validator

Validator	Jumlah Item	Skor Ideal	Skor Diperoleh	Rata-Rata	Kategori
Materi	10	40	35	88	Sangat Valid
Media	10	40	37	93	

Kedua kriteria praktis, pada media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi canva pada materi membaca permulaan kelas II dengan kriteria kepraktisan dilihat dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Maka hasil penilaian praktis media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi canva dengan angket respon guru yaitu sebesar 90% dan termasuk kedalam kategori sangat praktis dan untuk angket respon siswa diperoleh nilai sebesar 95 % dan termasuk kedalam kategori sangat praktis.

Tabel 4.4 Data Hasil Seluruh Kepraktisan

Kepraktisan	Jumlah Item	Skor Ideal	Rata-Rata	Kategori
Respon Guru	15	54	90 %	Sangat Praktis
Respon Siswa	13	52	95 %	

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi canva pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan kelas II SDN 058086 Namutrasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil riset maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Kevalidan media *flashcard* menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan II SDN 058086 Namutrasi hasil penilaian validator media diperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh persentase 93% dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut Media *flashcard* menggunakan aplikasi canva termasuk kedalam kategori sangat valid dan layak digunakan

Kepraktisan media *flashcard* menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan II SDN 058086 Namutrasi dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa, hasil angket dari respon siswa mendapatkan persentase

95% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respon guru menunjukkan persentase 90% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa *flashcard* menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul. 2022. *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Utama
- Cahyadi, Adi. 2020. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Laksita Indonesia: Banjarmasin.
- Fahrurozi, Mohzana, 2020. *Pengembangan Media*. Banjarmasin: Literasi
- Nusantara Handayani, Sri. 2023. *Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan MindMap Mutu Kuliah Alat-alat Ukur dan Instrumentasi*. Vol.2 No.1.
- Muammar.2020.*Membaca Permulaan di sekolah*. Sanabil:Jakarta Pagarra,
- Hamzah. 2022. *Media Pembelajaran*. UNM : Gunung sitoli.
- Sugiyono.2017.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. Alfabeta : Bandung