PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLASHCARD* BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMBACA BAB 3 PENGOBAR SEMANGAT

Pendekatan Penelitian *Research And Development* (R&D)
Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri Situ Gede 4
Kota Bogor Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan

Oleh

Putri Syailen Apriandini

037120106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLASHCARD* BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMBACA BAB 3 PENGOBAR SEMANGAT

Penelitian *Research and Development*
Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri Situ Gede 4
Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor Semester Ganjil
Tahun Pelajaran 2024\2025

Putri Syailen Apriandini (037120106)

Menyetujui;

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dra. R. Teti Rostikawati, M.Si.	Ade Wijaya, M.Psi.
NIK. 196004181987022001	NIK. 1.0212009587

Mengetahui;

Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan	Ketua Program Studi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dr. Eka Suhardi, M.Si.	Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0694021205	NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Selasa tanggal 21 Januari 2025

Nama : Putri Syailen Apriandini

NPM : 037120106

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
2	Resyi A. Gani, S.Kom., M. Pd.	
3	Ade Wijaya, M.Psi.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Elly Sumanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bab 3 Pengobar Semangat yaitu:

1. Putri Syailen Apriandini (NPM. 037120106), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dra. R. Teti Rostikawati, M.Si (NIK. 196004181987022001), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Ade Wijaya, M.Psi (NIK. 1.0212009587) Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Univeritas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 03 Desember 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Putri Syailen Apriandini

2. Dra. R. Teti Rostikawati, M.Si

3. Ade Wijaya, M.Psi

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pada hari ini, Selasa tanggal 21 bulan Januari tahun 2025.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

N a m a	:	Putri Syailen Apriandini
N P M	:	037120106
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLSHCARD BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAB 3 PENGOBAR SEMANGAT

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,	Anggota 1	Anggota 2
NIK./NIP. 1.04100012510	NIK./NIP. 1.02120095 83	NIK./NIP. 1.02120095 87

Mengetahui
Ka. Prodi,

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Putri Syailen Apriandini. 037120106. “Pengembangan Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bab 3 Pengobar Semangat Pada Materi ‘Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi’ untuk peserta didik kelas III di SDN Situ Gede 4 Kota Bogor”. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sebanyak 37 peserta didik kelas III ditetapkan sebagai subjek uji coba untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektifitas bahan ajar yang dirancang. Validasi bahan ajar dilaksanakan oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 90,66%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 94,66%, hasil validasi materi sebesar 94% dengan rata-rata hasil 92,66% yang termasuk pada kriteria “Sangan Layak” diperkuat dengan perolehan *skor N-Gain* mencapai 0,83, dengan kategori “Tinggi”. Demikian pula dengan hasil koesioner hasil respon guru sebesar 100% dan hasil uji coba menunjukan skor rata-rata 98,3% dari peserta didik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *flashcard* yang disusun menggunakan aplikasi canva sangat efektif dan praktis dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Flashcard*, Canva, Pengobar Semangat

ABSTRACT

Putri Syailen Apriandini. 037120106. *"Development of Canva-Based Flashcard Teaching Materials to Improve Reading Learning Outcomes In Chapter 3 to Raise Enthusiasm on the Material 'Accepting Failure and Rising Again' for class* III *students at* SDN Situ Gede 4, Bogor *City." This research applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. A total of 37 class* III *students were designated as test subjects to develop and evaluate the effectiveness of the designed teaching materials. Validation of teaching materials was carried out by three experts, namely media experts, linguists, material experts, with media expert validation results of 90.66%, linguist validation results of 94.66%, material validation results of 94% with average results The 92.66% included in the "Very Eligible" criteria is strengthened by the N-Gain score reaching 0.83, in the "High" category. Likewise, with the questionnaire results, the teacher's response was 100% and the trial results showed an average score of 98.3% of the students. From these results, it can be concluded that flashcard teaching materials prepared using the Canva application are very effective and practical to use in the learning process, and are able to increase student involvement and understanding.*

Keywords: Teaching Materials, Flashcards, Canva, Enthusiast

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada abad ke-21 teknologi berkembang dengan sangat cepat, teknologi masuk kedalam seluruh aspek-aspek dalam bidang sosial, budaya, komunikasi, informasi, pendidikan dan bidang lainnya yang juga ikut memanfaatkan perkembangan teknologi. Teknologi di ciptakan untuk memudahkan berbagai kegiatan dalam kehidupan manusia. salah satu bidang yang memanfaatkan terknologi untuk mempermudah pekerjaan yaitu bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan wadah agar dunia pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan, pemanfaatan teknologi memunculkan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan. Inovasi tersebut akhirnya dapat menyelesaikan beragam permasalahan yang muncul dalam bidang pendidikan. Permasalahan yang terjadi yaitu belum maksimalnya proses pembelajaran di kelas. Teknologi hadir sebagai solusi dari masalah dengan menjadi sarana pendukung belajar bagi peserta didik.

Kemampuan membaca di kelas sangat penting dalam meningkatkan kesuksesan pembelajaran. Apabila peserta didik tidak memahami kemampuan membaca, hal tersebut akan membuat mereka menghadapi kesulitan saat proses pembelajaran yang

kemudian berdampak pada kelas-kelas berikutnya. Guru perlu memahami betapa pentingnya kemampuan membaca bagi peserta didik. Selain dapat menyulitkan dalam memahami berbagai mata pelajaran, kemampuan membaca juga akan berdampak pada kinerja di kelas berikutnya. Kesulitan dalam membaca akan berpengaruh pada perkembangan peserta didik di tahap selanjutnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, seseorang memerlukan sumber belajar yang dapat membantu mencapai pemahaman yang optimal dalam materi yang sedang dipelajari. Seorang guru harus memiliki ide-ide kreatif dalam melaksanakan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang tenang dan nyaman, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, komponen pembelajaran yang sangat penting adalah bahan ajar yang berperan sebagai tempat bersatunya sumber-sumber belajar. Dengan memanfaatkan bahan ajar yang sesuai, seorang guru dapat mengajar dengan lebih terstruktur dan efisien, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Tetapi akan menjadi sulit bagi seseorang untuk menyampaikan materi saat proses pembelajaran jika tidak ada bahan ajar yang tesedia.

Bahan ajar telah disusun dengan tujuan untuk menjadi alat bantu pendukung dalam proses pembelajaran, contohnya penggunaan *flashcard* melalui aplikasi canva. Canva dapat di akses melalui website, aplikasi, maupun handphone yang tentu akan

semakin mempermudah akses bagi penggunanya. Pemanfaatan aplikasi canva sangat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi serta memperkuat proses belajar mengajar yang menghasilkan aktivitas pembelajaran yang bermutu. Salah satu keunggulan dari aplikasi canva adalah kemudahan penggunaannya yang cukup sederhana dan tak memerlukan keahlian khusus karena langkah-langkahnya tidak terlalu sulit.

Menurut informasi yang diperoleh wawancara dengan guru, SDN Situ Gede 4 pada kelas lll-B keterampilan membacanya masih rendah, hal ini terlihat dari hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 77,00. Dapat terlihat bahwa 5 peserta didik belum mencapai KKM dalam hasil UTS mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku tematik serta strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik bagi peserta didik dapat menyebabkan kebosanan saat proses pembelajaran. Permasalahan rendahnya keterampilan membaca harus segera di tangani karena dapat menimbulkan dampak yang sangat besar. Dampaknya akan semakin dirasakan ketika peserta didik sudah memasuki kelas tinggi, sehingga jika hal ini di biarkan begitu saja peserta didik tidak dapat mengaplikasikan pembelajaran.

Salah satu langkah untuk meningkatkan kopetensi pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik yaitu dengan membuat bahan ajar menggunakan *flashcard* berbasis canva. Berdasarkan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Flashcard* adalah kartu dengan gambar yang merupakan alat bantu belajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik melalui platfrom desain online seperti canva. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dasih Mulyati & Farida Nugrahani, 2019) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media *Flashcard* Variatif Untuk Sekolah Dasar" Penelitian ini telah melewati proses validasi yang melibatkan beberapa ahli yang sepakat bahwa pengembangan bahan ajar *flashcard* yang beragam layak dilakukan. Beberapa hasil validasi mencakup ahli bahasa sebesar (83,3%), ahli materi sebesar (85,5%), dan ahli media sebesar (87%), juga hasil observasi dari sekolah. Oleh karena itu, hasil dari tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selaras dengan hal tersebut, Wahyu et al., (2024) melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Palalango. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dengan bantuan *flashcard* sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, didapatkan akhir validasi yang mencapai 88% dari ahli media, 97% dari ahli bahasa, ahli materi dosen sebesar 93,4% dan ahli materi guru sebesar 91,7% sehingga termasuk ke dalam kriteria "Sangat Layak".

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bab 3 Pengobar Semangat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang telah di sampaikan, dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi seperti berikut:

1. Kemampuan membaca peserta didik masih rendah.
2. Peserta didik membutuhkan bahan ajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran
3. Guru belum menerapkan produk yang variatif membuat bahan ajar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar *flashcard* berbasis canva di kelas lll SDN Situ Gede 4 Kota Bogor.
2. Bagaimana Kelayakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva bab 3 pengobar semangat dalam meningkatkan hasil belajar membaca di kelas lll SDN Situ Gede 4 Kota Bogor.
3. Bagaimana ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar *flashcard* berbasis canva di kelas III SDN Situ Gede 4 Kota Bogor

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah peneliti sajikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar *flashcard* berbasis canva di kelas lll SDN Situ Gede 4 Kota Bogor.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar *flashcard* berbasis canva di kelas lll SDN Situ Gede 4 Kota Bogor.
3. Untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar *flashcard* berbasis canva di kelas III SDN Situ Gede 4 Kota Bogor

E. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan hasil peneliti ini dapat menjadi panduan dalam pengembangan bahan ajar *flashcard* menggunakan aplikasi canva guna meningkatkan keterampilan membaca kelas lll serta dengan harapan bisa memberikan kontribusi yang berharga bagi bidang pendidikan, sehingga sistem pendidikan secara keseluruhan dapat terus berkembang.

2. Manfaat Praktis

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat menembah wawasan bagi para peneliti dan membuka peluang untuk inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

a. Bagi guru:

Diharapkan, temuan dari penelitian ini akan membantu guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran membaca.

b. Bagi siswa:

Diharapkan, penelitian dapat meningkatkan keterampilan membaca anak yang tertarik dan menginspirasi anak menjadi lebih inovasi dalam proses belajar membaca.

c. Bagi sekolah:

Diharapkan hasil penelitian ini bisa mejadi acuan dalam pemilihan bahan ajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran membaca, serta diharapkan dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti:

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi para peneliti yang akan menjadi guru profesional di masa depan dan juga bermanfaat sebagai acuan bagi peneliti lain ingin mengembangkan materi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peran penting dalam menjalankan proses pendidikan. Dengan bantuan bahan ajar, guru dapat menjalankan pembelajaran dengan lebih lancar sehingga peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam proses belajar. Materi pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat-sifat materi yang ingin di sampaikan. (Magdalena et al., 2020).

Menurut (Magdalena et al., 2024) Bahan ajar dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang telah disusun secara sistematis dengan menggabungkan berbagai alat dan sumber pembelajaran.

Adapun menurut (Nuhayati, 2024) Bahan ajar merupakan komponen utama dan sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Berperan besar dalam meningkatan hasil belajar peserta didik dan mendukung efektivitas kinerja guru. Pemanfaatan bahan ajar menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, serta dapat diimplemetasikan dengan mudah. Selain itu,

pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat membawa pengajar atau dalam kasus ini guru, beserta peserta didik untuk berpartisipasi dengan lebih antusias, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan (Andari et al., 2024) Bahan ajar adalah informasi yang disampaikan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui bahan ajar ini siswa akan dipandu menuju pencapaian tujuan penggajaran. Dengan kata lain, tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik itu beragam. Bahan ajar sangatlah penting bagi para peserta didik dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya bahan ajar, mungkin guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai target pembelajaran. Secara umumnya, sebaiknya guru selalu menyiapkan bahan ajar sebelum memulai proses pembelajaran (Aisyah, 2020).

b. Bentuk Bahan Ajar

Menurut Muftianti, 2019 dalam (Trinaldi et al., 2022) bahan ajar dibagi menjadi 4 bagian yaitu:

1) Visual

Adalah bahan ajar yang hanya dapat dilihat dalam penggunaanya.

2) Audio

Merupakan bahan ajar yang biasa dinikmati melalui pendengaran.

3) Audio visual

Bahan ajar yang lebih kompleks atau lengkap, karena dilengkapi dengan tampilan dan suara.

4) Interaktif

Bahan ajar yang lebih detail dan lengkap ditunjang dengan visual dan audio.

Bahan ajar ini dapat dijelaskan dengan menggunakan teknologi informasi. Menurut Simbolon (2024), bahan ajar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis. Terdapat dua jenis bahan ajar, yaitu bahan ajar yang di cetak dan bahan ajar tidak di cetak. Bahan ajar yang di cetak bisa berupa buku pelajaran, buku teks, modul, bacaan, selebaran, dan poster. Contoh bahan ajar tidak di cetak seperti radio dan kaset, bahan ajar visual seperti foto dan gambar, serta bahan ajar audio visual seperti film dan vidio.

c. Fungsi Bahan Ajar

Menurut (Choiriyah et al., 2022) bahan ajar berperan sebagai pendorong semangat dalam proses pengajaran yang

dipimpin oleh guru, sehingga siswa dapat menjalankan tugas pembelajaran dengan maksimal. Bahan ajar memiliki peran yang penting, yaitu:

1) Panduan bagi para guru yang akan mengarahkan seluruh kegiatan dalam proses belajar mengajar, sambil menjadi inti dari keterampilan yang sepatutnya diberikan atau diajarkan kepada siswa.
2) Pedoman bagi peserta didik menyelaraskan segala aktivitas dalam proses pembelajaran dan menjadi inti dari kompetensi yang perlu dipahami atau dikuasai.
3) Alat evaluasi digunakan untuk menilai pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
4) Ikut serta mendukung guru dalam proses pembelajaran.
5) Membantu siswa dalam proses belajar.
6) Sebagai sarana pembantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.
7) Untuk menciptakan lingkungan atau suasa belajar yang kondusif.

d. Tujuan Bahan Ajar

Adapun tujuan menurut (Erika & Nuriana, 2021) bahan ajar telah disusun agar dapat memberikan materi sejalan dengan kurikulum yang berlaku, dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik diutamakan dalam memberikan

beragam alternatif bahan ajar dari buku-buku yang sulit dikemukakan, serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Sedangkan pendapat menurut (Magdalenaet al., 2024) tujuan menyusun bahan ajar dilakukan dengan beragam pilihan dan jenis untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, memudahkan guru dalam pengajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan.

e. Manfaat Bahan Ajar

Salah satu keuntungan bahan ajar bagi seorang guru adalah tidak lagi terikat pada buku teks yang mungkin sulit diperoleh. Sementara itu bagi peserta didik, manfaatnya terasa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Dengan beragam model bahan ajar yang disesuaikan dengan materi dan kebutuhan penyampaian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Jika bahan ajar disusun dengan daya tarik yang tinggi, kualitas produknya dapat memberikan kontribusi positif kepada guru dan peserta didik. Sebagai contoh, penyusunan bahan ajar yang menarik dapat mencapai tujuan materi atau tujuan pembelajaran secara efektif (Nasir et al., 2022 dalam Mariana et al., 2023).

f. Jenis - Jenis Bahan Ajar

Terdapat beragam bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik selama proses belajar mengajar, dengan setidaknya terbagi dalam 5 kategori menurut (Riyatno, 2021) yaitu:

1) Cetak

   Bahan ajar cetak memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini karena ketersediaan materi ajar yang sangat mudah diakses. Contoh bahan ajar cetak sebagai berikut:

   a. Handout
   b. Buku
   c. Modul
   d. Lks
   e. Brosur
   f. Pamflet
   g. Gambar
   h. Model
   i. Maket

2) Dengar

   Sebuah bahan ajar yang sering disebut media audio atau suara dipancarkan melalui udara merupakan hal yang dapat di dengar oleh telinga manusia. Pemanfaatan media audio ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan daya ingat peserta didik dalam memahami materi

pembelajaran. Contoh bahan ajar dengar atau audio visual sebagi berikut:

a. Kaset
b. Radio
c. Piringan Hitam
d. Compact Disc

3) Pandang (Visual)

Media ini akan lebih bermanfaat saat dipergunakan dalam proses pembelajaran apabila terkait dengan materi yang berkaitan dengan objek besar atau sulit secara langsung oleh peserta didik. Contoh bahan ajar visual sebagai berikut:

a. Foto
b. Gambar
c. Maket

4) Pandang Dengar

Media audiovisual sering kali disebut sebagai jenis media yang memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Media ini memiliki kemampuan daya ingat serta memudahkan transfer pengetahuan dalam proses pembelajaran. Contoh bahan ajar pandang dengan sebagai berikut:

a. VCD
b. Film

5) Multimedia Interaktif

Bahan ajar ini dapat membantu peserta didik yang merasa sulit karena jarak, sehingga mereka dapat mudah mengakses materi yang tersedia melalui internet. Media ini juga dikenal dengan istilah media online atau daring (dalam jaringan). Contoh bahan ajar multimedia interaktif sebagai berikut:

a. Pembelajaran berbasis komputer
b. Web

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disintesiskan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk informasi yang di gunakan dalam mendukung proses pembelajaran, serta mencapai tujuan pendidikan, yang bisa berbentuk bahan ajar cetak maupun non cetak. Bahan ajar juga memiliki tujuan untuk membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menjadi pedoman bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Flashcard

a. Pengertian *Flashcard*

Flashcard merupakan jenis media yang terdiri dari kartu-kartu yang berisikan materi pembelajaran. Media sederhana yang sangat mudah dibuat tanpa perlu keahlian

khusus, sehingga siapapun dapat membuatnya tanpa perlu menggunakan listrik sehingga pembuatan media *flashcard* bisa dilakukan dimana saja (Pradana & Agus, 2020). Menurut (Hoerudin, 2024) *flashcard* merupakan kartu belajar yang sangat efektif berisi berbagai gambar, teks maupun simbol yang dapat membantu siswa untuk mengingat informasi atau mengarahkan pada konsep yang terkait dengan kartu tersebut. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Flashcard menurut (Nafi'ah, 2024) adalah kartu permainan yang dapat otak kita menerima informasi dengan cara menampilkan gambar yang sesuai untuk kemampuan berfikir kita. Media *flashcard* dinilai sebagai alat yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran membaca, menulis, mengenal angka dan huruf. (Cahyaningtyas & Henny, 2024) *Flashcard* merupakan alat pembelajaran berupa kartu gambar berukuran 12x8 cm. Gambar diciptakan dengan mengambil foto atau memanfaatkan gambar yang sudah ada lalu ditempelkan ke dalam lembaran *flashcard.* Media pembelajaran flashcard ini bisa dilihat dari dua perspektif, yaitu sisi depan yang menampilan gambar dan sisi belakang yang menampilkan penjelasan tentang gambar tersebut.

Pendapat lain menurut Musdalifah (2023) *Flashcard* merupakan kartu bergambar dengan tulisan yang dirancang menarik untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Maka, media *flashcard* adalah alat pembelajaran berupa kartu yang menampilkan gambar di bagian depan serta penjelasan gambar di bagian belakang kartu.

b. **Manfaat *Flashcard***

Manfaat *flashcard* ini menurut (Saputri, 2020 dalam Sefty & Faisal, 2024) yaitu media *flashcard bisa* dipelajari kapan saja dan peserta didik dapat membaca *flashcard* dimanapun, kapanpun. Selain itu, *flashcar*d sangat mudah diingat oleh peserta didik karena memiliki gambar yang menarik perhatian.

Sedangkan manfaat *flashcard* berbasis digital menurut Elan et al., 2023 yaitu:

1) Membantu pengenalan huruf

   Pada media *flashcard* digital ini tersedia urutan huruf abjad mulai dari A hingga Z. Juga tersedia jenis huruf kapital dan huruf kecil, sehingga anak dapat mengenal dan belajar membedakan keduanya.

2) Membantu pengenalan objek atau gambar

   Didalam media *flashcard* berbasis digital ini terdapat gambar yang sesuai dengan topik pembelajaran di

sekolah. Pada media *flashcard* digital ini terdapat tema binatang, sehingga gambar binatang yang sesuai dengan huruf abjad disajikan dalam *flashcard* tersebut. Contohnya, bila kita memilih huruf “A”, gambar yang muncul akan berupa “Ayam”, sedangkan jika kita memilih huruf “Z”, gambar yang muncul akan menjadi “Zebra”.

3) Meperkaya kosakata

Pada media *flashcard* digital ini, yang disajikan dikemas dalam nama-nama binatang. Dengan metode ini, si kecil akan dapat mengenal berbagai nama-nama hewan yang beragam dan belajar membacanya dengan mudah, sehingga keterampilan berbahasa anak akan semakin berkembang.

c. Jenis-Jenis *Flashcard*

Menurut Akbar, 2022:29 *flashcard* dikenal dengan kata lain yaitu kartu kilas. Kartu kilas terdiri dari berbagai macam jenis diantaranya:

1) Kartu Kilas Polos

Adalah jenis kartu yang tidak berisi tulisan atau gambar diatasnya. Kartu ini digunakan untuk disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Pengguna kartu ini dapat mengkreasikan ide dan imajinasinya sebebas mungkin

pengguna kartu ini membutuhkan waktu lebih jika dibandingkan kartu kilas lainnya.

2) Kartu Kilas Alfabet (Abjad)

Adalah jenis kartu kilas yang berisi daftar nama-nama huruf abjad mulai dari abjad a-z. Jumlah keseluruhan dari kartu ini adalah 26 kartu, sesuai dengan jumlah abjad dalam bahasa indonesia maupun bahasa inggris.

3) Kartu Kilas Kosa Kata

Adalah jenis kartu yang berisi daftar dan definisi dari beberapa kosa kata. Adapun sumber kosa kata pada kartu ini merujuk pada kamus, baik kamus umum atau kamus istilah. Sementara untuk jenis dari kartu ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

4) Kartu Kilas Angka

Adalah jenis kartu yang berisi daftar angka. Daftar angka pada dasarnya berjumlah 10. Sepuluh daftar angka ini adalah 0-9, angka selanjutnya hanyalah gabungan dari angka tersebut. Namun umumnya angka 0 tidak dihitung sebagai angka ketika mengenal angka. Daftar angka yang sering digunakan adalah 1-10 atau kelipatannya.

5) Kartu Kilas Hitungan Dasar

Adalah jenis kartu yang berisi daftar atau rentetan angka yang berpasangan beserta hasilnya. Rentetan

angka yang berpasangan ini ditengahi oleh lambang kesamaan (=). Kartu ini dibagi menajdi 4 bentuk, yaitu penjumlahan (+), perkalian (x), pengurangan(-), dan pembagian (÷).

6) Kartu Kilas Eksak

Adalah jenis kartu untuk bidang ilmu yang bersifat konkret dan dapat dibuktikan dengan pasti.

7) Kartu Kilas Benda

Adalah jenis kartu yang berisi gambar dari benda beserta nama atau fungsi dan definisinya. Jenis kartu bedasarkan benda ini dibagi menjadi 2 yaitu benda mati dan benda hidup.

8) Kartu Kilas Nama

Kartu kilas nama hampir sama atau mirip dengan kartu kilas kosa kata, dikarenakan fungsi yang sama untuk menambah atau mengenal kosa kata. Namun kartu kilas ini adalah kartu kilas yang lebih menekankan pada nama dari sebuah tempat atau peristiwa.

d. Kekurangan Dan Kelebihan *Flashcard*

Kelebihan media *flashcard* menurut Hilda & Erna, 2024 yaitu:

1) *Flashcard* yang serbaguna dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, bukan hanya terbatas pada

peningkatan kemampuan literasi numerasi saja. Sebagai contohnya dalam pelajaran bahasa inggris, guru bisa menggunakan media *flashcard* untuk mengajarkan kosa kata baru kepada peserta didik.

2) Dengan ukuran kecil, media *flashcard* bisa dibawa dengan mudah ke manapun dan diletakan di manapun. Peserta didik tak perlu lagi membawa buku yang berat dan tebal. Dengan adanya hal ini, siswa dijamin tak akan kekurangan alasan untuk belajar di manapun dan kapanpun.
3) Dengan fitur fleksibel ini, guru memiliki kemampuan untuk membuat *flashcard* sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan dikelas. Selain itu, guru juga bisa menyesuaikan jumlah kartu dalam proses pembelajaran.
4) Menyenangkan, betapa menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keseruan belajar serta menghindari kebosanan.
5) Mudah diingat, pemanfaatan media *flashcard* ternyata sangat membantu peserta didik dalam proses belajar, terutama dalam mengingat kosakata dan hal lainnya.

Kekurangan *flashcard* menurut Susilana dan Riyana dalam (Pradana dan Santosa, 2020) yaitu:

1) Pemahaman terhadap materi pelajaran tidak optimal karena *flashcard* hanya memanfaatkan persepsi visual,

yang tidak mampu memberikan pengaruh menyeluruh pada individu.

2) Siswa mungkin merasa bosan jika terus-menerus belajar menggunakan media *flashcard* tanpa adanya variasi seperti *ice breaking* atau kegiatan lainnya
3) Ukuran kartu *flashcard* yang kecil membuatnya rentan hilang apabila tidak hati-hati dalam menjaga.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disintesiskan bahwa *Flashcard* adalah kartu pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Setiap kartu biasanya memiliki dua sisi bisa dapat berupa gambar di satu sisi dan sisi sebaliknya jawabannya, atau di gunakan satu sisi saja, misalnya hanya berisi penjelasan tanpa ada informasi penting secara efisien. Alat ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca seseorang.

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva merupakan sebuah alat aplikasi desain grafis yang sangat membantu bagi para pemula dalam meciptakan, merancang, dan mengedit desain secara online. Desain dapat berupa berbagai macam karya seperti ucapan, poster, brodur, infografis, dan bahkan presentasi (Widayanti et al., 2021).

Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual online dengan tujuan memberdayakan setiap individu di seluruh dunia agar dapat menciptakan berbagai desain dan meyebarkannya di berbagai tempat. Canva merupakan suatu aplikasi desain grafis yang sangat berguna untuk membuat berbagai macam grafis termasuk untuk keperluan media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini memiliki banyak pilihan desain yang dapat di manfaatkan. Canva memiliki dua jenis layanan, baik yang gratis maupun berbayar (Putri et al., 2024). Menurut (Munasiah et al., 2023), canva dianggap sebagai aplikasi desain grafis yang sangat membantu bagi pemula dalam melakukan proses perancangan, pembuatan, dan pengeditan desain secara online. Desain yang bisa diciptakan mencakup desain brosur, poster, presentasi, kartu ucapan, infografik, aplikasi canva dapat diakses melalui berbagai versi, yakni melalui web, aplikasi android, maupun iphone.

Canva adalah platform desain gratis yang memudahkan penggunanya dalam menciptakan desain profesional (Rahmasaridkk, 2021 dalam Murinto et al., 2023).

Canva adalah platform digital berbasis aplikasi online yang berguna bagi guru dalam menciptakan materi pembelajaran, baik dalam menciptakan materi pembelajaran,

baik dalam pendekatan macrolearning maupun microlearning (Sobandi et al., 2023).

b. Manfaat Aplikasi Canva

Manfaat menggunakan aplikasi Canva dapat di simak sebagai berikut: canva mempersembahkan bantuan kepada para guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi, serta memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan dan kretivitas mereka. Hal ini disebabkan oleh keunggulan desain yang dibuat menggunakan canva membuat siswa tertarik dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi mereka melalui cara penyajian bahan ajar yang manarik. Dengan menggunakan canva untuk membuat media pembelajaran, kita bisa menghasilkan desain-desain yang beraneka ragam dengan fitur animasi, template, dan penomoran halaman yang bergamam pula. Hal ini tidak hanya dapat memicu kreativitas, namun juga membantu menghemat waktu bagi guru dan peserta didik (Marlina, 2022:55).

c. Kelebihan Dan Kekurangan Canva

Menurut (Pelangi, 2020 dalam Miftahul et al., 2023) kelebihan dan kekurangan yang terdapat aplikasi canva, sebagai berikut:

1) Kelebihan Canva

   a) Dapat memudahkan dalam merancang desain yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.
   b) Canva memiliki beragam pilihan template yang bisa digunakan sesuai dengan keinginan untuk mempermudah pengguna. Ada beragam fitur seperti pengunggahan font warna, vidio, audio, kuis online dan banyak lagi yang tersedia.
   c) Canva mudah digunakan oleh semua orang karena dapat diakses dengan mudah, dan bisa dimanfaatkan oleh siapa saja.

2) Kekurangan Canva

   a) Dalam menggunakan canva, diperlukan koneksi internet.
   b) Di dalam aplikasi canva terdapat beragam tempalate, stiker, ilustrasi, background, font, animasi yang tersedia secara berbayar, namun juga terdapat yang bisa digunakan secara gratis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disintesiskan bahwa aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi desain online yang mampu digunakan untuk menciptakan beragam elemen seperti poster, presentasi, vidio, infografis, brosur, dan lainnya. Aplikasi canva bisa di akses melalui laptop atau handphone, serta dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu keunggulan dari aplikasi canva ini yaitu dapat meningkatkan kreativitas, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan tanpa merasa

membosankan, serta membatu guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa aplikasi ini hanya bisa digunakan saat online tidak bisa offline.

4. Materi Menerima Kegagalan, dan Bangkit Lagi

Materi "Menerima Kegagalan, dan Bangkit lagi " adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia muatan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menurut (Lestari et al., 2023) adalah Kurikulum Merdeka disebut juga dengan Kurikulum Prototipe. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas yang tinggi.

Selain hal tersebut, dalam pelajaran bahasa indonesia juga disampaikan materi mengenai ide pokok sebuah cerita yang berkaitan dengan kegagalan, serta mencari kalimat utama dan kalimat pendukung yang menjadi bagian cerita. Ditambah dengan yang bertujuan untuk mengembalikan semangat dan menerima ke gagalan. Menurut (Pabendon et., al., 2024) yang menyatakan bahwa menerima kegagalan sebagai bagian alami dari proses inovasi dapat membuat seseorang merasa lebih nyaman dalam bereksperimen dan mencoba hal-hal baru.

Menerima kegagalan sebagian dari kehidupan, tidak semua orang akan mencapai kesuksesan sesegera yang diharapkan dalam usahanya (Musarofah, 2024). Kegagalan membawa kesempatan bahwa itu bukanlah akhir dari segalanya, melainkan sebuah peluang untuk pertumbuhan yang penting. Juga, penting

untuk diingat bahwa kegagalan tidak selalu menyiratkan segalanya dan sebaliknya, kegagalan sering kali merupakan titik awal untuk perubahan positif (Sauma, 2024).

Berdasarkan kajian teoritik yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu alat yang praktis dan menarik untuk digunakan oleh peserta didik. Media ini dapat dibuat atau diedit dengan mudah seperti halnya membuat slide presentasi, brosur, bahkan vidio melalui aplikasi canva.

Tabel 2.1 CP dan TP Bab 3 Pengobar Semangat Materi "Menerima Kegagalan, dan Bangkit lagi."

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepda teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik dilingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu memahami penokohan dan pesan teks narasi. Peserta didik mampu menggungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai bahasadan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih.	1. Dengan membaca teks “Gagal Lagi”, peserta didik dapat menentukan ide pokok dan beberapa teks pendukung dengan tepat. 2. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat berbicara dengan sopan saat meminta tolong, mengucapkan maaf dan terima kasih kepada orang lain.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu:

1. Penelitian (Permata et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD” bedasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-flashcard* yang dikembangan menggunakan model ADDIE dinilai sebagai “Sangat Valid”. Hal ini di dasarkan pada hasil penilaian dari ketiga validator, dengan rata-rata skor mencapai 92,5%. Media pembelajaran *e-flashcard* di anggap “Sangat Praktis” dan efektif. Oleh karena itu, data yang dianggap valid, praktis dan efektif.
2. Peneliti Salam et al., (2022) dengan judul “ Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Impres Sugitangnga Kabupaten Gowa” dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *flashcard* mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres Sugitangnga Kabupaten Gowa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa

pada siklus I yaitu 53,29 dan siklus II menjadi 84,06. Di samping itu, hasil observasi aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori kurang (K) dan pada siklus II berada pada kategori baik (B). Media *flashcard* setelah diterapkan pada siswa kelas IV SD Inpres Sugitangnga dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

3. Penelitian (Dzulkirom, 2021) Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan penggunaan media *flashcard* powerpoint berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik dari kondisi awal, siklud l, hingga siklus ll. Skor rata-rata aktifitas peserta didik di siklus l adalah 2,8 yang menunjukan bahwa sebanyak 70% dari mareka dapat dikategorikan sebagai tingkat yang baik. Pada siklus ll, skor rata-rata keaktifan peserta didik mencapai 3,4 dan dengan presentase 85%, menunjukan kategori yang sangat baik. Penggunaan media *flashcard* powerpoint selama pelaksanaan siklus l dan ll dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan memahami peserta didik. Temuan penelitian mengenai peningkatan keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* powerpoint memiliki implikasi yang penting. Hal tersebut tidak hanya dapat menjadi acuan yang berharga bagi penelitian di masa yang akan datang.

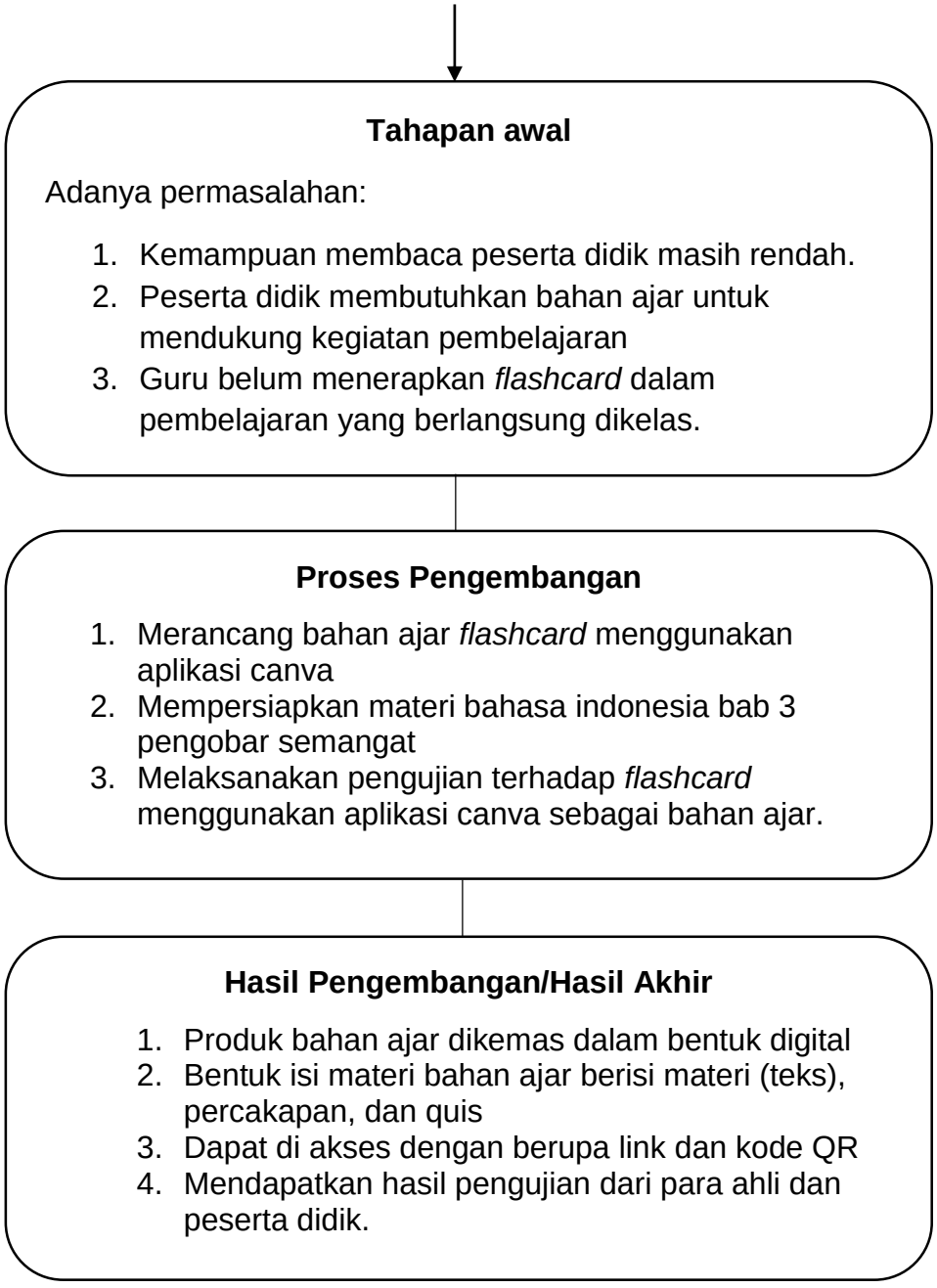
Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, minat dan keinginan peneliti sangat kuat untuk mengembangkan bahan ajar *Flashcard* berbasis *Canva* pada bab 3 pengobar semangat. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya karena keduanya menggunakan *Flashcard*, namun yang membedakannya adalah peneliti menggunakan aplikasi canva, dan perserta didiknya bukan berasal dari kelas lll. Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengembangkan produk berupa materi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva. Peneliti sedang berusaha meningkatkan kualitas bahan ajar supaya lebih menarik minat peserta didik.

C. Kerangka Berfikir

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri Situ Gede 4, ditemukan adanya masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil wawancara dan observasi . Bahan ajar yang digunakan terbatas, hanya menggunakan sumber dari buku, dan jumlah peserta didik dalam kelas terlalu banyak sehingga menghambat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Kondisi ini berpotensi membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton yang pada akhirnya akan berpegaruh pada kualitas belajar. Dengan mempertimbangkan teori dan kegiatan penelitian pendahuluan,

peneliti tertarik untuk mengembangkan produk bahan ajar *Flashcrad* berbasis Canva sebagai alternatif solusi dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di gambarkan Skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, Tahapan Pengembangan

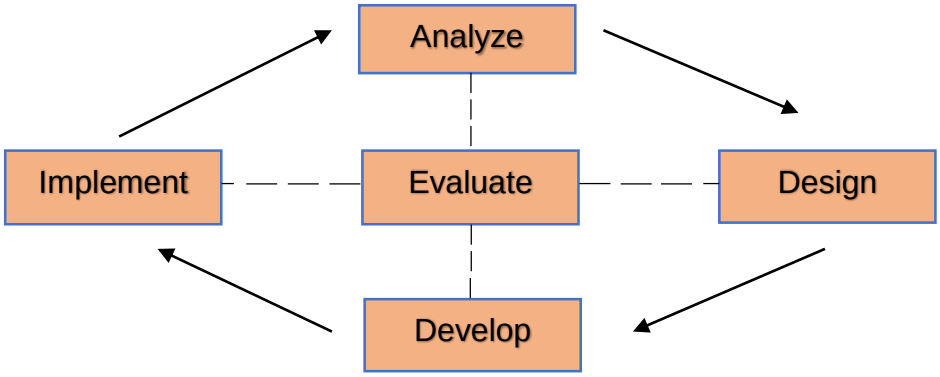
1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan metode pengembangan model ADDIE (*Research and Development*) model *ADDIE.* Menurut Wiwin dan Nurmauli (2021) penelitian dan pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian yang sangat penting untuk dikuasai oleh seorang peneliti di tingkat program studi sarjana maupun pasca sarjana. Hal ini seiring dengan Imam dan Eko (2020) Secara sederhana penelitian dan pengembangan atau yang lazim disebut RnD, dapat didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis.

Metode penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk yang inovatif. Karena itu, peneliti mengunakan metode ini untuk mengembangkan sebuah bahan ajar *Flashcard* yang dibuat dengan menggunakan platform canva. Model pengebangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Setelah produk selesai dibuat, akan divalidasi oleh ahli dan diterapkan kepada peserta didik.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan kelayakan produk keterampilan membaca siswa, mengacu pada model penelitian ADDIE. Tahapan model pengembangan secara lengkap dapat dilihat dalam gambar 3.1.



Sumber: Cahyadi (2022)

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

a. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pada tahap analisis, proses revisi pertama dari model pengembangan ADDIE dilakukan untuk memahami kondisi awal dan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di lokasi penelitian, dengan menganalisis kebutuhan yang ada.

b. Tahap Perencanaan *(Design)*

Pada tahap desain ini, peneliti akan mulai merancang produk yang akan dikembangkan, dengan melakukan kegiatan perancangan produk sesuai dengan analisis

kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. pada tahap ini, peneliti juga akan menyusun lembar validasi yang telah dirancang khusus untuk dievaluasi oleh para ahli dalam bidang materi, bahasa, media.

c. Tahap Pengembangan *(Development)*

Dalam kegiatan pengembangan, produk dihasilkan dengan mewujudkan rancangan produk yang telah dibuat menjadi bentuk fisik. Pada tahap pengembangan desain, telah di susun kerangka konseptual yang kemudian diwujudkan dalam bentuk produk. Selanjutnya, produk akan diuji untuk menilai kecocokannya setelah melalui validasi oleh para ahli dalam bidang materi, bahasa, dan media guna memastikan kelayakan produk yang sedang di kembangkan.

d. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Peneliti mengaplikasikan produk yang sudah melewati proses validasi ahli dengan melakukan beberapa revisi atau perbaikan berdasarkan saran dari para ahli dan menyatakan layak oleh validator untuk kemudian diuji cobakan.

e. Tahap Evaluasi *(Evalutation)*

Tahapan akhir dalam model pengembangan ADDIE meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan sementara

evaluasi sumatif dilakukan di akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

3. Tahapan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar ini melalui beberapa tahapan. Berikut beberapa tahapannya:

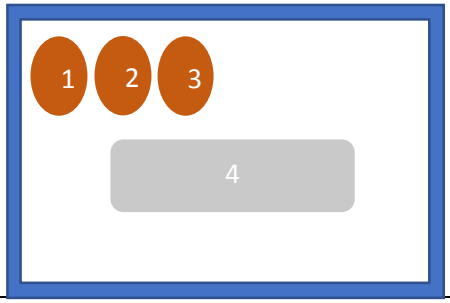
a. Analisis Kebutuhan

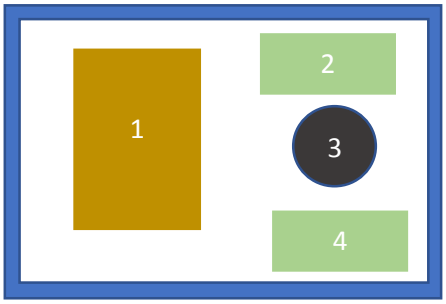
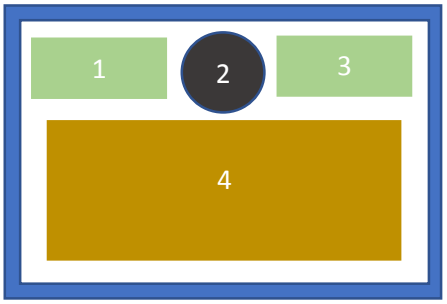
Ditahapan analisis kebutuhan ini penelitian melaksanakan melalui observasi dan wawancara di SDN Situ Gede 4 Kota Bogor. Pada tahapan ini observasi dan wawancara yang ditemukan kurangnya penggunaan bahan ajar disekolah tersebut khususnya pada kelas III. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak.

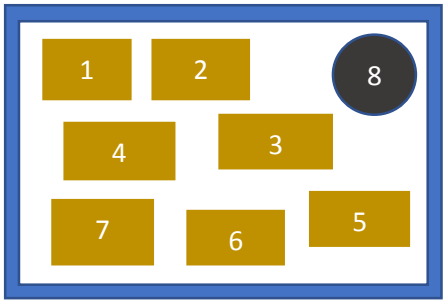
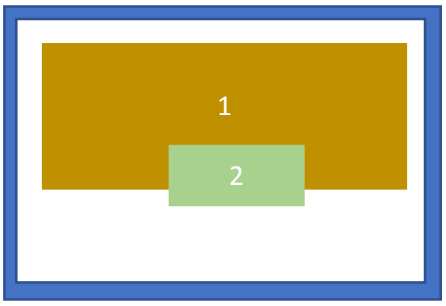
b. Tingkat Perencanaan (Desain)

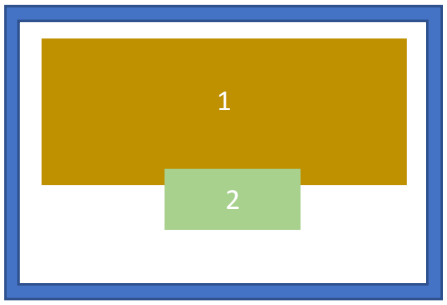
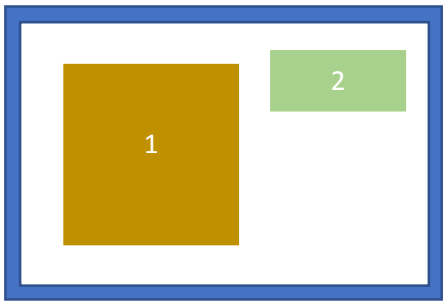
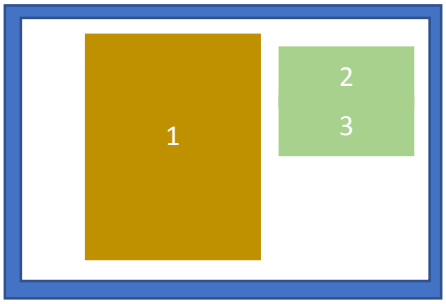
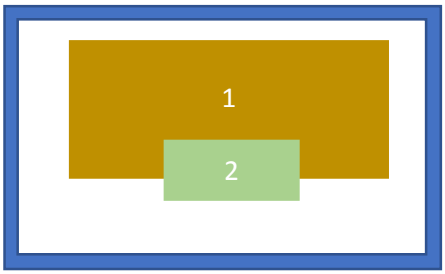
Tahapan ini dilakukan pembuatan desain yang disesuaikan dengan materi. Tahapan ini memanfaatkan kreatifitas. Perencanaan bahan ajar sebagai berikut:

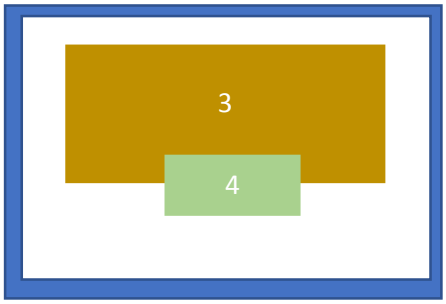
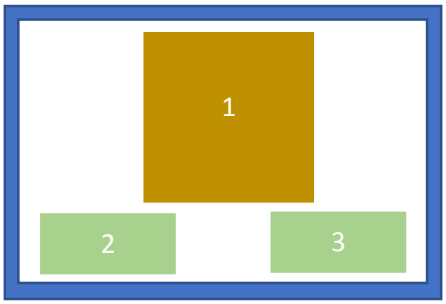
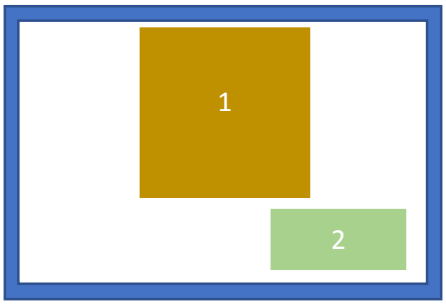
Tabel 3.1 *Storyboard Design Flashcard* Berbasis *Canva*

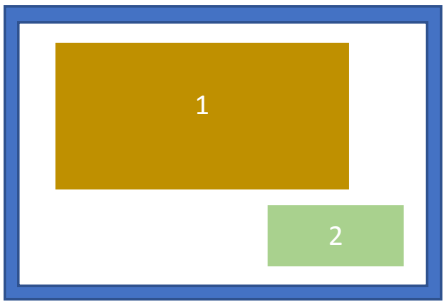
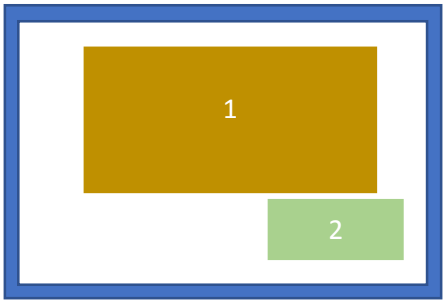
No	Tahapan	Keterangan
1		Tampilan isi dalam silde: 1. Logo Universitas Pakuan 2. Logo Kampus Merdeka 3. Logo Tut Wuri Handayani

No	Tahapan	Keterangan
	Gambar 3.2 **Menu halaman pertama**	4. Tombol Mulai Pada tampilan awal akan muncul gambar Logo Universitas Pakuan, Kampus Medeka dan Tut Wuri Handayani dengan tambahan tombol mulai dilengkapi dengan nama peneliti dan bab yang akan di bahas.
2	 **Gambar 3.3** **Menu halaman kedua**	Tampilan isi dalam slide: 1. Petunjuk penggunaan bahan ajar 2. Tombol selanjutnya 3. Tombol '*Home*' balik lagi kehalaman utama 4. Tombol selanjutnya Pada tampilan ini berisi petunjuk cara penggunaan bahan ajar dan beberapa tombol seperti tombol selanjutnya, *home* (balik kehalaman utama) dan sebelumnya.
3	 **Gambar 3.4** **Menu halaman ketiga dan keempat**	Tampilan isi dalam slide: 1. Tombol selanjutnya 2. Tombol '*Home*' balik lagi kehalaman utama 3. Tombol selanjutnya 4. Berisi Capaian Pembelajaran dihalaman empat Tujuan Pembelajaran Pada tampilan ini berisi beberapa tombol seperti

No	Tahapan	Keterangan
		tombol selanjutnya, *home* (balik kehalaman utama) dan sebelumnya dilengkap dengan adanya Capaian Pembelajaran (CP) dan halam ke empat sama desainnya dengan halam ketiga tetapi yang beda itu isinya Tujuan Pembelajaran (TP).
4	 **Gambar 3.5 Menu halaman kelima**	Menu pilihan utama: 1. Bernyanyi 2. Gambar 3. Materi 4. Kuis 5. Simpulan 6. Profil Penulis 7. Dosen Pembimbing *8. Home* Pada tampilan ini berisi beberapa tombol seperti tombol bernyanyi, gambar, materi, kuis, simpulan, profil penulis, dosen pembimbing da *home*.
5	 **Gambar 3.6 Menu halaman keenam**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi Lagu “berkibarlah benderaku” 2. Tombol sebelumnya Pada tampilan ini berisi vidio lagu berkibarlah benderaku dan tombol sebelumnya.

No	Tahapan	Keterangan
6	 **Gambar 3.7 Menu halaman ketujuh**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi gambar dan keterangan 2. Tombol sebelumnya Pada tampilan ini berisi gambar serta dengan keterangannya dan tombol sebelumnya.
7	 **Gambar 3.8 Menu halaman kedelapan**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi materi dan cabang lain seperti: cerita, kalimat, bermain peran, kosa kata baru, pengertian. 2. Tombol sebelumnya Pada tampilan ini berisi materi dan cabang lainnya dan tombol sebelumnya.
8	 **Gambar 3.9 Menu halaman kesempilan, sepuluh, sebelas, duabelas.**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi cerita 2. Tombol sebelumnya 3. Tombol selanjutnya Pada tampilan ini berisi cerita dan menentukan ide pokok dalam cerita tersebut.
9		Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi bacaan jawaban benar 2. Tombol selanjutnya 3. Berici bacaan jawaban salah 4. Tombol sebelumnya

No	Tahapan	Keterangan
	 **Gambar 3.10** **Menu halaman ke tiga belas dan empat belas.**	Pada tampilan ini berisi bacaan benar dan salah jika kita sudah menetukan ide pokok jawaban ini akan keluar dengan sendirinya. Jika jawabannya salah akan kembali lagi sampai jawaban itu benar.
10	 **Gambar 3.11** **Menu halaman ke lima belas s/d tiga puluh dua**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi materi yang akan disampaikan 2. Tombol selanjutnya 3. Tombol sebelumnya Pada tampilan ini berisi materi yang akan disampaikan semua desainnya kurang lebih untuk *flashcard* sama tapi ada beberapa juga yang di bedakan seperti kotak untuk materinya di pecah menjadi lebih banyak. Dan terlihat seperti *flashcard* pada umumnya.
11	 **Gambar 3.12** **Menu halaman ke tiga puluh empat**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi kesimpuilan yang telang dilaksanakan 2. Tombol selanjutnya Pada tampilan ini berisi tentang diankhir kesimpulan

No	Tahapan	Keterangan
12	 **Gambar 3.12 Menu halaman ke tiga puluh lima s/d tiga puluh tujuh**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi soal yang telah dibuat 2. Tombol selanjutnya Pada tampilan ini berisi tentang beberapa soal 1-5 dilengkapi dengan tombol selanjutnya.
13	 **Gambar 3.13 Menu halaman ke tiga puluh delapan dan sembilan**	Tampilan isi dalam slide: 1. Berisi tentang kesimpulan dalam materi yang sudah dibahas. 2. Tombol selanjutnya Pada tampilan ini berisi tentang kesimpulan dalam materi yang sudah dijelaskan dan di lengkap dengan tombol selanjutnya untuk silde terakhir yang berikakan gambar terima kasih.

c. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada proses ini yang dilakukan pertama kali mencari dan mengumpulkan berbagai referensi, gambar penunjang, animasi yang menarik, serta materi yang akan ditampilkan. Pada saat produk selesai dibuat, selanjutnya adalah melakukan validasi produk dengan mengikuti validasi media,

bahasa, dan materi. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

1. Seorang ahli media dapat melakukan penilaian terhadap produk dari segi desain dan keterampilan. Ahli media dalam pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang ilmu komputer. Ahli media yang dipilih merupakan seorang magister dibidang ilmu komputer dan mahir dalam teknologi. Seorang ahli media memberikan penilaian dan masukan secara umum mengenai media pembelajaran.
2. Validasi bahasa untuk mengevaluasi kecocokan produk dari segi bahasa. Seorang ahli dalam bidang bahasa ini adalah seseorang yang ahli dibidang bahasa yang mempelajari setiap aspek bahasa. Ahli bahasa yang dipilih merupakan seorang magister dibidang pendidikan dan sastra indonesia dari ahli bahasa disampaikan secara keseluruhan terkait penggunaan bahasa dan tata bahasa dalam media pembelajaran.
3. Ahli materi untuk menguji kelayakan produk dari segi materi. Seorang ahli materi adalah seseorang yang memiliki gelar magister dalam bidang pendidikan dan sastra indonesia, yang memberikan penjelasan

menyeluruh tentang materi yang di bahas dalan penelitian..

NO	Nama Validator	Tim Ahli	Instasi/Lembaga
1	Aries Maesya, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Stella Talitha, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan

d. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi kita dapat mengetahui kekurangan dari media yang telah dibuat. Kemudian, kekurangan itu diperbaiki sehingga produk dapat lebih baik. Setelah selesai di buat, selanjutnya diuji coba dalam proses pembelajaran. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas lll-B sekolah dasar. Peserta didik memberikan respon terkait dengan penggunaan bahan ajar melalui sebuah instrument yang diberikan kepada peserta didik.

e. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Siswa diberikan koesioner untuk memahami bagaimana tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar yang telah digunakan, dan diberikan tes soal evaluasi sebagai alat ukur untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap produk yang telah digunakan. Hasil dari angket berguna sebagai umpan balik demi meningkatkan kualitas bahan ajar, apabila respon peserta didik mengatakan bahwa produk

tersebut dinilai baik dan menarik, hal tersebut bisa diartikan bahwa bahan ajar telah berhasil dikembangkan.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Dalam penelitian ini saya memilih melakukan penelitian ini di SDN Situ Gede 4 Jl. Pinus No.8, RT03/01, Situ Gede, kec. Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat. Saya melakukan penelitian di SDN Situ Gede 4 kota Bogor karena sekolah tersebut memiliki kurangnya bahan ajar dan akan mengembangkan *flashcard* terutama untuk di kelas lll-B.

2. Waktu Penelitian

   Waktu pelaksanaan pada semester ganjil tahun 2024 yang mulai dilaksanakannya pada bulan agustus. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari observasi pendahuluan sama penyusunan skripsi. Dibawah ini disajikan tabel rencana kegiatan penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca

No	Kegiatan	2023								2024																			
		Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
1	Penyusunan Proposal																												
2	Seminar Proposal																												
3	Bimbingan Skripsi																												
4	Penyusunan Bahan Ajar *Flashcard*																												
No	Kegiatan	2024																											
		Jun				Jul				Aug				Sep				Okt				Nov				Des			
5	Bimbingan Skripsi																												
6	Penyusunan Bahan Ajar *Flashcard*																												
7	Validasi Ahli																												
8	Uji Coba Produk																												
9	Pengolahan Data																												

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini terbagi menjadi dua subjek. Pertama yaitu para validator yang terdiri dari 3 orang dosen sebagai validator media, bahasa, dan materi. Selanjutnya yaitu subjek kedua yang merupakan peserta didik kelas lll-B sekolah dasar situ gede 4 yang terdiri dari 37 peserta didik sebagai respon untuk mengetahui kelayakan Bahan Ajar yang di kembangkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket ini bertujuan untuk melihat penilaian validasi ahli dan respon peserta didik.

a. Observasi dan Wawancara

Observasi dan wawancara dilaksanakan guna memperoleh informasi tentang analisis kebutuhan peserta didik kelas lll-B. Melakukan wawancara untuk memahami bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran serta menyusun rencana pengembangan media *flashcard* sesuai dengan permasalahan yang ada.

b. Soal Tes

Teknik tes penelitian dilakukan dengan bentuk *pre- test* dan *post-test*, yaitu penelitian yang terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan (Lutfiyah et al., 2023). Karena pertanyaan tes selaras dengan pengetahuan yang ingin dinilai guru, itu dapat menghasilkan ukuran yang tepat, menjadikannya metode pengumpulan data yang efektif. Tes dalam penelitian ini diberikan mengikuti instruksi siswa dalam penggunaan pembelajaran menggunakan *flashcard* berbasis canva.

c. Angket (Kusioner)

Angket atau kuisioner ialah teknik pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan secara tertulis. Angket juga di gunakan untuk mengumpulkan data dari para subjek seperti ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta berupa angket analisis kebutuhan dan respon untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan kelayakan dari bahan ajar *flashcard.*

d. Dokumentasi

Dokumeintasi dilakukan untuk memberikan bukti bahwa pelaksanaan penelitian tersebut benar adanya dan telah dilakukan oleh peneliti pada tempat dan subjek penelitian

E. Instrumen Penilaian

Penelitian ini dilengkapi dengan dua jenis instrumen yaitu lembar validasi dan kuesioner. Lembar validasi diperuntukan bagi para validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Sementara itu, kuesioner disediakan untuk peserta didik guna memberikan respon pada penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrument yang peneliti gunakan dalam penelitian.

Berikut tabel instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian

No	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Kategori
1	Analisis Kebutuhan	Observasi dan Wawancara	Dilakukan observasi kelas dan kepada guru III-B
2	Validasi Ahli	Lembar Validasi Ahli	Diberikan kepada ahli media, bahasa, dan materi
3	Penilaian Soal Tes	Tes Evaluasi (soal PG)	Diberikan sesudah uji coba
4	Respon Peserta didik	Lembar Angket	Diberikan kepada peserta didik setelah uji coba produk

1. Lembar observasi

Kegiatan observasi bertujuan untuk memantau langsung situasi di kelas untuk melihat permasalahan yang sedang terjadi dengan kondisi yang sebenarnya.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik memperhatikan materi pembelajaran dari guru?		
2	Apakah peserta didik memiliki buku pegangan lain selain buku siswa?		
3	Apakah peserta didik antusias saat berlangsungnya pembelajaran?		

4	Apakah saat pembelajaran membagi menjadi beberapa kelompokan?		
5	Apakah cara ibu gunakan mampu mencapai hasil belajar siswa?		
6	Apakah perlu ada pengembangan bahan ajar?		
7	Apakah ibu pernah menggunakan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran?		
8	Apakah ibu tahu dengan aplikasi canva?		
9	Apakah ibu pernah menggunakan aplikasi canva?		
10	Apakah ibu membuat bahan ajar sendiri dan menggunakan aplikasi dalam pembuatannya?		

2. Lembar wawancara

Hasil dari wawancara dimanfaatkan untuk mengamati peserta didik saat pembelajaran untuk mengetahui permasalahan yang muncul di dalam kelas. Wawancara telah dilakukan pada guru kelas lll-B SDN Situ Gede 4 untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan bahan ajar yang akan di kembangkan.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Jawaban Responden
1	Apa kurikulum yang digunakan di kelas 3 ini?	
2	Kendala apasaja yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran berlangsung?	
3	Hal apa saja yang dilakukan dalam mengatasi kendala proses pembelajaran?	

4	Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat ini dan seperti apa?	
5	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan saat proses pembelajaran?	
6	Dalam pembelajaran apa saja sumber belajar yang digunakan?	
7	Apakan guru menyiapkan atau membuat bahan ajar sendiri?	

3. Lembar Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi dari para ahli, seperti ahli media, bahasa, dan materi. Angket ini juga bertujuan untuk mendapatkan nilai serta saran dan komentar dari para ahli mengenai produk yang sedang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi instrument validasi para ahli:

a) Kisi-kisi instrument validasi media

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	visual	a. Kesesuaian tampilan dengan background b. Kombinasi warna yang menarik c. Kesesuaian penyajian gambar	5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 13

		dan materi yang dibahas d. Gambar mudah dipahami e. Kemudahan menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis canva		
2	Kualitas	a. Kualitas media yang dikembangkan bagus	1	9, 11, 12, 15
3	Isi	a. Isi media sesuai runtut materi	1	7, 8, 14

b) Kisi-kisi instrument validasi Bahasa

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kelugasan	a. Bahasa yang digunakan tidak berbelit b. Bahasa yang digunakan sederhana c. Kejelasan informasi yang diberikan	3	3, 4, 5, 7
2	komunikatif	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa b. Dapat membuat siswa termotivasi saat memggunakan	3	1, 8, 12, 13, 14

		media yang dikembangkan c. Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa		
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	a. Ketepatan penggunaan tanda baca b. Ketepatan penggunakan ejaan c. Penggunaan bahasa yang efektif d. Konsisten dalam penggunaan bahasa atau istilah	4	2, 6, 9, 10, 11, 15

c) Kisi-kisi instrument validasi materi

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kesesuain materi pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Materi yang disajikan sesuai dengan pembelajaran c. Kelengkapan materi	3	3, 4, 5, 7
2	Penilaian kelayakan materi	a. Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa b. Materi pembelajaran	2	1, 2, 6,

		berkaitan dengan sub tema		
3	Ketepatan bahasa	a. Bahasa yang mudah dipahami b. Ketepatan kosakata sesuai dengan teori c. Ketepatan penggunaan kosakata d. Kejelasan dalam bahasa yang digunakan	4	8, 9, 10

d) Soal tes

Penggunaan soal tes dalam penelitian ini, untuk mendukung hasil angket respon peserta didik terkait keefektivitasan bahan ajar menggunakan *flashcard* berbasis canva. Berikut soal tes penelitian pilihan ganda (PG) yang berjumlah 10 butir soal meliputi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berikut kisi-kisi soal tes yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator	Nomor Soal
Mengidentifikasi makna dari ide pokok.	1,2,3
Menguraikan pengertian dan ciri-ciri kalimat utama.	4,5
Memilih 3 kata wajib saat membutuhkan pertolongan kepada orang lain.	6
Menyebutkan kata-kata yang sopan kepada orang yang lebih tua.	7,8
Menjelaskan tentang internet.	9,10

e) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk umpan balik antara guru dan peserta didik mengenai bahan ajar. Angket berupa instrumen hasil respon guru untuk mengukur keefektifitas produk yang di kembangkan.

Tabel 3.10 Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan materi					
2	Belajar dengan menggunakan flashcard dapat membantu anak untuk meningkatkan keterampilan membaca					
3	Tampilan bahan ajar flashcard sangat menarik					
4	Gambar pada bahan ajar flashcard mudah dimengerti dan menarik					
5	Penyampaian materi dalam menggunakan bahan ajar flashcard membantu siswa dalam memahami materi					
6	Bahan ajar flashcard dapat membantu potensi siswa dalam keterampilan membaca					
7	Flashcard dapat membantu guru meningkatkan keterampilan membaca siswa					
8	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar jelas dam mudah dipahami					
9	Tantangan atau kendalam dalam menggunakan bahan ajar flashcard					
10	Bahn ajar flashcard sangat cocok untuk meningkatkan keterampialn membaca peserti didik					

f) Angket respon peserta didik

Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dengan menggunakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva. Hal ini bertujuan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran kelas lll-B.

Tabel 3.11 Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi dalam bahan ajar ini mudah saya pahami					
2	Bahan ajar ini dapat mempermudah saya untuk menambah pengentahuan					
3	Penjelasan dalam bahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
4	Tampilan bahan ajar ini menarik					
5	Animasi, gambar dan tulisan dalam vidio ini terlihat jelas					
6	Bahan ajar ini dapat meningkatkan keterampilan membaca saya					
7	Media pembelajaran ini meningkatkan pemahaman peserta didik					
8	Bahan ajar ini bermanfaat bagi peserta didik					
9	Bahan ajar flashcard yang disajikan menarik					

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan dengan mewawancarai guru kelas lll-B di SDN Situ Gede 4. Informasi yang diperoleh berupa masukan dan pendapat dari ahli media, bahasa, materi. Data yang dikumpulkan diuraikan menjadi kesimpulan.

2. Teknik Kuantitatif

Data ini diperoleh melalui angket pertanyaan yang diberikan kepada para ahli untuk memberikan penilaian kelayakan produk. Tujuan dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik adalah untuk memahami tanggapan mereka terhadap produk.

a. Validasi ahli

Penelitian membuat lembar validasi yang berisi rincian pertanyaan terkait media pembelajaran yang di kembangkan. Para ahli kemudian memberikan jawaban dengan memeriksa kategori yang disusun oleh peneliti menggunakan skala likert yang terdiri dari lima point penilaian yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.12 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

(Sumber: diadaptasi dari Sudijono dalam Darung et al., 2020)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi akhir akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Angka persentasi atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Selanjutnya hasil dari persentase validasi para ahli bias dikelompokan ke dalam kategori interprestasi skor sesuai dengan skala Likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media pembelajaran, kriteria interprestasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3.13 Skala Kelayakan

Skor Kelayakan	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Sumber: Diadaptasi dari Darung et al., 2020)

b. Soal Tes

Mengukur nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan % *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut.

c. $N - Gain = \frac{S\ Posttest - S\ Pretest}{S\ Max - S\ Pretest}$ *x 100%*

Keterangan:

N-Gain = Gain ter-kontaminasi
S Post-test = Skor *Post-test*
S Pre-test = Skor *Pre-test*
S Max = Skor maksimal atau ideal

Sumber: (Nazhifah dan Hastri, 2021)

Penentuan kriteria *N-Gain*, diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3.14 Pembagian Skor *N-Gain*.

Persentase	Klasifikasi
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sumber:(Nazhifah dan Hastri, 2021)

d. Analisis angket respon peserta didik

Peneliti telah menyusun lembar angket respon yang berisi pertanyaan terkait penggunaan bahan ajar yang di kembangkan. Peserta didik kemudian memberikan jawaban pada angket respon yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala Guttman yang terdiri dari dua poin penilaian yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.15 Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

(Sumber: diadaptasi dari Pranatawijaya, 2019)

Hasil angket respon peserta didik yang ada dalam lembar angket respon akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = angket presentase atau skor penilaian

Σx = jumlah nilai jawaban responden

N = Skor maksimal

Kemudian hasil angket respon dapat dikelompokan kedalam kategori interpretasi skor sesuai dengan skala Guttman untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan bahan ajar. Berikut adalah kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Guttman.

Tabel 3.16 Interpretasikan Hasil Analisis

Presentasi	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Sumber: diadaptasi dari Asyhari & Silvia dalam Khasanah et al , 2022)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar menggunakan *flashcard* berbasis canva pada bab lll pengobar semangat kelas lll. Bahan ajar di sajikan dengan kuis menarik, teks, gambar, serta musik. Terlebih lagi, peserta didik dapat menggunakan bahan ajar baik dalam kelas maupun di luar kelas melalui laptop dan *handphone* peserta didik. Dalam pengembangan bahan ajar ini peneliti menerapkan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berikut ini tahapan pengembangan dari lima tahapan yang telah dilakukan.

1. Tahap analisis (*analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam memahami situasi awal serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pengembangan pertama ini dilakukan serangkaian pengamatan pra-penelitian observasi serta wawancara di SDN Situ Gede 4 dengan melibatkan partisipasi guru sebagai acuan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan *flashcard.* Tahapan ini dilakukan pada tanggal 28 April 2024 meliputi beberapa tahapan, yakni sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Dilakukan observasi untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara dan observasi di kelas III-B SDN Situ Gede 4.

1) Analisis guru, diketahui bahwa sebelum bahan ajar *flashcard* ini dikembangkan, bahan ajar yang digunakan guru yaitu buku modul kurikulum merdeka. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar *flashcard* berbasis canva. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas lll, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Wawancara Guru Kelas III SDN Situ Gede 4

No	Pernyataan	Jawaban Responden
1	Apa kurikulum yang digunakan di kelas lll ini?	Kurikulum merdeka belajar
2	Kendala apa saja yang di hadapi guru dalam proses pembelajaran berlangsung?	- Media pembelajaran yang kurang - Bahan ajar yang berpatokan kepada modul
3	Hal apa saja yang dilakukan dalam mengatasi kendala proses pembelajaran?	Menggunakan alat yang ada disekolah
4	Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat ini dan seperti apa?	Kurangnya minat baca

5	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan saat proses pembelajaran?	- Kurang semangat - Jadwal belajar di siang hari
6	Dalam pembelajaran apa saja sumber belajar yang digunakan?	- Buku guru - Buku siswa
7	Apakah guru menyiapkan atau membuat bahan ajar sendiri?	Iya, namun berpatokan dengan buku

2) Analisis peserta didik, dikelas III SDN Situ Gede 4 Kota Bogor, bahwa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran yang akan menyebabkan menurunnya ketarampilan membaca siswa. Hal ini di sebabkan karena proses belajar yang kurang bervariatif, dapat dilihat dari penggunaan bahan ajar yang masih menggunakan buku modul saja. Hal tersebut membuat peserta didik cepat bosan, jenuh sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3) Analisis kurikulum, SDN Situ Gede 4 menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas 1,2,4,5 sedangkan kelas 3 dan 6 itu baru menggunakan kurikulum merdeka di tahun pelajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini dipilih

pada Bab III Pengobar Semangat dengan topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi. Berikut ini adalah Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP):

Tabel 4.2 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepda teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik dilingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu memahami penokohan dan pesan teks narasi. Peserta didik mampu menggungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai bahasadan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih.	1. Dengan membaca teks “Gagal Lagi”, peserta didik dapat menentukan ide pokok dan beberapa teks pendukung dengan tepat. 2. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat berbicara dengan sopan saat meminta tolong, mengucapkan maaf dan terima kasih kepada orang lain.

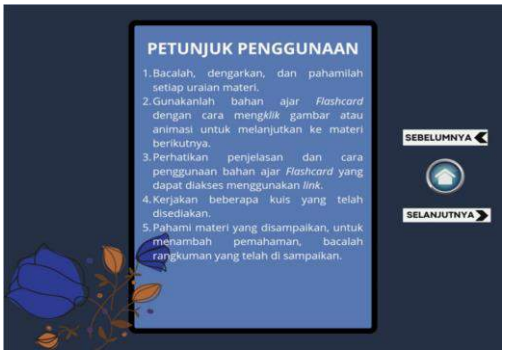
Sumber: modulmedeka.com

2. Tahap perancangan (*Design*)

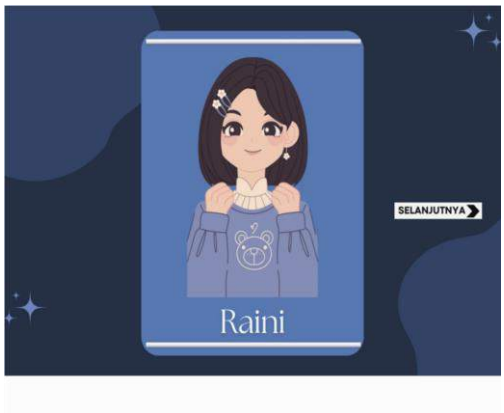
Pada tahap ini, peneliti membuat desain tampilan yang mengumpulkan bahan, gambar, simbol, *backsound*, pertanyaan kuis dan membuat kisi-kisi lembar validasi intrumen yang akan dievaluasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Pengembangan bahan ajar ini telah dirancang dengan desain tampilan yang menarik dengan berbagai tampilan yang menarik, audio yang terdengar jelas dan indah, contoh gambar yang *colorfull* disesuaikan dengan temanya, fitur kuis yang seru, animasi dan tombol yang bermacam –macam.

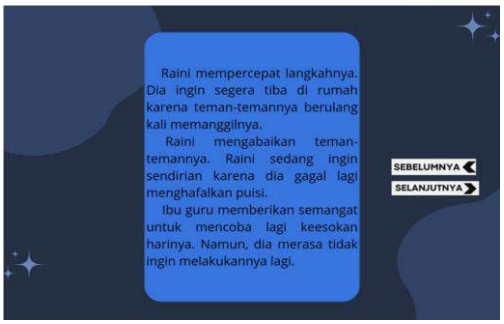
Bahan ajar *flashcard* berbasis canva ini berbentuk digital sejalan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Banyak anak-anak dan dewasa yang menggunakan teknologi untuk mengakses informasi selalui internet. Terkait dengan hal tersebut, bahan ajar harus mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Setelah desain selesai, produk siap untuk dievaluasi oleh ahli khususnya ahli media, bahasa, materi. Berikut ini tabel desain bahan ajar:

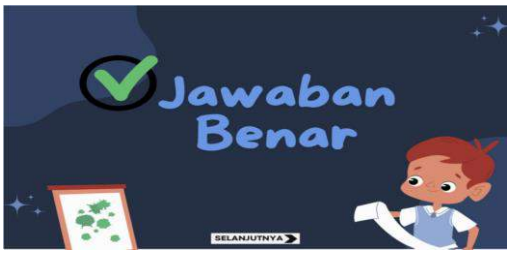
Tabel 4.3 Desain Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis *Canva*

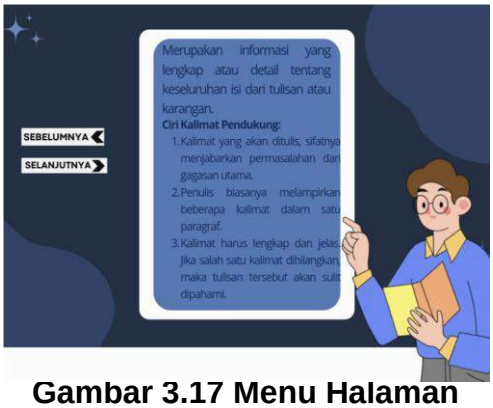
No	Tahapan	Keterangan
1	**Gambar 3.1 Menu Halaman Pertama**	Pada tampilan awal akan muncul gambar logo Universitas Pakuan, Kampus Merdeka, Tut Wuri Handayani di lengkap dengan Judul, Nama, Kelas dan Tombol untuk memulainya.
2	 **Gambar 3.2 Menu Halaman Kedua**	Pada tampilan *slide* kedua berisi petunjuk penggunaan bahan ajar, lalu ada tombol sebelumnya, selanjutnya dan *home* (menu utama).
3	**Gambar 3.3 Menu Halaman Ketiga**	Pada tampilan *slide* ketiga berisi capaian pembelajaran (CP), tombol selanjutnya, sebelumnya dan home (menu utama).

No	Tahapan	Keterangan
4	 **Gambar 3.4 Menu Halaman Keempat**	Pada tampilan keempat berisi tujuan pembelajaran (TP), tombol selanjutnya, sebelumnya dan home (menu utama).
5	 **Gambar 3.5 Menu Halaman Kelima**	Pada tampilan kelima berisi beberapa tompol seperti: *home*, bernyanyi, gambar, materi, kuis, simpulan, profil penulis, dosen pembimbing. Beberapa tombol bisa di tekan dengan cara menekan animasi-animasinya yang akan otosmatis terbuka ke menu yang diinginkan.
6	 **Gambar 3.6 Menu Halaman Keenam**	Pada *slide* keenam berisi vidio lirik lagu "berkibarlah benderaku" sebelum memasuki materi dan disediakan tombol sebelumnya.

No	Tahapan	Keterangan
7	**Gambar 3.7 Menu Halaman Ketujuh**	Pada *slide* ketujuh jika ditekan animasi yang bertuliskan gambar akan muncul gambar anak sedang terjatuh untuk awalan sebelum masuk ke materi.
8	**Gambar 3.8 Menu Halaman Kedelapan**	Pada tampilan kedelapan berisi berbagai macam materi seperti: cerita, kalimat, bermain peran, kosa kata baru, pengertian. Pada *slide* ini disebut dengan menu pilihan.
9	 **Gambar 3.9 Menu Halaman Kesembilan**	Slide kesembilan itu berisi cover utama sebelum masuk ke cerita disertai dengan tombol selanjutnya, jika ditekan tombol selanjutnya maka otomatis akan lanjut ke materi berikutnya.

No	Tahapan	Keterangan
10	  **Gambar 3.10 Kesepuluh dan Sebelas**	Pada *slide* kesepuluh itu sebenarnya ada di slide yang sama (satu *slide*) tidak perlu tekan untuk melanjutnya keceritanya, hanya menunggu maka otomatis akan berputar ke isi cerita tersebut dan dilengkapi dengan tombol selanjutnya dan sebelumnya.
11	 **Gambar 3.11 Menu Halaman Kesebelas**	Pada tampilan *slide* kesebelas itu berisi tentang menentukan ide pokok. Peserta didik memilih ide pokok yang benar pada cerita yang sebelumnya disampaikan, jika peserta didik memilih jawabannya salah makan akan keluar bacaan dan sebaliknya jika peserta didik menekan jawaban benar maka akan keluar bacaan.

No	Tahapan	Keterangan
12	 **Gambar 3.12 Menu Halaman Keduabelas**	Bacaan benar
13	**Gambar 3.13 Menu Halaman Ketigabelas**	Bacaan salah
14	**Gambar 3.14 Menu Halaman Keempatbelas**	Pada *slide* keempat belas ini berisi alasan mengapa jawabannya itu (jawaban yang dipilih), dan disediakan tombol sebelumnya (jika di tekan maka akan muncul di menu pilihan dan melanjutkan ke pilihan materi berikutnya).
15		Pada *slide* kelima belas ini berisi materi tentang kalimat utama dan kalimat pendukung. Jika di tekan bacaan kalimat utama dan kalimat pendukung makan

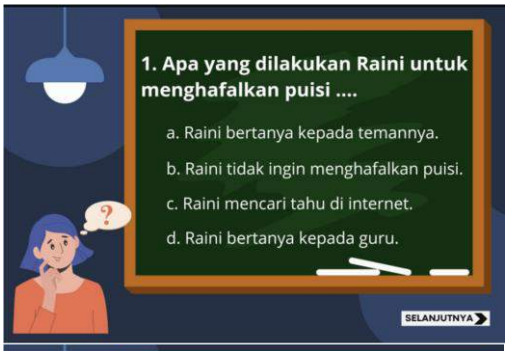
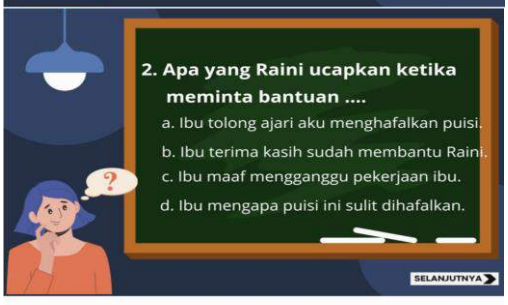
No	Tahapan	Keterangan
	Gambar 3.15 Menu Halaman Kelimabelas	akan lanjut ke pengertiannya.
16	 **Gambar 3.16 Menu Halaman Keenambelas**  **Gambar 3.17 Menu Halaman Ketujuhbelas**	Pada *silde* keenam belas dan ketujuh belas itu berisi tentang pengertian dan ciri-ciri kalimat dengan disediakannya tombol sebelumnya dan selanjutnya.
17	 **Gambar 3.18 Menu Halaman Kedelapanbelas**	Pada *slide* ke depalan belas berisikan cara menghafalkan puisi disertai dengan tombol sebelumnya dan selanjutnya.

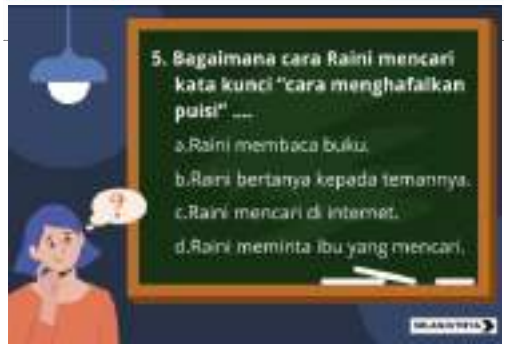
No	Tahapan	Keterangan
18	**Gambar 3.19 Menu Halaman Kesembilanbelas**	Pada *slide* sembilan belas berikan tentang perasaan raini. Peserta didik menekan sesuai dengan cerita yang sudah di sampaikan bagaimana perasaan raini ketika dia tidak bisa menghafalakan puisi padahal puisi tersebut tidak terlalu sulit.
19	**Gambar *3.20 Menu Halaman Keduapuluh*** **Gambar 3.21 Menu Halaman Keduapuluh satu**	Jika sudah memilih perasaan Raini seperti apa jika jawaban benar akan keluar bacaan jawaban benar dan sebaliknya. Animasi yang digunakan sama dengan pas mencari jawaban tentang ide pokok. Pada slide ke dua puluh satu itu berisikan tentang penjelasan mengapa kita memilih jawaban yang sudah dipilih. Dan telah tersedia tombol sebelumnya maka otomatis akan kembali ke menu pilihan.

No	Tahapan	Keterangan
20	 **Gambar 3.22 Menu Halaman Keduapuluh dua**	Pada *slide* dua puluh dua berisikan materi tentang mengetahui 3 kata wajib.
21	 **Gambar 3.23 Menu Halaman Keduapuluh tiga**	*Slide* dua puluh tiga berisikan tentang bermain peran antar Ibu dan Raini (bisa sambil bermain peran dengan peserta didik).
22	 **Gambar 3.24 Menu Halaman Keduapuluh tempat**	Selanjutnya disini berisikan tentang percapakan Raini yang menanyakan bagaimana cara mencari informasi kepada Ibunya, yang disertai dengan tombol sebelumnya dan selanjutnya.

No	Tahapan	Keterangan
23	 **Gambar 3.25 Menu Halaman Keduapuluh lima**	Jika sudah menekan tombol selanjutnya makan akan masuk ke materi cara menghafalkan puisi, disertai dengan tombol sebelumnya maka jika di tekan akan ke menu pilihan dan memilih melanjutkan ke materi berikutnya.
24	 **Gambar 3.26 Menu Halaman Keduapuluh enam**	Pada *slide* ke dua puluh enam berisikan tentang kosa kata baru yang beberapa muncul di materi sebelumnya seperti: internet, mengetik, kata kunci, klik informasi dan monitor.
25	 **Gambar 3.27 Menu Halaman Keduapuluh tujuh**	Pada *slide* dua puluh tujuh berisikan tentang ada beberapa pilihan kosa kata baru yang jika kita tekan akan muncul pengertiannya satu persatu.

No	Tahapan	Keterangan
26	**Gambar 3.8 s/d 32** 	Pada *slide* 28 s/d 32 berisikan pengertian yang ada di kosa kata baru.

No	Tahapan	Keterangan
27	 **Gambar 3.33 Menu Halaman Ketigapuluh tiga**	Pada *slide* ke tiga puluh tiga berisikan cover untuk memasuki kuis yang disetai dengan lagu agar murid tidak terlalu serius atau tegang dan bosan.
28	 **Gambar 3.34 Menu Halaman Ketigapuluh empat**	Pada *slide* tiga puluh empat berisikan tentang petunjuk cara pengerjaan soal atau kuis harus di baca jika tidak maka akan kesulitan untuk mengerjakan kuis tersebut.
29	**Gambar 3.34,38,41,44,47**  	Lalu pada *slide* 35, 38, 41, 44, 47 itu berisi soal atau kuis yang sudah dibuat dan harus di kerjakan atau di pilih dengan tepat sesuai dengan yang sudah tertara di petunjuk untuk cara penggunaannya.

No	Tahapan	Keterangan
	    	
30	**Gambar 3.36,37,39,40,42,43,45,46,48,49** 	Pada *slide* 36, 37, 39, 40, 42, 43, 45, 46, 48, 49 itu berisi tentang bacaan jawaban benar dan jawaban salah jika peserta didik memilih jawaban yang benar maka otomatis akan ke soal berikutnya jika peserta didik memilih jawab yang salah

No	Tahapan	Keterangan
		maka akan terus balik ke soalnya sampai jawaban itu benar.
31	**Gambar 3.50** **Gambar 3.51**	Pada *slide* ke lima puluh berisi bacaan simpulan dan disertai tombol selanjutnya yang jika di tekan akan masuk ke simpulan pada materi.
32	**Gambar 3.52 Menu Halaman Kelimapuluh dua**	*Slide* lima puluh dua berisi profil penulis

No	Tahapan	Keterangan
33	 **Gambar 3.53 Menu Halaman Kelimapuluh tiga** **Gambar 3.54 Menu Halaman Kelimapuluh empat**	*Slide* lima puluh tiga berisi dosen pembimbing yang disertai tombol selanjutnya yang jika di tekan akan keluar bacaan terima kasih dan materi selesai di sampaikan.
34		Untuk mengakses produk bisa menggunakan *barcode* maupun berbentuk *link.* https://www.canva.com/design/DAGGxtGh1dA/urIuTadHvFnXC8EdwOvkSA/edit

3. Tahap pengembangan (Development)

Tahapan ini, peneliti menggunakan *flashcard* berbasis canva yang telah dibuat sebelumnya untuk menyelesaikan perancangan materi pembelajaran. Lalu akan dilakukan pengujian produk yang dikembangkan selanjutnya dievaluasi melalui pengujian. Di bawah ini adalah uraian hasil validasi ahli.

a. Deskripsi Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan pada tahap pengembangan model *ADDIE*. Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan informasi dan penilaian dari para ahli yang akan menentukan valid atau tidaknya bahan ajar akan dikembangkan. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi dan memahami produk yang dikembangkan untuk menjawab rumusan masalah. Hasil kegiatan ini terciptanya produk bahan ajar yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru.

Validasi produk ini dilakukan oleh 3 validator yang meliputi tiga dosen Universitas Pakuan. Adapun hasil para ahli mengenai pengembangan bahan ajar ini disajikan sebagai berikut.

1) Ahli Media

Validasi ahli media ini untuk mengevaluasi aspek desain, audio, video, serta kesesuaian adalah faktor penting yang membuat bahan ajar menjadi menarik. Hasil

validasi ahli media menjadi informasi masukan bagi peneliti untuk merevisi produk agar media layak diujikan kepada peserta didik. Ahli media dalam pengembangan ini yaitu, Bapak Aries Maesya, M.Kom. selaku dosen FMIPA di Universitas Pakuan. Hasil validasi oleh para ahli media bisa dipaparkan sebagaimana yang berikut:

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media Tahap I

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan dalam penulisan judul.			√		
2	Desain yang disediakan memberikan kesan positif.				√	
3	Ketepatan ukuran huruf pada teks dalam bahan ajar tersebut.			√		
4	Ilustrasi gambar menarik.			√		
5	Ketepatan penggunaan kombinasi/variasi warna.			√		
6	Kejelasan materi dalam bahan ajar yang sudah disediakan.				√	
7	Materi yang disajikan urut dan tidak berbelit-belit.			√		
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.			√		
9	Bahan ajar flashcard mampu menarik peningkatan keterampilan membaca peserta didik.				√	
10	Daya tampilan bahan ajar canva menarik.				√	
11	Kesesuaian bahan ajar flashcard untuk siswa sekolah dasar.				√	

12	Mudah digunakan dalam pembelajaran.					√
13	Menggunakan kombinasi warna yang sesuai dan menarik.				√	
14	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi.				√	
15	Ukuran gambar yang disajikan sudah proposional dan menambah keterampilan membaca siswa.				√	
Total Skor		55				
Skor Maksimal		75				
Persentase		$p = \frac{55}{75} \times 100\% = 73{,}33\%$				
Kriteria		Layak				

Persentase = $\frac{55}{75} \times 100\% = 73{,}33\%$

Berdasarkan tabel dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh kriteria “Layak” yaitu sebesar 73,33%. Terdapat saran perbaikan agar produk bahan ajar dapat lebih baik lagi sebelum digunakan. Berikut hasil validasi ahli media tahap dua:

Tabel 4.5 Validasi Ahli Media Tahap II

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan dalam penulisan judul.					√
2	Desain yang disediakan memberikan kesan positif.					√
3	Ketepatan ukuran huruf pada teks dalam bahan ajar tersebut.				√	
4	Ilustrasi gambar menarik.				√	
5	Ketepatan penggunaan kombinasi/variasi warna.				√	

6	Kejelasan materi dalam bahan ajar yang sudah disediakan.					√
7	Materi yang disajikan urut dan tidak berbelit-belit.					√
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.					√
9	Bahan ajar flashcard mampu menarik peningkatan keterampilan membaca peserta didik.					√
10	Daya tampilan bahan ajar canva menarik.				√	
11	Kesesuaian bahan ajar flashcard untuk siswa sekolah dasar.					√
12	Mudah digunakan dalam pembelajaran.					√
13	Menggunakan kombinasi warna yang sesuai dan menarik.				√	
14	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi.				√	
15	Ukuran gambar yang disajikan sudah proposional dan menambah keterampilan membaca siswa.				√	
Total Skor		68				
Skor Maksimal		75				
Persentase		$p = \frac{68}{75} \times 100\% = 90{,}66\%$				
Kriteria		Sangat Layak				

Persentase = $\frac{\mathbf{68}}{\mathbf{75}} \times \mathbf{100}\% = \mathbf{90,66}\%$

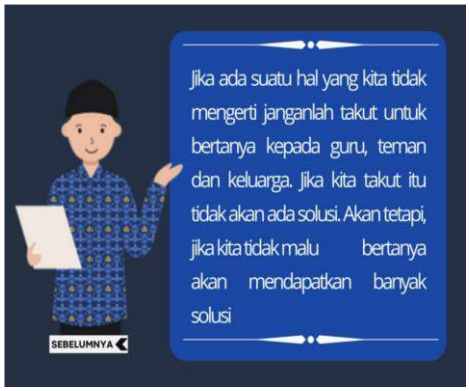
Berdasarkan tabel hasil penilaian mendapatkan presentase keseluruhan yaitu 90,66% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka, bahan ajar *flashcard* berbasis canva sangat layak untuk di uji cobakan.

Adapun revisi atau perbaikan yang diperoleh dari ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.6 Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum di revisi pada bagian cover tidak menggunakan logo universitas pakuan, tut wuri handayani, kampus merdekan, nama penulis dan bacaan *start* di ganti dengan bacaan mulai	Sesudah di revisi terdapat logo universitas pakuan, tut wuri handayani, kampus merdekan, nama penulis dan bacaan *start* di ganti dengan bacaan mulai
Sebelum di revisi pada halaman 2, 3, 4, 5, 6, 7 awalnya menu pilihan, profil penulis, dosen pembimbing, petunjuk penggunaan, lagu, lalu tujuan pembelajaran awalnya tidak ada capaian pembelajaran tujuan pembelajaran.	Setelah di revisi menjadi (petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menu pilihan lalu lagu) untuk profil penulis dan dosen pembimbing di pindahkan ke halaman belakang setelah simpulan

Sebelum di revisi menggunakan tulisan sambung.	Setelah di revisi tulisan di ubah menjadi tulisan biasa agar lebih terlihat jelas saat peserta didik membacanya.
Sebelum di revisi saat ingin memasuki kuis itu menggunakan bahasa inggris yaitu quiz dan tidak menggunakan petunjuk cara penggunaanya.	Setelah di revisi kata quiz di ubah menjadi bahasa indonesia yaitu kuis dan di masukan cara penggunaanya.

Sebelum di revisi kesimpulan menggunakan bahasa inggris yaitu recap.	Setelah di revisi kata recap di ganti menjadi simpulan dan di tambahkan tombol selanjutnya.
	
Sebelum di revisi pada bagian isi kesimpulan paragraf tidak rata dan temanya jauh berbeda dengan tema awal.	Sesudah di revisi paragraf di ratakan dan tema diubah menajdi senada dengan tema awalnya.
Sebelum di revisi pada bagian akhir itu jelas tertulis thank you.	Sesudah di revisi di ubah menajdi terima kasih, karena materi bahasa indonesia jadi usahakan semua menggunakan bahasa indonesia tidak boleh berbahasa inggris.

2) Ahli Bahasa

Validasi dilakukan untuk menilai penulisan dan tata bahasa yang digunakan dalam bahan ajar dengan menggunakan lembar validasi. Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu, Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. selaku dosen FKIP Universitas Pakuan. Ahli bahasa memberikan penilaian serta memberikan saran terhadap bahan ajar ini. Berikut data hasil penilaian ahli bahasa:

Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa mudah dipahami.				√	
2	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.				√	
3	Tidak menggunakan bahasa asing yang sulit dimengerti.				√	
4	Tidak terdapat penafsiran ganda.				√	
5	Kejelasan informasi yang disampaikan.			√		
6	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.			√		
7	Penyusunan kalimat tidak berbelit – belit.				√	
8	Bahasa yang digunakan komunikatif.				√	
9	Ketepatan penulisan tanda baca.				√	

10	Ketepatan penulisan huruf kapital.				√	
11	Ketepatan penggunaan ukuran huruf.			√		
12	Bahasa yang digunakan memiliki kosa kata positif.				√	
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar.				√	
14	Bahasa yang digunakan bahasa sehari – hari sesuai dengan karakteristik anak SD.				√	
15	Konsistensi dalam penggunaan istilah.			√		
Total Skor		56				
Skor Maksimal		75				
Persentase		$p = \frac{56}{75} \times 100\%$ $= 74{,}66\%$				
Kriteria		Layak				

Persentase = $\frac{56}{75} \times 100\% = 74{,}66\%$

Berdasarkan tabel dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa memperoleh kriteria “Layak” yaitu sebesar 74,66%. Terdapat saran perbaikan agar produk bahan ajar dapat lebih baik lagi sebelum digunakan. Berikut hasil validasi ahli bahasa tahap dua:

Tabel 4.8 Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa mudah dipahami.				√	
2	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.				√	
3	Tidak menggunakan bahasa asing yang sulit dimengerti.					√
4	Tidak terdapat penafsiran ganda.				√	
5	Kejelasan informasi yang disampaikan.					√
6	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.					√
7	Penyusunan kalimat tidak berbelit – belit.					√
8	Bahasa yang digunakan komunikatif.					√
9	Ketepatan penulisan tanda baca.					√
10	Ketepatan penulisan huruf kapital.					√
11	Ketepatan penggunaan ukuran huruf.					√
12	Bahasa yang digunakan memiliki kosa kata positif.					√
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar.				√	
14	Bahasa yang digunakan bahasa sehari – hari					√

	sesuai dengan karakteristik anak SD.					
15	Konsistensi dalam penggunaan istilah.					√
Total Skor		71				
Skor Maksimal		75				
Persentase		$p = \frac{71}{75} \times 100\% = 94{,}66\%$				
Kriteria		Sangat Layak				

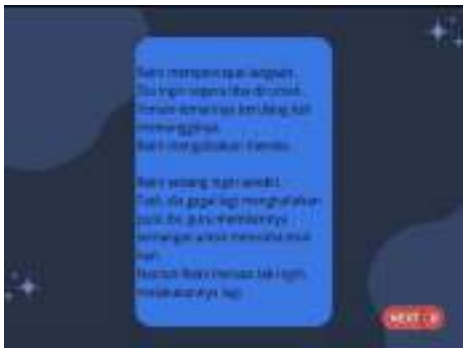
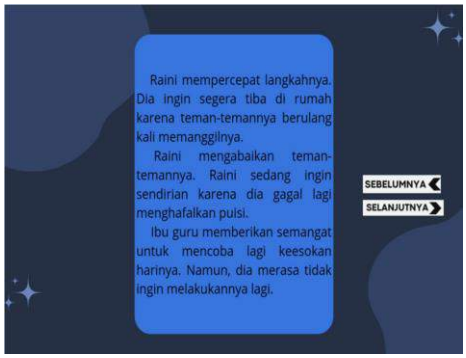
Persentase = $\frac{71}{75} \times 100\% = 94{,}66\%$

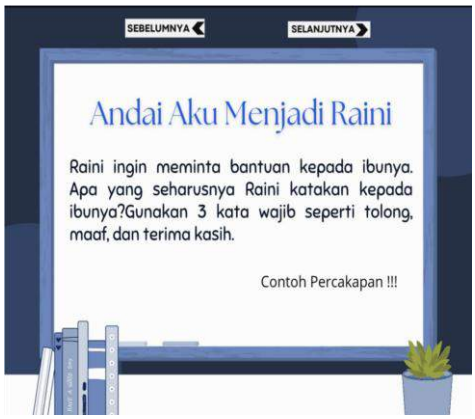
Berdasarkan tabel hasil penilaian mendapatkan presentase keseluruhan yaitu 94,66% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka, bahan ajar flashcard berbasis canva sangat layak untuk diujicobakan.

Adapun revisi atau perbaikan yang diperoleh dari ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4.9 Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum di revisi pada bagian awal cover tidak menggunakan sub judul.	Setelah di revisi sudah menambahkan sub judul.

Sebelum di revisi pada bagian petunjuk banyak kalimat yang di ubah seperti baca,fahami dan saat menggunakan bahasa inggis itu tidak di garis miringkan.	Setelah di revisi kalimat dan kata yang salah sudah di ubah seperti baca menjadi bacalah dan fahami menjasi pahamilah, serta kata yang menggunakan bahasa inggis sudah di garis miringkan.
	
Sebelum di revisi cerita tidak menggunakan paragraf jadi tidak terlihat seperti cerita dan beberapa kata untuk nama orang didahului dengan huruf kapital.	Sesudah di revisi di ubah menggunakan paragraf dan nama orang di awali dengan huruf kapital.
Sebelum di revisi pada bagian alasan itu terlihat banyak dan sulit untuk dipahami.	Setelah di revisi pada bagian alasan di rangkum ajar peserta didik lebih mudah memahainya.

	
Sebelum di revisi kalimat terlihat seperti tidak rata.	Sesudah di revisi kalimat sudah di ratakan dan di satukan tidak di pisah-pisah.
Sebelum di revisi pada bagian simpulan tidak memperhatikan titik dan koma.	Sesudah di revisi telah di ubah dan di perhatikan letak titik dan komanya.
Sebelum di revisi di akhir menggunakan kata kesimpulan.	Sesudah di revisi di rubah menjadi simpulan.

Sebelum di revisi kata-kata menggunakan tema yang tidak di sesuaikan huruf kapitalnya.	Sesudah di revisi kata-kata tidak menggunakan tema jadi bisa di sesuaikan untuk kapitalnya dan tambahannya pada bacaan internet, monitor, kata kunci, klik, informasi dan monitor awalannya menggunakan tanda petik menjadi ‘internet’.

3) Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Ibu Stella Talitha, M.Pd. selaku dosen Universitas Pakuan sebagai seorang dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap isi materi yang terdapat dalam bahan ajar. Berikut data hasil penilaian ahli materi:

Tabel 4.10 Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan.			√		
2	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian			√		

	pembelajaran yang digunakan.					
3	Konsep mudah dipahami.			√		
4	Membantu peserta didik untuk memahami materi.			√		
5	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar.			√		
6	Bahan ajar flashcard yang dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang materi.			√		
7	Materi yang disajikan urut dan sesuai.			√		
8	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik.		√			
9	Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda.			√		
10	Penyajian gambar dalam bahan ajar flashcard menarik.			√		
Total Skor		29				
Skor Maksimal		50				
Persentase		$p = \frac{29}{50} \times 100\% = 58\%$				
Kriteria		Cukup Layak				

Persentase = $\mathbf{\frac{29}{50} \times 100\% = 58\%}$

Berdasarkan tabel dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh kriteria “Cukup Layak” yaitu sebesar 58%. Terdapat saran perbaikan agar

produk bahan ajar dapat lebih baik lagi sebelum digunakan.

Berikut hasil validasi ahli materi tahap dua:

Tabel 4.11 Validasi Ahli Materi Tahap II

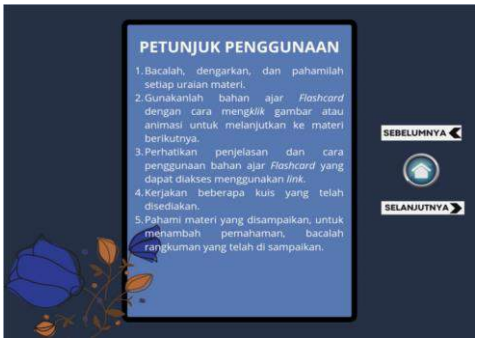
No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan.					√
2	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang digunakan.					√
3	Konsep mudah dipahami.					√
4	Membantu peserta didik untuk memahami materi.					√
5	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar.				√	
6	Bahan ajar flashcard yang dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang materi.					√
7	Materi yang disajikan urut dan sesuai.					√
8	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik.				√	
9	Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda.					√
10	Penyajian gambar dalam bahan ajar flashcard menarik.				√	
Total Skor		47				
Skor Maksimal		50				
Persentase		$p = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$				
Kriteria		Sangat Layak				

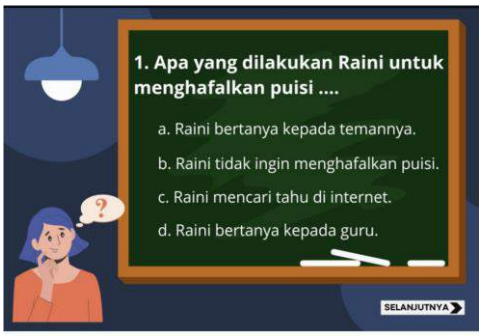
$$\textbf{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan tabel hasil penilaian mendapatkan presentase keseluruhan yaitu 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka, bahan ajar flashcard berbasis canva sangat layak untuk diujicobakan.

Adapun revisi atau perbaikan yang diperoleh dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.12 Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum di revisi pada kata quiz di ubah menjadi bahasa indonesia.	Sesudah di revisi telah di ubah menjadi kuis.
	

Sebelum di revisi petunjuk tidak menggunakan kata kerja dan tidak konsisten.	Setelah di revisi sudah ganti menjadi lebih konsisten dan menggunakan kata kerja.
Sebelum di revisi tema katanya seperti ada titik di perkatanya.	Sesudah di revisi *theme fonts*nya sudah di sesuaikan.
	
Sebelum di revisi pada pilihan ganda terdapat garis bawah.	Sesudah di revisi garis di bawah pilihan ganda di hilangkan.

Sebelum di revisi hanya ada satu pilihan ganda yang di jelaskan.	Sesudah di revisi jika ingin mengunakan penjelasanya maka semua harus di jelaskan tidak boleh hanya satu dan itu bisa menjadi pengecoh untuk peserta didik.
Sebelum di revisi awalan pilihan ganda menggunakan huruf kapital.	Sesudah di revisi tidak menggunakan huruf kapital.
Sebelum di revisi pada bagian tombol menggunakan bacaan *next* dan *back.*	Sesudah du revisi menggunakan bacaan selanjutnya dan sebelumnya.

Setelah menerima data dari tiga validator, penilaian tentang kelayakan bahan ajar ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Penilaian Validator Setelah Revisi

Tim Ahli	Jumlah
Ahli Media	90,66%
Ahli Bahasa	94,66%
Ahli Materi	94%
Rata-Rata	**92,66%** **“Sangat Layak”**

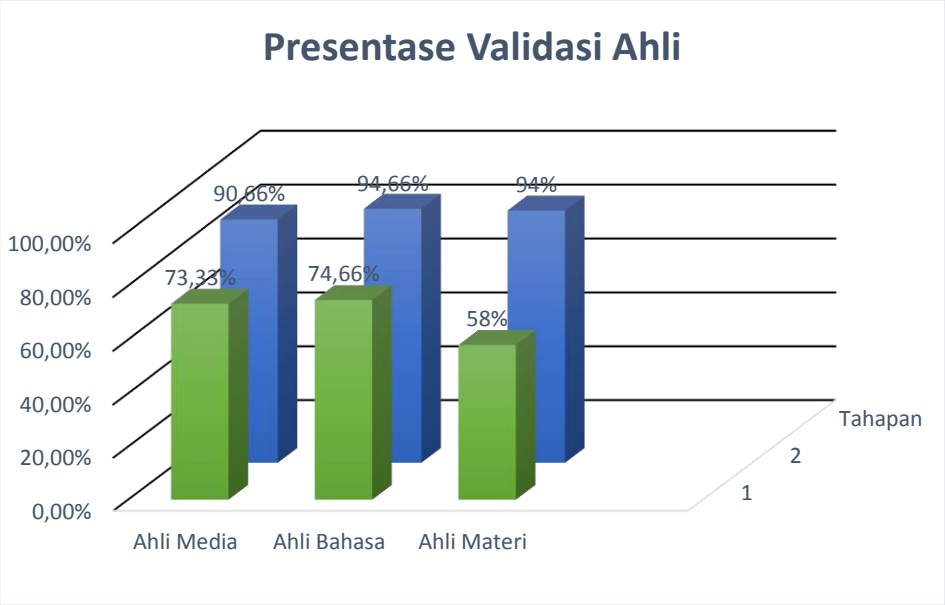
Hasil penilaian bahan ajar *flashcard* berbasis canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bab 3 pengobar semangat telah memberikan data berikut:

Tabel 4.14 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Sumber: diadaptasi dari Asyhari & Silvia dalam Khasanah et al , 2022)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bab 3 Pengobar Semangat "Sangat Layak" digunakan dan di uji cobakan dalam pembelajaran, dengan persentase hasil validasi media 90,66%, ahli bahasa 94,66% serta ahli materi 94% dengan rata-rata persentase sebesar 92,66%. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari ahli media, bahasa, dan materi.



Gambar 4.1 Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

4. Tahapan implementasi (I*mplementation*)

Proses ini melibatkan penyelesaian revisi *flashcard* berbasis canva setelah menerima masukan dari para ahli, tahap selanjutnya akan menguji kelayakan produk dengan menggunakan alat ukur instrumen *pre-test* dan *post-test*. Produk akan diuji di kelas lll-B pada tanggal 2 Agustus 2024. Berikut adalah hasil uji coba instrumen *pre-test* dan *post-test*.

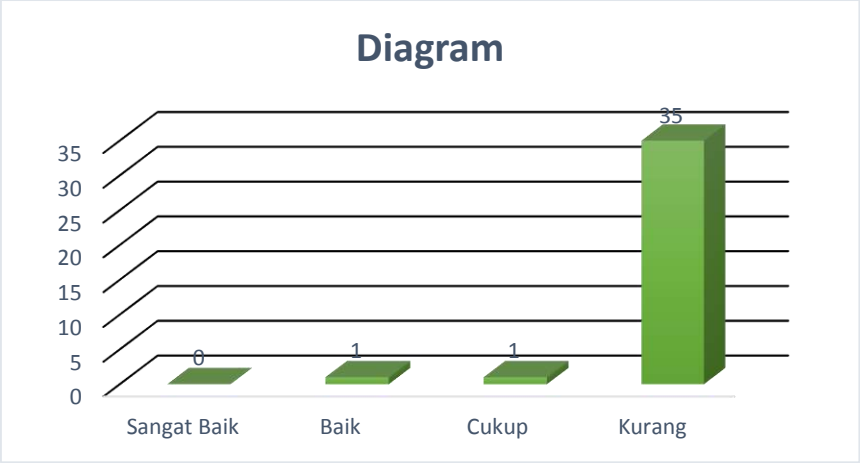
a. Hasil Uji Coba Instrumen *Pre-test*

Uji coba *pre-test* dilakukan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat efektivitas produk bahan ajar yang telah dinyatakan layak oleh tiga validator. Lalu peniliti membagikan soal *post-test* untuk di uji keefektifannya melalui 10 soal pilihan ganda, untuk mengetahui produk yang telah

dikembangkan, kita dapat melihat hasil rekapitulasi data *post-test*.

Pada diagram dapat diketahui penilaian *pre-test* dari keseluruhan peserta didik kelas lll-B. Dari total keseluruhan tidak ada peserta didik yang masuk ke dalam kriteria “sangat baik”, namun terdapat satu orang yang masuk ke dalam kriteria “baik”, serta satu orang lainnya masuk ke dalam kriteria “cukup”. sementara itu, peserta didik dengan kriteria “kurang” terdapat 35 orang. Pada data *pre-test* dibawah ini, menunjukan bahwa peserta didik kelas lll-B kesulitan memahami materi Bahasa Indonesia.

Gambar 4.2 Diagram Nilai *Pre-Test*

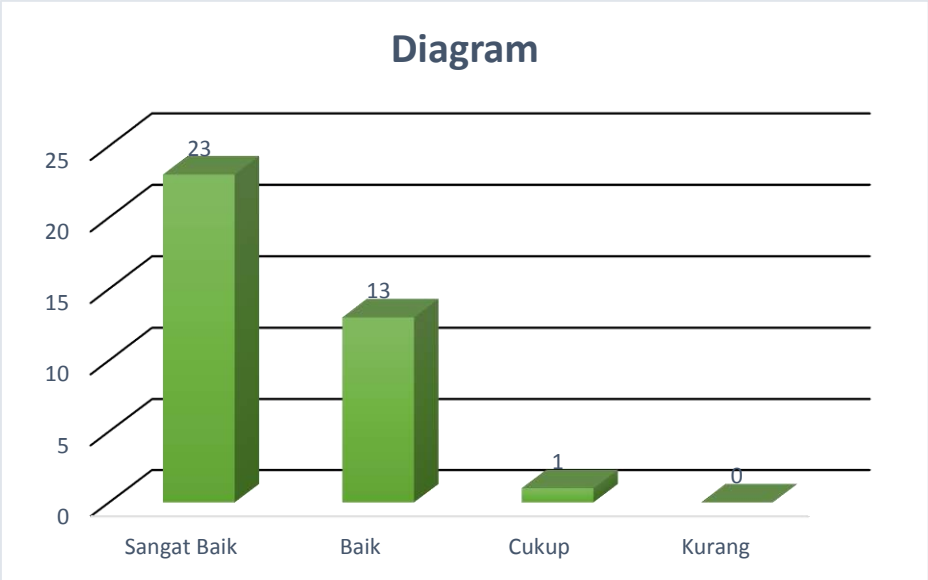


b. Hasil Uji Coba Instrumen *Post-test*

Uji coba *post-test* dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai seberapa efektifnya produk bahan ajar yang telah dinyatakan layak oleh tiga validator. Kemudian, peneliti membagikan *post-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk menguji efektivitas produk yang telah dikembangkan. Hasil rekapitulasi data *post-test* kemudian dapat dipresentasikan.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat 37 peserta kelas lll-B yang dinilai berdasarkan kriteria *post-test* secara keseluruhan.

Gambar 4.3 Diagram Nilai *Post-Test*



Dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *post-test* peserta didik kelas lll-B. Dari 37 siswa, ada 23 peserta didik yang ikut serta masuk kedalam kriteria “sangat baik” lalu

dalam kriteria “baik” terdapat 13 peserta didik, selanjutnya peserta didik dengan kriteria “cukup” terdapat 1 peserta didik. Selanjutnya, tidak ada peserta didik yang memiliki kriteria “kurang”.

Dalam tabel di bawah ini, terdapat ringkasan nilai *pre-test* dan *post-test* tercantum dalam tabel berikut ini.

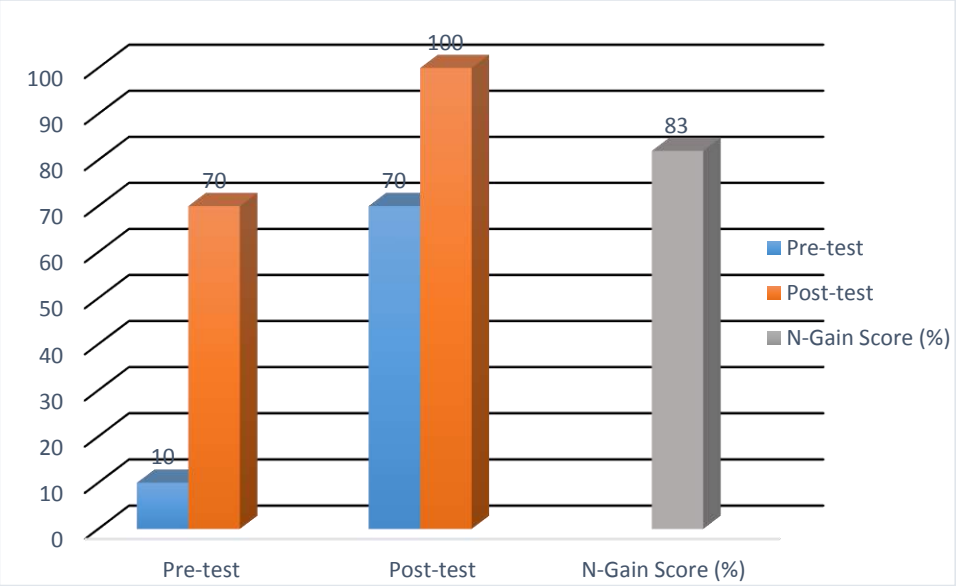
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan *N-Gain, Pre-test,* dan *Post-test*

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	Pre-Test	***Post-Test***
Jumlah Siswa	37	37
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	10	70
Nilai Rata-Rata	37,78	88,61
N-Gain	**0,83**	
N-Gain Score (%)	**83,27%**	
Keterangan	**Tinggi**	

Pada tabel di atas terlihat bahwa *N-Gain Score* pada kelas lll-B mencapai 0,83 yang masuk kedalam kategori “Tinggi”. Jumlah peserta didik 37 siswa dengan nilai tertinggi *pre-test* mencapai 70 dengan rata-rata sebesar 37,78. Kemudian, pada nilai *post-test* tertinggi 100 dan memiliki rata-rata nilai 88,61. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik setelah menggunakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva.

Data *post-test* menunjukan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *flashcard,*sehingga mereka tertarik dengan materi yang disajikan. Adapun peningkatan nilai terlihat pada gambar berikut ini.

Gambar 4.4 Skor *Pre-Test, Post-Test,* dan *N-Gain Score*



5. Tahap Evaluasi *(Evaluation*)

Produk yang telah selesai diperbaiki akan di uji oleh peneliti kepada peserta didik. Pencobaan dilakukan di kelas lll-B SDN Situ Gede 4 karena ditemukan masalah dalam proses pembelajaran yang perlu di perhatikan setelah kegiatan pra-penelitian.

Pada tahap ini untuk, penilaian dilakukan terhadap kegiatan implementasi produk untuk memahami persepsi peserta didik

setelah menggunakan bahan ajar berbasis *flashcard* melalui aplikasi canva. Penilaian dilakukan melalui kuesioner respon yang diisi oleh peserta didik dan guru secara tatap muka (luring) di dalam kelas. Hasil kuesioner respon peserta didik dan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil Uji Terbatas Respon Peserta Didik

Uji ini di lakukan pada jum'at 2 agustus 2024 menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar *flashcard* berbasis canva yang terdiri dari 10 pernyataan. Kuesioner disampaikan langsung kepada 37 peserta didik di kelas lll-B setelah mengikuti pembelajaran dengan produk yang telah dibuat. Data hasil kuesioner, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Skor Hasil Kuesioner

Respon Peserta Didik Kelas lll-B

Komponen	Nomor Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Skor (∑x)	180	181	184	183	183	182	181	181	182	182	1819
Skor (∑xi)	185	185	185	185	185	185	185	185	185	185	1665
	Persentase rata-rata (%)										**98,3%**

- **Data lengkap pada lampiran**

Dari hasil kuesioner, mendapat respon yang positif dengan skor rata-rata mencapai 98,3%. Jumlahnya berada di antara 81%-100% dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan

data yang tersedia, produk ini dapat dijadikan pilihan yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Uji Terbatas Respon Guru

Uji terbatas berlangsung di SDN Situ Gede 4 di kelas lll-B. Kuesioner mengenai respon guru berisi 10 pernyataan terkait dengan penggunaan bahan ajar *flashcard* berbasis canva. Hasil respon guru setelah menggunakan bahan ajar dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.17 Skor Kuesioner Respon Guru Kelas lll-B

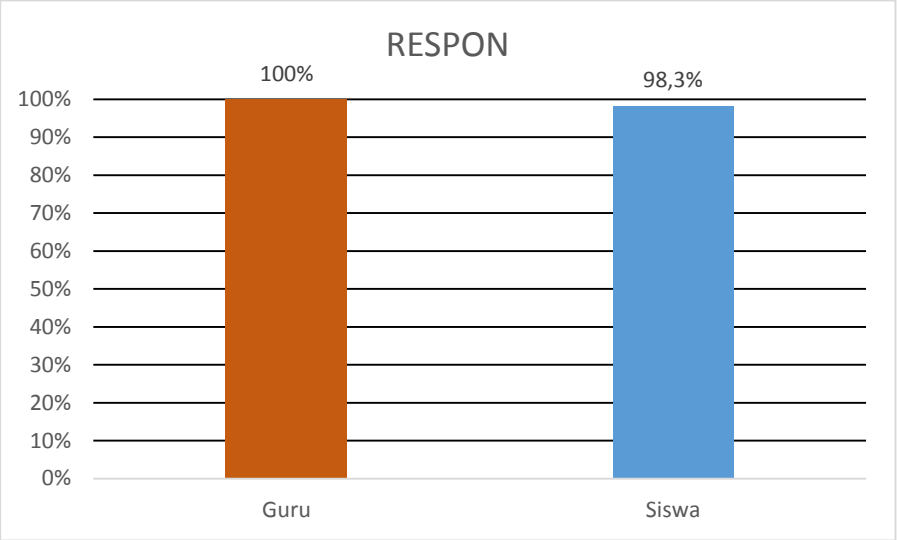
Komponen	Nomor Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Skor (∑x)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Skor (∑xi)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
	Persentase rata-rata (%)										100%

- **Data lengkap pada lampiran.**

Hasil kuesioner guru mendapat respon yang positif mencapai skor rata-rata 100%. Angka ini berada di kisaran 81%-100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Kuesioner respon dari guru dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi data yang tepat dan akurat. Berdasarkan hasil dari tabel kuesioner yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, maka dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Respon

Peserta Didik Dan Guru



Berdasarkan data bahan ajar membantu peserta didik belajar dengan lebih mandiri dan menggunakan bahasa mudah dipahami. Desain tampilan yang menarik dapat memberikan motivasi tambahan kepada pesera didik dalam proses pembelajaran, penyajian materi, gambar, permainan, musik yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Dengan menggunakan bahan ajar *flashcard* berbasis canva pada Bab III Pengobar Semangat dengan topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi yang dianggap “Sangat Baik” karena dapat memberikan memotivasi kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri.

B. Pembahasan

Bahan ajar ini telah dirancang menggunakan aplikasi canva. Dengan bantuan bahan ajar ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menyampaikan informasi materi yang dibutuhkan untuk membuat proses pembelajaran yang menarik. Model dalam pengembangan bahan ajar *flashcard* berbasis canva pada topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi pembelajaran bab 3 menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).*

Penelitian dilaksanakan di SDN Situ Gede 4 dengan mengemukakan permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian dimana keterampilan membaca dalam proses pembelajaran terlihat kurang, peserta didik masih belajar melalui metode ceramah menggunakan buku cetak. Hal ini mengakibatkan kurang keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas dan cenderung menjadi tidak giat, tidak aktif (pasif).

Langkah pertama yang dilakukan adalah tahapan analisis, dimana bahan ajar dikembangkan dengan menganalisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas lll-B. Hal tersebut untuk mencari data yang di butuhkan, selanjutnya dilakukan sebuah pengembangan.

Langkah kedua adalah proses desain, yang diselesaikan dengan membuat desain produk awal dan mengumpulkan berbagai

referensi. Produk ini kemudian dirancang dengan desain yang menarik secara visual dan berwarna. Maka, peserta didik bisa bersemangat mengikuti kegiatan di kelas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Delaria & Nur, 2021) media canva memiliki keunggulan karena berbasis teknologi, menyediakan banyak fitur gratis, dan bisa di akses melalui *handphone* hal ini akan mempermudah siswa dalam meggunakannya.

Flashcard merupakan kartu belajar yang sangat efektif karena berisi gambar, teks, atau simbol yang bertujuan membantu peserta didik memperkuat ingatan dan fokus pada konsep yang terkait dengan materi yang ada pada kartu. Selain itu, *flashcard* juga dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar (Ulfa, 2020).

Produk yang telah selesai dikembangkan pada tahap ketiga, kemudian dilakukan konsultasi dengan para ahli untuk memvalidasi kelayakan bahan ajar. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari ahli media, bahasa, materi untuk diberikan penilaian dan masukan atau saran agar yang dihasilkan bahan ajar *flashcard* yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media menunjukan persentase 90,66% dengan kriteria “Sangat Layak”, diikuti oleh ahli bahasa dengan persentase

94,66% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan ahli materi dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Setelah melalui validasi oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah tahap implementasi, dimana bahan ajar diuji cobakan kepada peserta didik dalam satu kelas terdiri dari 37 peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakannya menggunakan alat ukur instrumen *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji coba menunjukan bahwa skor tertinggi *pre-test* adalah 70, sementara skor terendah adalah 10 dengan rata-rata skor sebesar 37,78. Kemudian, pada *post-test* diperoleh peserta didik dengan nilai tertinggi 100, sementara nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata nilai mencapai 88,61. Dari hasil uji coba mendapatkan nilai *N-Gain* 0,83. Dari hasil rekapitulasi data di atas, menggunakan bahan ajar *flashcard* dinyatakan sangat layak diterapkan di kelas lll. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian relevan oleh (Aurora & Lidia, 2024) berdasarkan penelitian, penggunaan bahan ajar *flashcard* berbasis canva terbukti efektif dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyu et al., 2024) hasil respon peserta didik terdahap bahan ajar *Flashcard* di kelas IV menunjuk persentase 88% sedangkan respon guru mencapai 91,7%. Selain dari pada itu, penelitian yang dilakukan (Permata et al., 2023) tentang pengembangan *e-flashcard* di kelas V mendapatkan hasil persentase sebesar 85,4%. Hasil persentase

yang dilakukan (Rofiatun & Gamaliel, 2024) memperoleh persentase sebesar 92,5%.

Pada instrumen hasil penelitian respon peserta didik sebanyak 37 siswa sebagai responden, terdapat 10 petanyaan dimana *skor* terendah dengan jumlah 180. Sedangkan *sko*r tertinggi berjumlah 184. Secara keseluruhan total yang diperoleh 1819 dari *skor* ideal 1850. Kemudian, diperoleh hasil persentase 98,3%. Bahan ajar *flashcard* menggunakan aplikasi canva mendapat tanggapan baik dari guru kelas lll-B dengan mendapat *skor* 5 dari 10 pernyataan. Secara keseluruhan total yang diperoleh 50 dari *skor* ideal 50 dan diperoleh hasil persentasenya 100%.

Bahan ajar ini mampu dikemas dalam bentuk file digital dan bervariatif. Bahan ajar ini dapat digunakan lebih leluasa dengan memilih kegiatan yang dikehendakinya, file ini dapat digunakan oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun menggunakan *handphone* maupun laptop melalui jaringan internet. Aplikasi canva adalah suatu desain grafis online ini memungkinkan pengguna untuk membuat beragam konten visual seperti: poster, spanduk, presentasi, vidio dan lainnya. Aplikasi canva ini mudah digunakan bagi pemula dan menyediakan banyak fitur serta tamplate yang menarik tanpa biaya. Namun, perlu diingat bahwa plikasi *canva* hanya bisa diakses dalam metode online dan tidak tersedia dalam metode offline. Kekurangan dan kelebihan menurut (Kharissidqi et al., 2022) kekurangan aplikasi

canva yakni : 1. Aplikasi Canva memerlukan koneksi internet yang andal untuk beroperasi dengan baik. 2. Dalam aplikasi Canva tersedia berbagai pilihan template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar dan tidak (gratis).3. Desain yang dipilih memiliki ciri keunikan yang serupa dengan desain orang lain seperti templatenya, gambar, warna, dan sebagainya. Namun, tidak perlu khawatir keputusan tetap berada di tangan pengguna saat memilih desain yang berbeda. Menurut (Zebua, 2023) keunggulan dari aplikasi adalah sebagai berikut: 1. Menawarkan berbagai pilihan desain termasuk grafis, template dan animasi. 2. Dengan berbagai ketersedian, media pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan lebih baik. 3. Praktis dan menghemat waktu dalam penggunaannya. 4. Materi yang sudah disampaikandengan menggunakan canva bisa dipelajari ulang sebanyak yang diinginkan. 5. Resolusi gambar yang bagus memungkinkan percatakan dalam berbagai format file. 6. Dalam mengoperasikan canva dapat menggunakan laptop maupun *handphone.*

Dalam penelitian ini, masih ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah pada tahap uji coba, dimana hanya bisa dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas fasilitasi lab *computer* atau memperbolehkan penggunaan

handphone oleh siswa untuk mengakses bahan ajar di kelas saat pembelajaran berlangsung.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisi data, proses pengembangan bahan ajar dapat dikemukakan dari beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar menggunakan *ADDIE* (*Analyze, Desagn, Developmrnt, Implementation, Evaluation*). pada tahapan pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan melalukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Situ Gede 4 Kota Bogor yang ditemukan bahwa peserta didik di kelas III belum memahami materi bahasa indonesia. Tahapan kedua peneliti mendesain, kegiatan mendesain ini meliputi mengumpulkan materi, gambar, simbol, *backsound*, pertanyaan, dan menyusun kisi-kisi instrumen validasi ahli. Setelah tahapan desain, masuk pada tahapan *development* (pengembangan) dengan membuat rancangan desain bahan ajar kemudian di uji validasi oleh 3 orang ahli. Setelah itu, pada tahapan implementasi dilakukan uji coba menggunakan alat ukur *pre-test* dan *post-test* pada 37 peserta didik kelas lll-B. Tahapan terakhir yaitu evaluasi, bahan ajar yang telah selesai di perbaiki dan di uji cobakan selanjutnya dilakukan kuesioner respon peserta didik dan guru untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan

bahan ajar *flashcard* berbasis canva pada topik Menerima Kegagalan Dan Bangkit Lagi bab 3 mendapatkan hasil yang valid.

2. Bahan ajar *flashcard* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar membaca siswa kelas III Bab 3 Pengobar Semangat dinyatakan “Sangat Layak” dalam pembelajaran, seperti yang terbukti dari validasi oleh 3 ahli dosen dengan rata-rata hasil persentasenya mencapai 92,66% yang dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil dari peneliti pada kelas lll-B menunjukan adanya peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar skor *N,Gain* sebesar 0,83. Selanjutnya, respon dari peserta didik dan guru telah diterima dengan baik, di mana 100% guru merespon dengan positif. Sementara itu, persentase respon yang diterima dari 37 siswa adalah sebesar 98,3%. Informasi yang diperoleh menunjukan bahwa bahan ajar berupa *flashcard* yang di buat menggunakan aplikasi canva telah memenuhi standar kelayakan yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, maka saran yang dapat di rekomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan bahan ajar *Flashcard* dapat dijadikan alternatif salah satu bahan ajar materi Bahasa Indonesia.

2. Bagi murid, diharapkan bahan ajar *flashcard* berbasis canva dapat menambah wawasan ilmu peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran materi Bahasa Indonesia.

C. Rekomendasi

Berikut rekomendasi yang diberikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bahan ajar *flashcard* bisa menjadi pilihan menarik dan interaktif bagi guru di sekolah dasar (SD). Materi ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian serupa atau mempermudah pemahaman tentang manfaat dari bahan ajar *flashcard* berbasis canva.
2. Peningkatan penggunaan bahan ajar secara digital perlu menunjang dengan sarana-prasarana di sekolah untuk memudahkan dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

KATA PENGANTAR

Bismillahirohmaanirohiim,

Pertama-tama saya panjatkan puji dan syukur atas rahmat dan ridho Allah SWT sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun judul penelitian ini adalah "**Pengembangan Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bab 3 Pengobar Semangat"** Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Depelopment* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE.*

Penulis menyadari banyak pihak yang membantu dan berkontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini. Segala bentuk bantuan, baik berupa moril dan materil untuk menyelesaikan studi. Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih dengan ketulusan hati kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc, selaku Rektorat Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan
4. Dra. R. Teti Rostikawati, M.Si, selaku Pembimbing Utama yang telah memberi arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ade Wijaya, M.Psi, selaku Dosen Pendamping yang telah memberi arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Fitri Anjaswuri, M.Pd., selaku Wali Dosen kelas E yang senantiasa memberi nasihat, dukungan, serta doa yang sangat berarti bagi penulis.

7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Kepala sekolah SDN Situ Gede 4 kota bogor yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Kedua orang tuaku, Ibu Lenah dan Bapak Syaiful Anwar serta kakak kandungku satu-satunya Shela serta kakak iparku Sendi, yang telah memberikan dukungan, semangat, jerih payah dan hal-hal yang selalu diusahakan untuk memberikan kehidupan yang lebih baik.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020 khususnya kelas E
11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Peneliti berharap pembaca tak segan memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Bogor, 21 Januari 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

BUKTI PENGESAHAN ii

LEMBAR PERNYATAAN iii

HAK PELIMPAHAN iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI.....ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Rumusan Masalah 5

D. Tujuan Penelitian 6

E. Manfaat penelitian..... 6

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar..... 8

2. *Flashcard*..... 15

3. Aplikasi canva..... 22

B. Hasil Penelitian yang Relevan 28

C. Kerangka Berpikir 30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur dan Tahapan Pengembangan 32

B. Tempat dan Waktu penelitian 43

C. Subjek Penelitian 44

D. Teknik Pengumpulan Data..... 45

E. Instrumen Penilaian 46

F. Teknik Analisis Data 55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan 60

B. Pembahasan 107

BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan 113

B. Saran 114

C. Rekomendasi 115

DAFTAR PUSTAKA..... 116

LAMPIRAN 123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Dan Tujuan Pembelajaran 27

Tabel 3.1 *Storyboard* Design *Flashcard* Berbasis Canva 35

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Bahan Ajar 44

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian 47

Tabel 3.4 Lembar Observasi 47

Tabel 3.5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan 48

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media 49

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa 50

Table 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi 51

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Insrumen Tes 52

Tabel 3.10 Angket Respon Guru 53

Tabel 3.11 Angke Respon Peserta Didik 54

Tabel 3.12 Aturan Pemberian *Skor* 55

Tabel 3.13 Skala Kelayakan 56

Tabel 3.14 Pengembangan *Skor N-Gain* 57

Tabel 3.15 Skala *Guttman* 58

Tabel 3.16 Interpretasikan Hasil Analisis 59

Table 4.1 Wawancara Guru Kelas Ill 61

Table 4.2 Muatan Pembelajaran 63

Tabel 4.3 Desain Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva 65

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media Tahapan 1 80

Tabel 4.5 Balidasi Ahli Media Tahapan 2 81

Tabel 4.6 Revisi Ahli Media 83
Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa Tahapan 1 86
Tabel 4.8 Validasi Ahli Bahasa Tahapan 2 88
Tabel 4.9 Revisi Ahli Bahasa 89
Tabel 4.10 Validasi Ahli Materi Tahapan 1 92
Table 4.11 Validasi Ahli Materi Tahapan 2 94
Tabel 4.12 Revisi Ahli Materi 95
Tabel 4.13 Penilaian Validator Setelah Revisi 97
Tabel 4.14 Kualifikasi Tingkat Kelayakan 98
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan *N-Gain* 102
Tabel 4.16 *Skor* Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik 104
Table 4.17 *Skor* Kuesioner Respon Guru Kelas 105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 31

Gambar 3.1 Tahapan *ADDIE* 33

Gambar 4.1 Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli 99

Gambar 4.2 Diagram Nilai *Pre-Test* 100

Gambar 4.3 Diagram Nilai *Post-Test* 101

Gambar 4.4 Skor *Pre-Test, Post-Test* dan *N-Gain Score* 103

Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik dan Guru 106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan (SK) Pengangkatan Pembimbing Skripsi 122
Lampiran 2 Surat Izin Pra-Penelitian Di SDN Situ Gede 4 123
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Di SDN Situ Gede 4 125
Lampiran 4 Identitas, Gedung Dan Kondisi Guru Di SDN Situ Gede 4.. 127
Lampiran 5 Absen Peserta Didik Kelas III-B 129
Lampiran 6 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan oleh Wali Kelas 131
Lampiran 7 Hasil Analisis Kebutuhan (Lembar Observasi) 132
Lampiran 8 Bahan Ajar *Flashcard* Berbasis Canva 133
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media 139
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi 143
Lampiran 11 Lembar Balidasi Ahli Bahasa 146
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Media, Materi, Bahasa 150
Lampiran 13 Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media, Materi, Bahasa 153
Lampiran 14 Nilai Pre-Test Tertinggi 155
Lampiran 15 Nilai Pre-Test Terendah 158
Lampiran 16 Nilai Post-Test Tertinggi 161
Lampiran 17 Nilai Post-Test Terendah 165
Lampiran 18 Kunci Jawaban Instrumen Soal Pre-Test Dan Post Test . 168
Lampiran 19 Perhitungan Nilai Post-Test Dan Pre-Test 169
Lampiran 20 Kuesioner Respon Peserta Didik 171
Lampiran 21 Kuesioner Respon Guru 173
Lampiran 22 Perhitungan Hasil Kuesioner Respon Siswa dan Guru 175
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian Vasilitas Sekolah 177
Lampiran 24 Dokumentasi Penggunaan Produk Bahan Ajar 180
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup 183