

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* BERBASIS TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Eva Betty Simanjuntak¹, Gustini Siburian², Maria Friska Nainggolan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan^{1,2}, Universitas Sari Mutiara
Indonesia³
Surel: evabettysimanjuntak@gmail.com

Abstract: This study aims to produce a crossword-based Flash Card Learning Media development product that is feasible to use. The method used in this research is research and development (research & development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). In this development, the test subjects were FIP UNIMED lecturers as media experts and material experts as well as fourth grade teacher education practitioners at SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau to assess the feasibility of learning media. The instruments used were interviews and questionnaires. The results showed that the crossword-based flash card learning media got a feasibility score of 87.63% with the appropriate category for use for fourth grade elementary school students on the theme of 9 Kayanya Negeriku learning.

Keywords: Learning Media, Flash Cards, Crosswords

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka-Teki Silang yang layak digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research & development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Pada pengembangan ini subjek uji coba yakni dosen FIP UNIMED sebagai ahli media dan ahli materi serta praktisi pendidikan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan yakni wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang mendapatkan skor kelayakan penilaian mencapai 87,63% dengan kategori layak digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flash Card, Teka- Teki Silang

PENDAHULUAN

Pentingnya media pembelajaran dapat mengoptimalkan dan mengefektifkan proses belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pengalaman belajar siswa sebagai pencapaian tujuan tidak sepenuhnya terlaksana dengan baik jika guru sekedar menyampaikan materi, tentu saja pendidik mengusahakan media pembelajaran setiap pertemuannya dan mempertimbangkan tujuan media, materi, efektivitasnya, dan karakteristik peserta

didik.

Pada kurikulum 2013 mengusahakan pengalaman belajar siswa agar mampu berpikir analisis maka ia harus menjalani tahap mengingat, memahami dan aplikasi. Didukung pendapat Riadi (2016) bahwa keterampilan memacu siswa harus memiliki kemampuan memahami, menghubungkan, mengkatagori dan mampu memecahkan masalah secara kreatif sehingga tidak berpikir tingkat tinggi tidak cukup hanya mengingat fakta atau kosakata. Akan terjadi permasalahan jika ada yang tidak diingat bahkan

dipahami oleh siswa tersebut. Salah satunya permasalahan tersebut terletak pada makna kosakata. Setiap kosakata pasti akan ada maknanya khususnya kosakata yang memiliki cakupan makna yang cukup kompleks, perlu diperhatikan. Jikalau diharapkan siswa mampu berpikir kritis namun untuk yang dasarnya belum dikuasai maka diibaratkan seorang bayi memakan makanan keras. Pernyataan ini didukung oleh taksonomi Bloom berupa tingkatan kemampuan berpikir. Layaknya menaiki tangga demikian kemampuan berpikir, untuk mencapai tangga pencipta (tangga puncak) maka harus terlebih dahulu memijakkan tangga mengingat (tangga bawah). Sehingga sangat perlu dipahami kepada peserta didik makna suatu kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus bahwa kesulitan mengajarkan tematik karena adanya perubahan kompetensi dasarnya dan aplikasi pembelajaran mengacu kepada peserta didik yang terampil berpikir tingkat tinggi. Namun di sisi lain minat belajar siswa kurang maka mengaplikasikan pembelajaran saintifik yang mengacu keterampilan berpikir tingkat tinggi guru merasakan kesulitan dalam pembelajaran dan juga guru terbiasa dengan pembelajaran yang konvensional. Kendala lain yakni fasilitas di sekolah belum lengkap terutama di bidang teknologi.

Pentingnya media untuk mendukung agar siswa mampu berpikir kritis tentu dimulai dari tingkat awal. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan terutama memudahkan siswa memaknai suatu kosakata, salah satunya media pembelajaran dimaksud yakni *flash card* dan peneliti wawancara guru kelas IV SDN 106185 bahwa belum

mengenal media *flash card* dan ini perlu untuk melakukan tindak lanjut berupa pengembangan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Nulanda (2017) berkaitan Efektivitas Media *Flash Cards* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris, terdapat 16 presentasi skor rendah kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol 44% presentasi skor rendah. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengingat dan memahami makna kata-kata. Permainan berupa teka-teki yang menantang peserta didik sebagai pertajam ingatan dan pemahaman siswa terhadap kosakata tertentu. Ini juga dinyatakan melalui penelitian oleh Sholihah (2016) menyatakan bahwa adanya pengaruh media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Jawa Krama pada siswa berdasarkan *mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 11,33 dan kelompok kontrol sebesar 6,38.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu melakukan tindakan berupa pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis teka-teki silang pada tema 9 Kayanya Negeriku kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yakni penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2010) penelitian dan pengembangan yakni sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Dalam penelitian sebelumnya dilakukan Mariono dan Kusumawati (2016) terdapat subjek uji coba yaitu ahli

materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Subjek uji coba penelitian ini yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED sebagai validator ahli media yaitu Ibu Lala Jelita Ananda S.Pd., M.Pd dan validator ahli materi yaitu Ibu Elvi Mailani S.Pd., M.Pd serta guru kelas IV Ibu Ernie Rahayu, S.Pd SDN 106185 Tanjung Garbus Kecamatan Pagar Merbau sebagai validator praktisi pendidikan.

Instrumen yang digunakan validasi ahli adalah kuesioner dan wawancara. Data kualitatif dalam penelitian ini berisikan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus, kritik dan saran pada validasi media yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus. Data tersebut kemudian dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan.

Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Skor	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
1	3,50- 4,00	Sangat Baik
2	3,01- 3,49	Baik
3	2,01- 3,00	Kurang Baik
4	1,01- 2,00	Tidak Baik

Menurut Sudjana & Ibrahim (2007) penentuan kriteria validasi ditentukan dengan cara berikut:

Ketentuan Skoring Pada Kriteria Objektif

Tingkatan Pencapaian	Kriteria
$81,25\% < P \leq 100\%$	Sangat layak
$62,50\% < P \leq 81,24\%$	layak
$43,75\% < P \leq 62,49\%$	Kurang layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapannya menggunakan lima langkah yakni: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi). Evaluation (evaluasi) atau disebut ADDIE.

Analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, analisis peserta didik menjadi awal ide dan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran flash card. Sebagai kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan secara berulang-ulang dan disimpan tanpa memakan banyak ruang. Media pembelajaran dikembangkan praktis untuk dibawa ke dalam kelas dan digunakan sesuai petunjuk yang disediakan. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sutriyono & Wijayanto (2018) bahwa media pembelajaran flash card praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas, dengan data kepraktisan mencapai 81,54% dengan kategori baik.

Selanjutnya peserta didik kelas IV berada rentang umur perkembangan kognitif operasional konkret (7-11 tahun) dimana peserta didik sudah mampu berpikir logis untuk sesuatu yang konkret. Ini didukung oleh Ibda (2015)

dalam artikelnya bahwa anak pada tahap operasional konkret tidak kesulitan untuk mengidentifikasi warna rambut boneka yang paling gelap namun ketika dijelaskan anak sulit menentukan warna rambut boneka yang paling gelap. Gambar sebagai pilihan praktis untuk menampilkan objek-objek tertentu sehingga sebagai bahan untuk peserta didik berpikir logis. Juga dalam media yang dikembangkan ini sudah diurutkan untuk pemaknaan kata. Misalnya untuk kata sumber energi, kata “sumber” sudah biasa didengar peserta didik namun tidak untuk “energi”. Sehingga kartu akan menunjukkan gambar-gambar memuat energi terlebih dahulu kemudian sumber energi.

Secara emosional, peserta didik sekolah dasar sangat senang melihat gambar dengan warna-warni mencolok maka media pembelajaran ini dibuat dengan gambar yang dimodifikasi dengan warna seperti objek sesungguhnya. Guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus menyatakan bahwa peserta didik senang dengan gambar dan menarik perhatian belajar yang lebih responsif. Siswa lebih aktif bertanya terhadap objek yang dekat dengan lingkungannya.

Mempertimbangkan kurikulum dan materi yang digunakan pada saat ini disesuaikan dan dituangkan ke dalam media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang maka di dalamnya terdapat tiga materi pelajaran yakni IPA, IPS dan B.Indonesia. Kemudian media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tiga materi tersebut.

Pada desain ini memuat perancangan kata-kata pada buku siswa, sketsa gambar dan rancangan teka-teki silang. Gambar-gambar diambil dari internet dan dimodifikasi berdasarkan

kata-kata yang sudah dipilih dari buku tema. flash card tersebut memiliki warna yang menarik dan sederhana (Arsyad, 2013), bersifat media pembelajaran jangka panjang dan dikemas ke dalam wadah untuk melindungi kartu dari kerusakan. Pada tahap pengembangan membutuhkan proses yang cukup lama karena melalui proses manual/dilukis. Sketsa gambar yang sudah diselesaikan dengan ukuran kertas A3 kemudian diberi warna menggunakan cat air. Pemilihan cat air karena lebih mudah pengaplikasiannya dan mudah mengatur keenceran cat menggunakan air sehingga dapat menghasilkan gelap terang gambar sesuai diinginkan. Setelah pewarnaan gambar selesai kemudian penambahan 1-2 kalimat untuk gambar tertentu.

Hasil penilaian kelayakan media flash card berbasis teka-teki silang diperoleh skor dari validasi ahli materi 2,5 dan validasi dari ahli media 2,8. Ahli materi memberikan saran berkaitan penjelasan materi dan gambar pada bagian sumber energi, pertanyaan teka-teki silang disesuaikan ke gambar dan materi atau lebih spesifik, penambahan materi Bahasa Indonesia. Kemudian Ahli media memberikan saran penambahan gambar pada materi IPS dan B.Indonesia, saran bentuk tempat kemasan media pembelajaran, membuat nama flash card, petunjuk penggunaan di ketik dan menambahkan gambar pada bagian gas alam materi serta membuat duplikat agar peserta didik dapat melihat dengan jelas khususnya kalimat pada flash card. Perbaikan media ini berdasarkan saran maupun masukan oleh ahli materi dan ahli media. Sehingga peningkatan perolehan skor pada pencapaian 3,2 validasi ahli materi dan 3,8 validasi ahli media.

Pada tahap implementasi berisikan proses uji coba lapangan dan

validasi praktisi pendidikan. Untuk uji coba lapangan tidak terlaksanakan karena kondisi pandemi. Solusi untuk keadaan ini yakni melakukan validasi praktisi pendidikan yakni guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus. Hasil kuesioner diperoleh skor dari validasi praktisi pendidikan mencapai 3,4 dengan katagori “baik”. Tanggapan guru kelas IV bahwa gambar- gambar yang dihasilkan menarik untuk dilihat terutama untuk peserta didik dan mudah dimengerti penerapannya. Konten gambar cocok digunakan untuk memperkenalkan peserta didik tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya.

Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka- Teki Silang

Media pembelajaran yang layak berarti memenuhi kriteria penilaian tertentu berdasarkan indikator pencapaian. Ini didukung dengan penelitian sebelumnya Wardani & Istianah (2015) yang mengembangkan media pembelajaran flash card bahwa media pembelajaran yang layak melalui proses uji coba berupa tanggapan validator menggunakan instrumen penilaian berisikan komponen isi, bahasa dan penyajian. Tanggapan validator tentu mendapatkan tingkat pencapaian dengan kriteria baik. Dalam penelitiannya media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan penilaian mencapai 96,87% dengan kualifikasi sangat layak.

Setelah melakukan revisi hasil validasi oleh ahli materi setelah revisi mencapai 3,2 dengan katagori “sangat baik”. Hasil validasi oleh ahli media perolehan skor mencapai 3,9 dengan katagori “sangat baik”. Hasil validasi oleh praktisi pendidikan perolehan skor mencapai 3,4 dengan katagori “sangat baik”. Berdasarkan skor yang diperoleh

hasil rata- rata validasi setiap tahapan diperoleh 3,5 dengan katagori “sangat baik”. Hasil presentase rata- rata yang diperoleh mendapat respon positif mencapai 87,63 % dengan katagori sangat layak.

Berdasarkan presentase rata- rata yang dicapai 87,63 % dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flash card berbasis teka- teki silang “layak” digunakan dalam pembelajarankelas IV. Ini didukung dengan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE sebelumnya oleh Putra, dkk (2014) presentasi rata- rata pada hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli isi, ahli media, dan ahli desain mencapai 87,83% dengan katagori layak. Juga sejalan dengan penelitian dan pengembangan model ADDIE oleh Ambaryani & Airlanda (2017) yang memperoleh uji pakar materi diperoleh skor 76% dan pada uji ahli/ pakar media diperoleh skor 88% dengan kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang. Pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan langkah (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang yang dikembangkan telah melalui

- tahap validasi ahli materi oleh Ibu Elvi Mailani, S.Pd., M.Pd dengan skor akhir 3,2 memperoleh kategori baik.
3. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang telah dikembangkan dan telah melalui tahap validasi ahli media oleh Ibu Lala Jelita Ananda S.Pd., M.Pd dengan skor akhir 3,9 maka diperoleh katagori sangat baik.
 4. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang telah divalidasi oleh praktisi pendidikan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus yaitu Ibu Ernie Rahayu, S.Pd diperoleh skor 3,4 dengan katagori baik. Berdasarkan skor pada setiap tahapan validasi diperoleh presentase rata- rata mencapai 87, 63 % dengan katagori sangat layak. Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1.
- Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah*. Vol.4, (2).167-182.
- Ibda, Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Piaget. *Jurnal Intelektualita*. Vol (3) No (1). 27-38. 1-10
- Kusumawati, Mariono. 2016. Pengembangan Media Flash Card Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol (4) No (1). 24-32
- Putra, dkk. 2014. Pengembangan media video pembelajaran dengan Model ADDIE pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol (2) No (1). 1-10
- Riadi, Arifin. 2016. Problem Based Learning Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Kelas VIII SMPN 1 Daha Utara. *Match Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 2 (3).154-163.
- Shohlihah, Rohmawati. 2016. Pengaruh Media Tea- Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Anwar Nangstri Bantul Kelas III,IV dan V. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sudjana, nana & Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani & Airlanda. 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. Vol (3) N0 (1). 19-28
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitriyani & Nulanda. 2017. Efktivitas

Bandung: Alfabeta Cv.

- Sutriyono, Wijayanto. 2018.
Pengembangan Media Flash Card
pada Materi Pythagoras Bagi
Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal
Pendidikan berkarakter*. Vol (1)
No. (1). 71-76
- Wardani & Istianah. 2015.
Pengembangan Media Flashcard
Berpendekatan PRAMEK Tema
Energi pada Mahluk Hidup untuk
Siswa SMP. *Unnes Science
Education Journal*. Vol. 4 (1). 747-
755.