

Media *flash card* berbasis *traditional game* materi menyusun paragraf berdasarkan gambar untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar

Tarwiyatun Ni'mah^{1*}, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³, Siti Rofiah⁴

¹² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar, Jawa Timur, Indonesia

*tarwiyatunn@gmail.com



INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 8 Januari 2024

Direvisi : 9 Februari 2024

Disetujui : 15 Maret 2024

Dipublis : 20 Maret 2024

Kata kunci:

Flashcard;

Tarditional Game;

Literasi Baca Tulis

Keyword:

Flashcards;

Tarditional Game;

Literacy

ABSTRAK

Abstrak: Media *flashcard* berbasis *traditional game* yang dikembangkan sebagai alternatif media pendukung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyusun paragraf berdasarkan gambar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media yang valid. Media ini mendapat hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. kelayakan produk oleh pengguna (guru) mendapat hasil dengan persentase 98% dengan kriteria sangat layak, dan uji coba untuk peningkatan kemampuan literasi baca tulis oleh siswa mendapat hasil dengan persentase *n-gain score* sebesar 0,7473 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil persentase dari ahli materi, ahli media, kelayakan produk dengan pengguna (guru) dan uji coba siswa, maka produk media *flashcard* berbasis *traditional game* layak digunakan dalam pembelajaran.

Abstract: *Flashcard media based on traditional games developed as an alternative media support in Indonesian language subjects, especially composing paragraphs based on images. This research uses the ADDIE development model. The purpose of this development research is to produce valid media. This media gets the results of material expert validation with a percentage of 96% with very valid criteria, the results of media expert validation with a percentage of 94% with very valid criteria. product feasibility by users (teachers) gets results with a percentage of 98% with very feasible criteria, and trials to improve literacy reading and writing skills by students get results with a percentage n gain score of 0.7473 with a very high category. Based on the percentage results from material experts, media experts, product feasibility with users (teachers) and student trials, flashcard media products based on traditional games are suitable for use in learning.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dilihat dengan realitas proses pendidikan saat ini, masih banyak pendidikan yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan sistem pembelajaran konvensional, tidak mau susah payah memproduksi media dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif (Nabila dkk., 2021). Penggunaan media yang seadanya membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran sebaiknya guru memanfaatkan suatu alat yang mengarah pada kemajuan teknologi sehingga tercipta sebuah media yang inovatif (Alfi dkk., 2022). Dengan adanya unsur permainan dalam media pembelajaran tentunya akan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Siswa akan merasa senang dan tidak mudah bosan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di UPT SD Negeri Modangan 05 dengan mewawancari guru kelas III pada Kamis, 10 November 2022, bahwa saat melakukan pembiasaan literasi, guru hanya menerapkannya sebelum pembelajaran dimulai saja. Dengan siswa membaca materi selama 15 menit, kemudian guru menjelaskan materi tersebut. Pembiasaan literasi sepenuhnya masih mengandalkan buku paket atau LKS yang telah disediakan oleh sekolah. Hal ini yang membuat siswa kurang suka membaca, karena buku bacaannya kurang menarik dan buku cerita yang disediakan sekolah hanya itu-itu saja, selain itu juga isi bacaan dengan tulisan tanpa gambar dan warna yang membuat siswa semakin tidak tertarik untuk membaca. Selain itu, penerapan permainan tradisional juga masih jarang dilakukan, untuk permainan tradisional ini guru belum mengkolaborasikannya dengan kuis atau materi pelajaran, guru hanya sesekali mengajak siswa untuk melakukan permainan tradisional.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka dibutuhkan hal atau inovasi pembelajaran yang dapat menarik motivasi dan semangat belajar siswa tentang literasi dan permainan tradisional, salah satunya yaitu menggunakan media flashcard berbasis traditional game. Media flashcard berbasis traditional game ini sangat berguna untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi ke siswa secara menarik dan menyenangkan. Dengan media flashcard berbasis traditional game menjadikan siswa tidak bosan dan menarik siswa untuk mengikuti pelajaran, karena media disajikan dengan bervariasi yang melibatkan siswa juga berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Chusnah dkk., 2023) karena dengan adanya media yang menarik dan bervariasi siswa akan bersemangat, tidak bosan dan dapat ikut serta aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang mudah disisipkan materi pembelajaran diantaranya yaitu dengan menggunakan media *flash card*. Karena dengan menggunakan media *flash card* siswa akan lebih mudah dalam mengingat materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Saputri, 2020) menyatakan bahwa keunggulan dari media *flashcard* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata - kata sebagai komponennya. Akan tetapi, jika hanya *flash card* saja, maka pembelajaran hanya berpusat pada kemampuan kognitif dan afektif saja. Maka dengan dikolaborasikannya *flash card* dengan *traditional game* akan memfasilitasi perkembangan psikomotorik siswa, dimana siswa dapat mengembangkan keterampilan motoriknya melalui gerakan dan kemampuan fisik saat melakukan *traditional game*, hal ini sejalan dengan pendapat (Fitriani, 2018) yang menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya

Jadi dengan kegiatan literasi yang dikolaborasikan dengan traditional game, akan membuat kegiatan literasi menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Syamsiana & Lutfi, 2014) yang dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi pembelajaran yang dipadukan dengan permainan tradisional mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Safitri dkk., 2018), penggunaan media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional layak digunakan untuk pembelajaran tematik integratif kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku. karena setelah menggunakan media yang baru proses pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini, 2022), penggunaan media *flashcard* berbarcode materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda layak digunakan untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasinya, sehingga peneliti mengambil judul penelitian yaitu "Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Traditional Game* Pada Materi Menyusun Paragraf Berdasarkan Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas III UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis *traditional game* ini yaitu menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2016) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu:

- a. *Analyse* (Analisis) Analysis berisi kegiatan untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah-masalah apa yang ada di sekolah.
- b. *Design* (Perancangan) berisi kegiatan peneliti dalam merencanakan dan menyusun media yang akan dikembangkan, pengumpulan data (pemilihan materi), dan perancangan produk (storyboard).
- c. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan pembuatan instrument penelitian, validasi instrumen, validasi oleh tim ahli dan kelayakan produk yang akan digunakan untuk menilai media flashcard berbasis traditional game.
- d. *Implementation* (Pelaksanaan) berisi tentang kegiatan menerapkan produk setelah dilakukan revisi pada tahap development.
- e. *Evaluation* (evaluasi) berisi tentang saran dan masukan dari validasi ahli materi, media dan kelayakan guru.

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primernya berupa pengamatan dan wawancara secara langsung oleh guru kelas III UPT SD Negeri Modangan 05. Sedangkan sumber data sekunder ini berupa jurnal, artikel dan buku yang dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 yaitu : (1) wawancara, yaitu berupa lembar wawancara yang akan peneliti gunakan untuk mengumpulkan permasalahan dan mengumpulkan data mengenai informasi awal yang dibutuhkan dalam penelitian. (2) Angket, rancangan dalam instrument angket meliputi 3 aspek antara lain : ahli materi, dan ahli media dan kelayakan guru. (3) Tes, yaitu berupa pre tes (sebelum) dan pos tes (sesudah) diterapkan media flashcard berbasis traditional game yang akan diberikan kepada siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media flashcard berbasis traditional game ini dilakukan dengan 3 teknik yaitu : (1) Analisa data kevalidan produk, Data yang berupa skor dari pengisian angket oleh validator ahli materi dan validator ahli media, (2) Analisa Data kelayakan media, data yang berupa skor pengisian angket kelayakan produk oleh pengguna yaitu guru kelas III, (3) Analisa data pengembangan media flashcard berbasis traditional game untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa, untuk mengukur peningkatan literasi baca tulis siswa menggunakan pre tes dan pos tes.

Angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan angket kelayakan produk. Angket yang diberikan pada ahli materi, ahli media dan kelayakan produk dianalisis menggunakan skala likert dengan rentang skala antara 1 sampai 5 sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria dari Media flashcard berbasis traditional game. Berikut adalah tabel skala likert yang digunakan :

Tabel 1. Skala likert

Keterangan	Skor penilaian
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(sumber: Sugiyono, 2016)

Pengelolaan skor dari hasil penjumlahan skala dari angket validator ahli materi, ahli media diperoleh dari Sugiyono (2016):

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh Validator/ pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

Berdasarkan kriteria pada tabel Media flashcard berbasis traditional game dapat dimanfaatkan apabila presentase tingkat kevalidan dapat mencapai diatas 61%. Apabila tingkat presentase belum mencapai 61%, maka masih adanya revisi besar terhadap produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Kriteria kategori kevalidan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81- 100 %	Sangat valid	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
61-80 %	Valid	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
41-60 %	Cukup valid	Kurang valid atau dapat digunakan namun perlu revisi besar
21- 40 %	Kurang valid	Tidak valid atau tidak boleh digunakan
0- 20%	Tidak valid	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

(sumber: Akbar, 2013)

Kelayakan produk akan dianalisis dengan mendeskripsikan hasil penilaian yang mengacu pada indikator atau kriteria yang telah disusun. Kelayakan produk dapat dilihat berdasarkan penilaian dari respon pengguna yaitu guru. Pengelolaan data dari angket respon pengguna (guru) menggunakan skala likert Sugiyono (2016). Hasil angket respon pengguna (guru) dianalisis menggunakan rumus dari Sugiyono (2016) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

 $\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh Validator/pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

Tabel 3. Kriteria kategori kelayakan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81- 100 %	Sangat layak	Sangat layak tidak perlu revisi
61-80 %	Layak	Layak, tidak perlu revisi
41-60 %	Cukup layak	Kurang layak, perlu revisi
21- 40 %	Kurang layak	Tidak layak, perlu revisi
0- 20%	Tidak layak	Sangat tidak layak, perlu revisi

(sumber: Arikunto, 2012)

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa Media flashcard berbasis traditional game dapat digunakan tanpa revisi jika mendapatkan nilai diatas 81% hingga 100%. Apabila nilai yang didapatkan kurang dari 60% maka media flashcard berbasis traditional game harus direvisi.

Tes peningkatan literasi baca tulis diberikan ke siswa sebelum penggunaan media flashcard berbasis traditional game dan sesudah penggunaan media flashcard berbasis traditional game. Hasil tes peningkatan literasi baca tulis siswa dianalisis menggunakan rumus dari (hake 1998 dalam Siagian dkk., 2020) sebagai berikut :

$$N - gain = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}}$$

Keterangan :

Sp_{post} : Skor Post testSp_{pre} : Skor PretestSm_{maks} : Skor Maksimum

Hasil penghitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori perolehan gain score pada tabel berikut :

Tabel 4. Kategori skor n-gain

Nilai	Keterangan
X>0,70	Tinggi
X,30<X<0,70	Sedang
X<0,30	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Validasi Instrumen

Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Bapak Mohamad Fatih, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan materi dalam media flashcard berbasis traditional game. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 96,67 % dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir angket ahli materi dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan media flashcard berbasis traditional game. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 96,67 % dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir angket ahli media dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Instrumen Kelayakan produk

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Bapak Mohamad Fatih, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kelayakan produk media flashcard berbasis traditional game. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 96,67 % dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir angket kelayakan produk dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Instrumen pre tes dan post tes

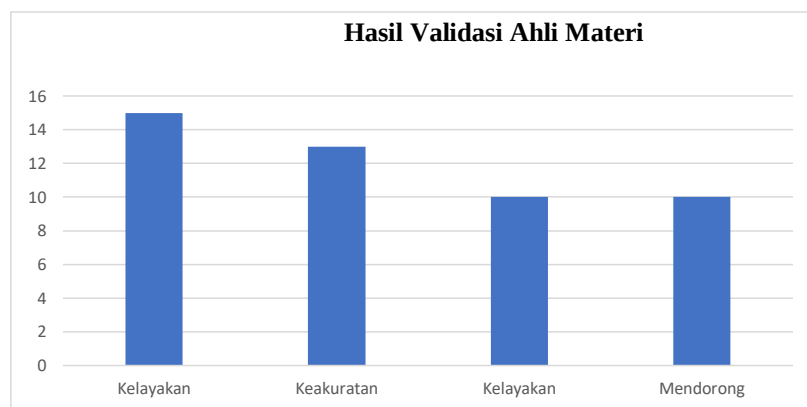
lembar validasi instrumen dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan tes yang digunakan pada flashcard berbasis traditional game. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir pertanyaan dalam tes dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Hasil validitas pre tes dan pos tes dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment yang mendapatkan hasil 0,6122 untuk pertanyaan 1, untuk pertanyaan 2 mendapatkan hasil 0,8330, untuk pertanyaan 3 mendapatkan hasil 0,8159, dan untuk pertanyaan 4 mendapatkan hasil 0,8571 dengan nilai r hitung $\geq r$ tabel, maka 4 pertanyaan dinyatakan valid atau sah digunakan, 4 pertanyaan dapat digunakan untuk penelitian.

Selanjutnya, untuk mengukur uji reliabilitas instrument menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* atau koefisien alpha. Intepretasi alpha Cronbach Reliabilitas instrumen nilai Cronbach Alpha (0,779) > 0.6 termasuk pada kategori tinggi. Jadi, instrumen dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian, artinya dinyatakan reliabel apabila hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Hasil Validasi Produk

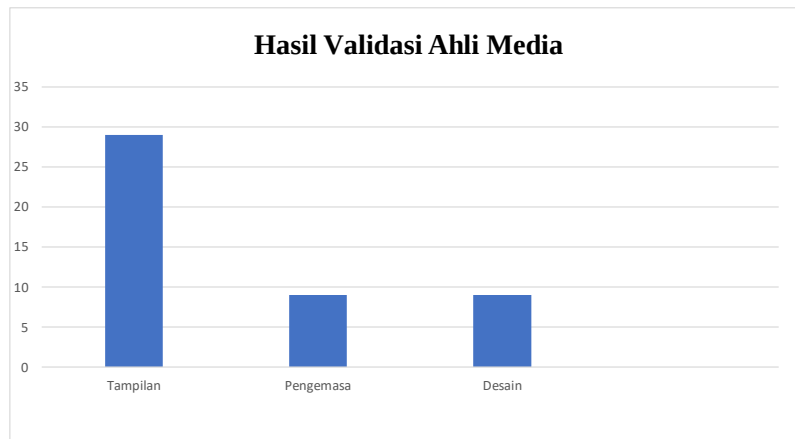
Berdasarkan penilaian dari responden baik ahli maupun pengguna, diperoleh data media flashcard berbasis traditional game adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik hasil validasi ahli materi

Hasil Validasi Produk Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji penyajian media flashcard berbasis traditional game terkait materi, agar tercipta media yang valid. Penilaian materi dilakukan oleh Ibu Malinda Fatmawati, M.Pd, selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap media flashcard berbasis traditional game memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis traditional game dapat diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Hasil validasi dari ahli materi disajikan dalam grafik dibawah ini:



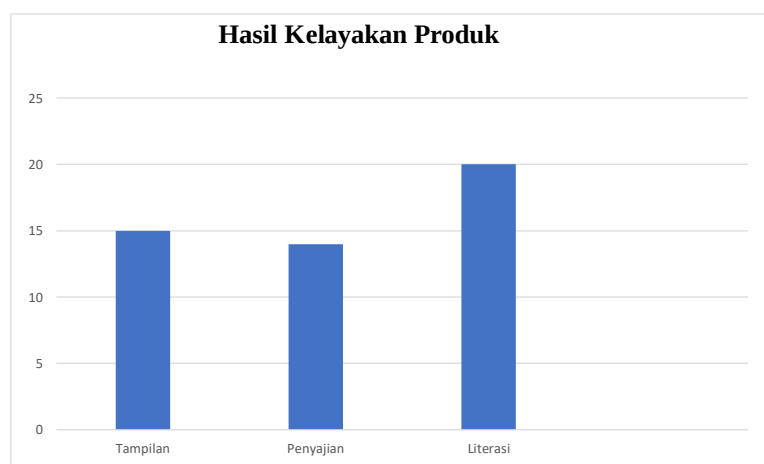
Gambar 2 Grafik hasil validasi ahli media

Hasil Validasi Produk Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai penyajian media *flashcard* berbasis *traditional game* dari segi tampilan, agar tercipta media yang valid. Penilaian media dilakukan oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd, selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media flashcard berbasis traditional game memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis traditional game dapat diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Hasil validasi ahli media disajikan dalam grafik di bawah ini :

Hasil Kelayakan Produk

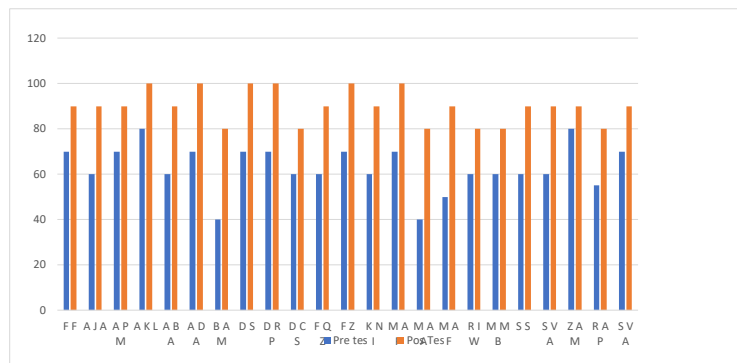
Kelayakan produk oleh guru bertujuan untuk untuk mengetahui tingkat kelayakam media *flashcard* berbasis *traditional game*. Penilaian Kelayakan produk dilakukan oleh Bapak Miki Nur Rokhim, selaku guru kelas III UPT SD Negeri Modangan 05. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan produk terhadap media flashcard berbasis traditional game memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis traditional game memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sehingga akan memicu ketertarikan guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil kelayakan produk disajikan dalam grafik dibawah ini :



Gambar 3. Grafik hasil kelayakan produk

Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi baca tulis siswa

Peneliti melakukan uji coba produk terhadap 23 siswa kelas III UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar. Sebelum penggunaan media, peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa perkelompok. Setelah membentuk kelompok peneliti menjelaskan mengenai media flashcard berbasis traditional game dan bagaimana cara penggunaannya. Hal ini dilakukan agar siswa tidak kebingungan dan antusias belajar dengan menggunakan media flashcard berbasis traditional game. Setelah siswa mendengarkan, memahami dan menyimak peneliti dalam menjelaskan materi pada media flashcard berbasis traditional game, maka siswa diberikan tes oleh peneliti, tes diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis traditional game, tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi baca tulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis traditional game. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4 grafik pre tes dan pos tes

Kemudian di hasil pre tes dan pos tes di analisis menggunakan rumus N gain dengan berbantuan aplikasi SPSS dengan perolehan yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil N Gain

		Descriptive		Statistic	
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Ngain	23	50	1.00	.7473	17836
Valid (listiwe)	N 23				

Berdasarkan tabel diatas nilai N Gain score sebesar 0,7473 dengan kategori “Tinggi” yang berarti media *flashcard* berbasis *traditional game* berpengaruh terhadap kemampuan literasi baca tulis siswa, dapat dilihat adanya peningkatan berdasarkan hasil perolehan *pre tes* (sebelum) dan *post tes* (sesudah) menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *traditional game* dengan jumlah rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post test* yaitu $62,82609 < 90$. Kemudian pada hasil analisis *N-Gain score* diperoleh rata-rata 0,7473 berada diatas 0,7, maka kategori yang diperoleh adalah “Tinggi”.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan, peneliti telah menghasilkan media flashcard berbasis traditional game. Produk ini diharapkan dapat menarik siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa. Tujuan penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah pada bab pendahuluan dibahas sebagai berikut.

Kevalidan Media Flashcard Berbasis Traditional Game

Produk yang dikembangkan adalah media flashcard berbasis traditional game dengan materi menyusun paragraf berdasarkan gambar. Media ini merupakan media kartu yang dipadupadankan dengan permainan tradisional dengan konsep belajar sambil bermain yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fatih, 2020) Media kartu huruf/kata (talking card) dibuat semenarik dengan hiasan dan banyak warna serta sesuai materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena belajar sambil bermain merupakan aktivitas yang digemari siswa, mengingat karakteristik siswa sekolah dasar masih menyukai permainan.

Pengembangan media pembelajaran media flashcard berbasis traditional game merupakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk flashcard yang dikolaborasikan dengan traditional game. Media pembelajaran ini dapat digunakan apabila memenuhi beberapa kevalidan. Menurut Sugiyono (2017), uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu data yang telah didapatkan benar-benar data yang valid atau tepat. Hal ini sesuai dengan yang diterapkan peneliti menggunakan instrumen angket melalui uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sehingga memperoleh hasil sebagai berikut.

Validasi Ahli Materi

Materi dalam media flashcard berbasis traditional game divalidasi oleh Ibu Malinda Fatmawati, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Validasi ahli materi meliputi aspek kelayakan materi, keakuratan materi dan kelayakan bahasa. Berdasarkan perhitungan dari validasi ahli materi yang telah dilakukan, maka produk dikatakan “Sangat Valid” dengan skor 96%. yang artinya semua aspek materi dalam flashcard adalah sangat valid dan akan menimbulkan pemahaman siswa

Hasil validasi ahli materi juga dikuatkan berdasarkan hasil penelitian (Prasetyo & Dwi, 2014) dengan judul “Pengembangan Media Foto Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengarang Gambar Seri Kelas III Di SD Muhammadiyah 3 Gresik”, yang memperoleh hasil review dengan predikat sangat baik dari ahli materi.. Hasil ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dari persentase yang diperoleh dan dukungan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis traditional game valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas III SD.

Validasi Ahli Media

Media flashcard berbasis traditional game divalidasi oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Validasi ahli media meliputi aspek tampilan media, pengemasan dan desain isi. Berdasarkan perhitungan dari validasi ahli media yang telah dilakukan, maka produk dikatakan “Sangat Valid” dengan skor 94%. yang artinya semua aspek media dalam flashcard adalah sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian (Safitri dkk., 2018), dengan judul “Pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. Penggunaan media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional layak digunakan untuk pembelajaran tematik integratif kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku. Dari persentase yang diperoleh dan dukungan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis traditional game valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas III SD.

Kelayakan Produk

Kelayakan media flashcard berbasis traditional game dapat diketahui melalui pemberian lembar angket kepada guru kelas (Pengguna) yaitu Bapak Miki Nur Rokhim selaku wali kelas III UPT SD Negeri Modangan 05 yang memberi tanggapan bahwa media sangat layak dan menarik siswa sehingga tidak bosan dan dapat ikut serta aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada mapel Bahasa Indonesia mengenai menyusun paragraf berdasarkan gambar. Berdasarkan perhitungan dari kelayakan produk media flashcard berbasis traditional game yang telah dilakukan, maka produk dikatakan “Sangat layak” dengan skor 98 %. yang artinya semua aspek kelayakan produk dalam flashcard adalah sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan Hasil penilaian kelayakan produk yang dinilai oleh pengguna (guru) juga dikuatkan dengan penelitian (Safitri dkk., 2018) yang berjudul “ Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku”, yang mendapatkan hasil dan review bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan Media Flashcard Berbasis Traditional Game untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas III

Media Flashcard berbasis traditional game ini berbentuk media kartu yang dikolaborasikan dengan traditional egrang batok, untuk traditional game nya ini dibuatkan sebuah alas berbentuk papan ular tangga dengan ukuran 2 m x 2 m dengan jumlah kotak sebanyak 25 kotak, untuk flashcardnya berukuran 10 x 14 cm. Dalam papan ular tangga nanti ada kotak dengan tulisan flashcard misi dan flashcard bonus. Media flashcard berbasis traditional game ini menuntut siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulisnya.

Menurut (Maryono dkk., 2021) Literasi baca tulis yaitu kemampuan untuk menuangkan ide, gagasan ke dalam bentuk tulisan maupun lisan. Literasi baca menjadi salah satu kompetensi wajib yang harus dikuasai peserta didik, dengan membaca peserta didik akan mendapatkan tambahan ilmu dan wawasan pengetahuan yang luas (Rofi'ah., dkk, 2021). Dampak literasi baca tulis yang berpengaruh terhadap siswa yaitu siswa mampu memahami isi yang disajikan dalam bentuk gambar maupun tulisan, siswa dapat mengubah gambar menjadi sebuah cerita yang dapat dipahami. Setiap paragraf dalam cerita pun ditulis siswa sesuai dengan gambar yang disajikan, dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menunangkan ide-idenya kedalam bentuk tulisan.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan Kemampuan literasi baca tulis siswa yang dapat dilihat dari skor akhir hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis traditional game. Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba produk terhadap 23 siswa media flashcard berbasis traditional game dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa dengan perolehan nilai gain score "Sangat Tinggi" yaitu dengan presentase perolehan n-gain score 0,7473. Berdasarkan hasil penelitian (Umyati dkk., 2021) berjudul "Pengembangan Media Buku Pintar Trilingual Sebagai Sarana Literasi Baca Tulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar", memperoleh peningkatan persentase 96% sehingga dapat dikategorikan ke dalam kategori "sangat baik".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa. hasil validasi ahli materi, ahli media dan penilaian kelayakan produk adalah sebagai berikut. Hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 96 % dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 94 % dengan kriteria sangat valid. Hasil kelayakan produk oleh pengguna (Guru) dengan persentase sebesar 98 % dengan kriteria sangat Layak. dan uji coba produk untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa dengan perolehan skor n gain sebesar 0,743 dengan kategori tinggi.

SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media flashcard berbasis traditional game masih memiliki keterbatasan. Oleh karenanya, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

Perlu adanya penelitian berikutnya yang dapat melakukan pengembangan media flashcard berbasis traditional game sehingga dapat menghasilkan media dengan lingkup materi yang lebih luas, mencakup semua kompetensi dasar atau bahkan kompetensi inti dengan desain yang lebih inovatif, terutama pada kelengkapan materi dan lebih bervariasi lagi gambar. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media pada penelitian berikutnya harus melalui perencanaan yang lebih matang dengan persiapan yang baik agar menghasilkan media pembelajaran dengan hasil yang lebih baik pula, sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Bagi sekolah dan guru, dapat memanfaatkan media flashcard berbasis traditional game untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chusnah, C., Alfi, C., Niam, F., & Rofi'ah, S., (2023). *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Jawa Timur Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Nasionalis (Kelas IV SDI Tanjungsari)*. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(1), 93. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.623.
- Fatih, M. (2020). *Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar*. 4(3). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.277.
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>

- Prasetyo, F. R. A., & Dwi, U. (2014.). *Pengembangan Media Foto Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengarang Gambar Seri Kelas III Di Sd Muhammadiyah 3 Gresik*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10444>
- Rofi'ah, S., Widiarini, W., Suharto, R., & Makrifah, I. (2021). Studi Kegiatan Fun With English Siswa Kelas VII dan VIII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ulama Slorok Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara(JPPNu)*,3(2),116–129. Diambil dari <https://doi.org/10.28926/jppnu.v3i2.58>
- Saputri, S. W. (2020). *Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris*. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Siagian, T. A., Muchlis, E. E., & Oktavia, R. D. (2020). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Smp Negeri 10 Kota Bengkulu*. 4.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet..
- Syamsiana, F., & Lutfi, A. (2014). *Permainan Tradisional Selibur Sebagai Media Pembelajaran Struktur Atom Pada Siswa Sma Negeri Ploso Jombang*. <https://docplayer.info/43402690-Permainan-tradisional-selibur-sebagai-media-pembelajaran-struktur-atom-pada-siswa-sma-negeri-ploso-jombang.html>
- Umyati, R., Yuliana, R., & Rosidin, O. (2021). *Developing Trilingual Smart Book Media As A Literacy Facility For Third Grade Students Of Elementary School*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1091. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8294>.