

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* MENGGUNAKAN
APLIKASI *CANVA* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA
KELAS II DN 058086
NAMUTRASI**

ABSTRAK

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

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, Aplikasi *Canva* Pembelajaran Bahasa Indonesia

**FLASH CARD LEARNING MEDIA DEVELOPMENT USING THE CANVA
APPLICATION FOR THE INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT
BEGINNING READING FOR STUDENTS
CLASS II DN 058086
NAMUTRASI**

ABSTRACT

This study aims to analyze needs, describe development design, prove feasibility, and prove the effectiveness of Flashcard media Using Canva Application in Indonesian Language subject for Beginning Reading material for Grade II Students of SDN 058086 Namutراسي. The development was carried out because the media used previously were conventional and less interesting learning media, especially in beginning reading learning, which caused students to feel bored and tired. This study is a development research (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) which aims to develop Flashcard learning media Using Canva Application by paying attention to two aspects of quality, namely valid and practical. Data collection techniques through interviews, observations, validation sheets and questionnaires. Product design is carried out according to the needs that exist in schools, production is carried out by compiling indicators and materials into media, and the last is evaluating the media that has been made to the validator. The results of this study indicate that the level of need for Indonesian language learning media in the form of Flashcard media Using the Canva Application is quite high, especially in studying the material for Beginning Reading for Students. The assessment of the media expert validator obtained a percentage of 93% with a very valid category and the material expert obtained a percentage of 88% with a very valid category. The practicality test of the Flashcard media Using the Canva Application by the second grade teacher obtained 90% with a practical category and student responses obtained data percentage of 95% with a very practical category. Thus the Flashcard media Using the Canva Application for Beginning Reading material for second grade students of SDN 058086 Namutراسي which was developed was declared to be very valid and very practical.

Keywords: Learning Media, Flashcards, Canva Learning App Indonesian