

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Kamus Besar Indonesia (KBBI) menyatakan pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Menurut Adelia (Fahrurozi dan Mohzana, 2020:1) menyatakan “Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik”. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Seals dan Richey (dalam Fahrurozi dan Mohzana, 2020:2) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan prosedur atau langkah-langkah pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang telah ada dimodifikasi menjadi lebih menarik dan kreatif agar capaian pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana dengan baik. Sugiyono, (2017:214) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (dalam buku Pagarra Hamzah, 2022), media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Sujana (dalam buku Pagarra Hamzah, 2022) Alat peraga adalah alat yang dipergunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Sedangkan Hamalik (dalam buku Pagarra Hamzah, 2022) menjelaskan bahwa alat bantu belajar adalah semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bahan, alat bantu, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Keuntungan Alat Peraga

Alat peraga menjadi penting untuk menyampaikan pesan-pesan ide dan informasi sehingga obyek dapat dilihat, mendengar, mengerti dan mengingat agar dapat menggunakannya di masa sekarang atau akan datang. Secara lebih terperinci, berikut sebagian keuntungan dari alat peraga (Ani Cahyadi, 2020):

1. Ada alat peraga berbentuk asing. Berkat alat ini, alih-alih mendengarkan gurunya, peserta didik akan aktif karena organ rasa mereka ikut dilibatkan.
2. Alat peraga dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik.
3. Mudah dipahami terutama varian yang dapat disensor karena bersifat konkrit.
4. Alat peraga menyebabkan peserta didik fokus secara lebih mendalam atau intens.
5. Alat peraga memberikan kesempatan yang lebih bagi peserta didik untuk menangani dan menggunakan hal-hal tertentu.
6. Alat peraga seketika dapat mengobati rasa penasaran.

7. Alat peraga dapat mengurangi penggunaan kata dan frasa yang tidak bermanfaat. Pada saat yang sama, ia akan menambah kejelasan partisipasi dan akurasi dalam pembelajaran.
8. Alat peraga meniscayakan pengalaman “tangan pertama” di mana peserta didik melihat demo, menangani aparatus, dan memperoleh pengalaman langsung.
9. Alat peraga menyediakan kesempatan untuk menanamkan sikap ilmiah dan memberikan pelatihan dalam metode ilmiah.
10. Alat peraga seringkali merangsang peserta didik untuk bertanya lebih banyak dan menggiring mereka untuk melakukan investigasi.
11. Alat peraga membuat pengajaran efektif dan pembelajaran lebih mudah.
12. Alat peraga membantu pendidik untuk mengajar lebih efektif dan mencuri perhatian peserta didik.

Dengan demikian, yang dimaksud alat peraga adalah media pengajaran yang diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara terjadinya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Alat peraga mempunyai beberapa manfaat yaitu:

1. Menimbulkan minat sasaran pendidikan.
2. Mencapai sasaran yang lebih banyak.
3. Dapat membantu dalam mengatasi berbagai macam hambatan dalam proses pendidikan.
4. Dapat merangsang sasaran dari pendidikan untuk mengimplementasikan ataupun melaksanakan pesan-pesan kesehatan atau pesan pendidikan yang akan disampaikan.
5. Dapat membantu sasaran pendidikan untuk belajar dengan cepat serta belajar lebih banyak materi atau bahan yang disampaikan.
6. Merangsang sasaran pendidikan untuk bisa meneruskan berbagai pesan yang disampaikan yang memberi materi kepada orang lain.
7. Dapat mempermudah saat penyampaian materi pendidikan atau informasi oleh para pendidik.
8. Dapat Mendorong keinginan orang-orang maupun individu untuk mengetahui, lalu kemudian lebih mendalami, lalu pada akhirnya

mendapatkan pengertian yang lebih baik. Individu yang melihat sesuatu yang memang ia diperlukan tentu akan menarik perhatiannya.

2.1.3 Pengertian Flash Card

Flash card menurut kamus Cambridge (Dalam buku Rijalul, 2022) adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar. Selanjutnya, menurut (Echols, Dalam buku Rijalul, 2022) flash card adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas. Jika diartikan per kata, maka istilah flash card dapat dibagi dalam dua kata, yaitu kata flash dan card. Kata flash dalam bahasa Indonesia berarti cahaya dan kilasan sedangkan kata card dapat diartikan sebagai kartu.

Selanjutnya, dari beberapa pengertian tersebut, kartu kilas dapat diartikan atau didefinisikan sebagai kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berbentuk persegi panjang di mana terdapat tulisan atau gambar di atasnya. Adapun bentuk tulisan dalam kartu kilas dapat berupa huruf, kata, kalimat, paragraf atau angka. Bentuk gambar pada kartu kilas dapat berupa gambar benda mati, makhluk hidup, pemandangan, dan sifat atau karakter.

2.1.4 Ciri Kartu Kilas (Flash Card)

Sebelumnya telah dipaparkan tentang pengertian dari definisi kartu kilas. Dari pengertian tersebut, dapat pula kita simpulkan ciri-ciri kartu kilas yang membedakannya dengan kartu lainnya. Berikut adalah ciri-ciri kartu kilas menurut Rijalul, 2022:

- a. Digunakan secara Kilas Pada awalnya kartu kilas digunakan secara kilas dan cepat dengan menggunakan kartu berbentuk fisik. Menunjukkan kartu secara cepat kurang dari satu detik adalah metode yang lebih efektif dibandingkan menunjukkan kartu secara perlahan. Setidaknya, terdapat dua alasan mengapa menggunakan kartu secara kilas lebih efektif dibandingkan secara perlahan. (1) informasi yang disajikan secara kilas/cepat lebih mudah ditangkap oleh hemisfer kanan pada otak. (2) Anak kecil belajar pada kecepatan yang sangat cepat, lebih cepat dari orang dewasa. Cara untuk tetap mendapatkan perhatian

anak adalah yakni bergerak dengan cepat.

- b. Berbentuk Persegi Panjang Seperti yang telah disinggung pada pengertian kartu berbentuk persegi panjang. Bentuk persegi panjang ini adalah bentuk umum dari sebuah kartu. Tapi tahukah Anda mengapa bentuk kertas, kartu, bahkan televisi, laptop, dan ponsel pintar berbentuk persegi panjang? setidaknya ada enam alasan mengapa benda -benda tersebut berbentuk persegi panjang.
- c. Terdiri Dari Dua Sisi atau Bagian Ciri selanjutnya yang membedakan kartu kilas dengan kartu lainnya adalah bagian kartu kilas yang memiliki dua sisi atau bagian. Walaupun terdapat kartu kilas yang tidak dibagi dalam dua sisi, seperti kartu kilas abjad dan angka, namun umumnya kartu kilas dibagi dalam dua sisi. Sisi pertama biasanya ditempati oleh tulisan atau gambar. Kemudian sisi kedua adalah definisi atau nama dari tulisan atau gambar yang menjelaskan sisi lainnya. Sisi-sisi ini dapat berada di depan dan belakang, atas dan bawah, atau kiri dan kanan.
- d. Menyajikan Informasi Berupa Tulisan, Gambar, atau Tulisan dan Gambar Ciri lain yang membedakan kartu kilas dengan kartu lainnya adalah sajian informasi yang terdapat dalam kartu kilas. Informasi yang disajikan dalam kartu kilas hanya terdapat tulisan seperti angka, huruf, kata, dan kalimat. Atau hanya terdapat gambar seperti gambar benda atau binatang. Bahkan terdapat informasi yang berupa tulisan dan gambar seperti nama-nama benda beserta gambar benda yang dimaksud. Namun, ciri ini belum terlalu membedakan kartu kilas dengan kartu lainnya. Sehingga diperlukan ciri selanjutnya yang masih berkaitan dengan penyajian informasi. Ciri tersebut adalah sebagai berikut.
- e. Informasi Antar Kartu dengan Kartu Lainnya Saling Berkaitan (Berdasarkan Tema Tertentu) Ciri inilah yang sangat membedakan kartu kilas dengan kartu lainnya. Jika informasi pada kartu lain tidak saling berkaitan antar kartu, maka kartu kilas.
- f. Digunakan untuk Mengingat Hal-hal yang Bersifat Permukaan atau Dasar Kartu kilas umumnya digunakan untuk mengingat atau mengenalkan hal-hal

yang bersifat permukaan atau dasar. Karena bersifat permukaan dan dasar, maka informasi yang disajikan terbatas, tidak selengkap jika membaca di buku. Namun, kartu kilas adalah media pembelajaran yang efektif untuk mengingat dan mengenal beberapa hal yang mendasar. Adapun hal-hal mendasar yang dimaksud adalah mengenalkan huruf, angka, memperkaya kosa kata, dan mengingat beberapa definisi atau hitungan dasar. (penjumlahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian).

- g. Dapat Digunakan secara Individu, Berpasangan, atau Massal Ciri terakhir yang membedakan kartu kilas dengan kartu lainnya terletak pada jumlah pengguna kartu kilas. Jika kartu lain hanya dapat digunakan oleh orang tertentu, maka kartu kilas dapat digunakan oleh siapa saja, entah itu secara individu, berpasangan, atau secara massal.

2.1.5 Jenis Flash Card

Pembahasan tentang flashcard selanjutnya adalah tentang jenis atau macam kartu kilas. Kartu kilas terdiri dari berbagai macam jenis, di antaranya: (1) kartu kilas polos (2) kartu kilas alfabet (abjad); (3) kartu kilas kosa kata; (4) kartu kilas angka; (5) kartu kilas hitungan dasar; (6) kartu kilas eksak; dan (7) kartu kilas benda. Adapun pengertian dari beberapa jenis flash card menurut Rijalul, (2022 : 25) adalah sebagai berikut.

- a. Flash card polos adalah jenis kartu kilas yang tidak berisi tulisan atau gambar di atasnya. Kartu ini digunakan untuk disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Pengguna kartu kilas ini dapat mengkreasikan ide dan imajinasinya sebebaskan mungkin.
- b. Flash card alfabet adalah jenis kartu kilas yang berisi daftar nama-nama huruf abjad mulai dari abjad az. Jumlah keseluruhan dari kartu ini adalah 26 kartu, sesuai dengan jumlah abjad dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Kartu kilas jenis ini umumnya digunakan pada pembelajar bahasa tahap awal. Misal, anak PAUD, TK, SD, atau pembelajar bahasa kedua.
- c. Flash card kilas kosa kata adalah jenis kartu yang berisi daftar dan definisi dari beberapa kosa kata. Adapun sumber kosa kata pada kartu kilas ini merujuk

pada kamus, baik kamus umum atau kamus istilah. Sementara untuk jenis dari kartu ini, dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. Selama daftar istilah atau kosa kata tersedia, maka kartu kilas kosa kata dapat dikreasikan. Kartu kilas jenis ini dapat digunakan untuk pembelajar tahap awal hingga tahap lanjut.

- d. Flash card angka adalah jenis kartu kilas yang berisi daftar angka. Daftar angka pada dasarnya hanya berjumlah 10. 10 daftar angka ini adalah 0-9, angka selanjutnya hanyalah gabungan dari angka tersebut. Namun, umumnya angka 0 tidak dihitung sebagai angka ketika mengenalkan angka. Daftar angka yang sering digunakan adalah 1-10 atau kelipatannya. Sama halnya dengan kartu kilas alfabet, Flash card angka umumnya digunakan pada pembelajar bahasa tahap awal.
- e. Flash card hitungan dasar adalah jenis kartu kilas yang berisi daftar atau rentetan angka yang berpasangan beserta hasilnya. Rentetan angka yang berpasangan ini ditengahi oleh lambang hitungan dan diakhiri oleh lambang kesamaan (=). Kartu jenis ini dibagi dalam empat bentuk, yaitu penjumlahan (+), perkalian (x), pengurangan (-), dan pembagian (\div). Daftar angka yang umum digunakan pada kartu kilas hitungan adalah angka 1-10. Kartu ini digunakan untuk menghafal hitungan, seperti perkalian dan pembagian dan digunakan untuk pembelajar tahap awal.
- f. Flash card eksak adalah jenis kartu untuk bidang ilmu yang bersifat konkret dan dapat dibuktikan dengan pasti. Adapun jenis kartu kilas eksak di antaranya rumus, nama satuan, dan nama unsur. Flash card rumus dapat berupa nama dari rumus matematika, fisika, kimia atau rumus lainnya. Selanjutnya, untuk nama dan lambang satuan dapat berupa satuan berat, jarak, panjang, waktu, dan lain-lain. Kemudian, untuk nama dan lambang unsur dapat berupa logam, logam alkali, non logam, atau unsur buatan/sintetik. Flash card ini digunakan untuk mengingat atau menghafal dasar-dasar rumus, nama dan lambang satuan atau unsur. Jenis kartu ini digunakan untuk pembelajar tingkat lanjut.
- g. Flash card benda adalah jenis kartu yang berisi gambar dari benda beserta nama atau fungsi dan definisinya. Jenis Flash card berdasarkan benda ini dibagi dua yaitu benda mati dan benda hidup. Benda mati dapat berupa kartu yang

mengenalkan alat transportasi, buah-buahan, makanan, alat tulis, alat olah raga, tata surya, dan lain-lain. Adapun untuk benda hidup dapat berupa jenis hewan, tanaman, dan manusia. jenis ini umumnya digunakan pada pembelajar tahap awal untuk mengenalkan benda-benda.

- h. Flash card nama adalah Flash card nama. Flash card nama hampir sama atau mirip dengan Flash card kosa kata, dikarenakan fungsi yang sama untuk menambah atau mengenalkan kosa kata. Namun, Flash card nama adalah Flash card yang lebih menekankan pada nama dari sebuah tempat atau peristiwa. Misalnya, nama negara dan ibukota, rumah dan pakaian adat, peristiwa sejarah, hari dan bulan, atau nama-nama tempat menarik di dunia, dan nama-nama lainnya.

2.1.9 Membaca Permulaan

A. Pengertian Membaca Permulaan

Secara umum, definisi membaca menurut Tarigan (dalam buku Muammar, 2020) ialah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya.²¹ Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z., kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. ²² Membaca permulaan diberikan di kelas rendah (SD), yaitu di kelas satu sampai di kelas tiga. Di sinilah anak-anak harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman. Dalam membaca permulaan atau mekanik anak perlu dilatih dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat.

Sementara itu, membaca permulaan menurut Farida Rahim merupakan suatu proses, yaitu proses recording dan decoding. Pada proses recording, pembelajaran membaca merujuk pada kata-kata dan kalimat yang kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Pada proses decoding, membaca merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Menurut Slamet, pembelajaran membaca permulaan lebih menitik-beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti: ketepatan dalam

menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran serta kejelasan suara. Dalaman menjelaskan bahwa membaca permulaan meliputi: (1) pengenalan bentuk huruf; (2) pengenalan unsur-unsur linguistik; (3) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis); dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat.

Sejalan dengan Slamet, Andayani juga berpendapat bahwa membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca serta menangkap isi bacaan dengan baik. Selain itu, Anggraeni dan Alpian berpendapat bahwa dalam membaca permulaan siswa belajar mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata hingga menjadi kata. Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas rendah, yaitu dari kelas I sampai kelas III. Di kelas rendah ini siswa dilatih membaca lancar agar lebih siap untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman di kelas tinggi. Sebenarnya, masa peka anak belajar membaca dan berhitung ini adalah pada usia 4 sampai 5 tahun. Usia tersebut dipastikan bahwa anak lebih mudah membaca dan mengerti angka. Sebaiknya, anak mulai belajar membaca pada usia 1 sampai 5 tahun karena pada masa ini otak anak akan dapat menyerap semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya, seperti membaca, berhitung, maupun menulis.

2.1.10 Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi dalam suatu bacaan serta memahami isi bacaan tersebut. Secara umum, tujuan membaca menurut Farida Rahim (dalam buku Muammar, 2020) mencakup: (1) kesenangan; (2) menyempurnakan membaca nyaring; (3) menggunakan strategi tertentu; (4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik; (5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya; (6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis; (7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi; (8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan

mempelajari tentang struktur teks; (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Tujuan umum membaca permulaan adalah pemahaman dan menghasilkan siswa yang lancar membaca. Tujuan khusus dalam membaca bergantung pada kegiatan atau jenis membaca yang dilakukan seperti membaca permulaan. Pembelajaran membaca tingkat permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Selanjutnya, tujuan utama dari membaca permulaan adalah agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut. Di samping tujuan tersebut, pembentukan sikap positif serta kebiasaan rapi dan bersih dalam membaca juga perlu diperhatikan.

Menurut Slamet (dalam buku Muammar, 2020), tujuan membaca permulaan adalah sebagai berikut: (1) memupuk dan mengembangkan kemampuan anak untuk memahami dan mengenalkan cara membaca permulaan dengan benar; (2) melatih dan mengembangkan kemampuan anak untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa; (3) memperkenalkan dan melatih anak agar mampu membaca sesuai dengan teknik-teknik tertentu; (4) melatih keterampilan anak untuk memahami kata-kata yang dibaca, didengar atau dituliskannya dan juga mengingatnya dengan baik; dan (5) melatih keterampilan anak untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks.

Tujuan membaca permulaan adalah memberikan kecakapan kepada para peserta didik untuk mengubah rangkaian-rangkaian huruf menjadi rangkaian-rangkaian bunyi bermakna, dan melancarkan teknik membaca pada anak-anak. Di kelas rendah, tujuan membaca permulaan meliputi: (1) mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa); (2) mengenali kata dan kalimat, (3) menemukan ide pokok dan kata-kata kunci; dan (4) menceritakan kembali isi bacaan pendek.

2.1.11 Manfaat Membaca Permulaan

Manfaat membaca permulaan adalah untuk mempersiapkan kemampuan membaca siswa untuk membaca berikutnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan

Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (dalam buku Muammar, 2020) bahwa kemampuan membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Artinya, kemampuan membaca permulaan harus sudah dikuasai siswa sejak di kelas 1 SD untuk kelancaran proses pembelajaran dalam semua bidang studi. Jika tidak dikuasai, siswa akan lamban dalam mengikuti pembelajaran pada materi pelajaran yang lainnya.

2.1.12 Ciri-Ciri Membaca Permulaan

Menurut Muammar, 2020 membaca permulaan memiliki beberapa ciri, antara lain: (1) prosesnya konstruktif, (2) harus lancar, (3) harus dilakukan dengan strategi yang tepat, (4) memerlukan motivasi, dan (5) keterampilan yang harus dikembangkan secara berkesinambungan. Selain itu, membaca permulaan ini juga termasuk membaca teknis atau membaca nyaring. Di sekolah dasar, membaca nyaring ini dilakukan di kelas I dan II, sedangkan di kelas tinggi dikurangi karena mengutamakan aspek pemahaman. Membaca nyaring ini juga bertujuan untuk melatih siswa dalam menyuarakan lambang-lambang tertulis.

2.1.13 Pengertian Canva

Menurut Sri Handayani 2023: 54 canva adalah aplikasi/tool untuk desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi orang awam sekalipun dan tersedia untuk desktop maupun mobile sehingga bisa berkreasi membuat visual konten/media pembelajaran dimanapun dan kapanpun asal memiliki jaringan internet. Aplikasi ini sebenarnya memiliki dua versi yaitu berbayar dan gratis. Namun Anda sudah dapat menggunakan canva dengan berbagai fitur yang cukup lengkap tanpa harus membelinya.

Canva merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya membuat desain secara online. Dalam mengakses canva, pengguna dapat menggunakan ponsel, komputer, laptop, maupun tablet. Keunggulan lain yang ditawarkan oleh canva adalah pekerjaan yang dibuat tersimpan ke dalam cloud sehingga dapat diakses melalui perangkat yang berbeda selama menggunakan akun yang sama. Selain itu, terdapat berbagai macam fitur dan template yang dapat digunakan, seperti presentasi, poster, brosur, dan masih

banyak lagi. Oleh karena itu, pengguna perlu memiliki bayangan akan membuat apa.

2.1.14 Langkah-langkah dalam pembuatan media flash card menggunakan aplikasi Canva

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan flash card menggunakan aplikasi canva Sri Handayani 2023 adalah sebagai berikut :

1. Tentukan rancangan media apa yang hendak kita gunakan.
2. Selanjutnya buka aplikasi Canva, akses Canva melalui situs web atau aplikasi ponsel kamu.
3. Silahkan untuk memilih template yang cocok dan menarik untuk flash card yang sesuai dengan keperluan mu.
4. Tambahkan teks atau informasi yang kamu inginkan pada tampilan flashcard.
5. Sertakan gambar agar terlihat menarik pada flashcardmu.
6. Ubah warna atau font yang mudah dibaca untuk meningkatkan daya tarik dan keterbacaan flashcardmu.
7. Setelah desain selesai unduh hasil desainnya. Kamu bisa memilih format seperti PDF atau PNG untuk dicetak.
8. Cetak flashcard pada kertas yang kamu inginkan, gunakan untuk belajar atau sebagai alat bantu edukasi yang interaktif.

2.1.15 Manfaat Canva

Menurut Sri Handayani 2023 : 55 manfaat Canva adalah sebagai berikut, canva bisa membantu pembuatan visual konten yang bagus dengan mudah tidak kalah dengan software berbayar lainnya. Canva bisa digunakan untuk membuat berbagai macam desain dengan mudah seperti: a)Logo: Logo sangat penting bagi setiap bisnis karena itu adalah salah satu sarana branding, melalui Canva bisa dengan mudah membuat logo baik dengan template yang sudah disediakan atau buat sendiri dari nol. b)Poster: Poster sangat cocok untuk iklan produk, jasa dan lain-lain. Membuat poster sekarang sangat mudah, tinggal buka canvapilih

template poster, edit dan selesai. c)Banner Iklan: Nah sekarang membuat banner iklan untuk website sangat mudah, tidak perlu menguasai ilmu desain grafis. Tinggal buka canva semua banner iklan bisa dibuat. d)Featured Image Blog: Kini bisa dengan cepat membuat banner blog tanpa perlu menguasai desain grafis. Dengan Canva, tinggal pilih gambar, tambah teks, edit dan unduh. e)Thumbnall Youtube: Canva juga memudahkan untuk youtuber jika ingin membuat thumbnail youtube karena sudah tersedia beragam templatanya, tinggal pilih template dan edit, 1)Newsletter, 2)Infografik, 3)Desain Kemasan Produk.

Aplikasi Pembelajaran Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada antara lain seperti presentasi kreatif, canva pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, remplate serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan.

2.1.16 Kelebihan Canva

Menurut Sri Handayani 2023 kelebihan dari canva adalah sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop,
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis,
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media

- pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru,
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan siide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan,
 6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran,
 7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel,
 8. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg Sehingga untuk menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti powerpoint.

2.2 Kerangka Berpikir

Pengembangan merupakan proses dilakukan dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk yang telah ada menjadi produk yang baru atau diinovasi menjadi lebih menarik dan kreatif. Adapun produk yang dibuat adalah pengembangan media pembelajaran flash card pada siswa kelas II materi membaca permulaan.

Sebaiknya sebagai seorang guru yang kreatif maka dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran berupa flash card kepada peserta didik yang dimodifikasi yang memiliki bentuk, isi dan cara penyajian materi yang menarik, peneliti berharap media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Sebagai upaya mewujudkan fungsi pendidikan sebagai sumber daya manusia, perlu dikembangkan media pembelajaran flash card pada membaca permulaan dengan seiring berkembangnya suasana, kebiasaan, dan strategi meningkatkan hasil belajar, yang dimaksud produk dalam konteks ini adalah suatu flash card

card untuk pembelajaran siswa kelas II SD.

2.3 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional dari penelitian tersebut,

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang telah ada dimodifikasi menjadi lebih menarik dan kreatif agar capaian pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana dengan baik.
2. Media pembelajaran adalah alat peraga yang dengan memiliki suatu konsep sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran yang terfokus pada peserta didik.
3. Membaca permulaan adalah tahap awal membaca bagi siswa sekolah dasar yang bertujuan agar siswa mampu mengenali dan menyuarakan lambang- lambang bunyi bahasa (huruf dan kata) sehingga mereka dapat memahami serta menyuarakan tulisan dengan intonasi yang tepat, yang merupakan dasar untuk membaca lebih lanjut.

