

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MATA KULIAH TEKNOLOGI BETON DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASI KONSTRUKSI BANGUNAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Virna Atikahani¹, Tuti Iriani², Riyan Arthur³

¹Alumni PVKB FT UNJ, virna15atikahani@gmail.com

²Dosen PVKB FT UNJ, tutiiriani@unj.ac.id

³Dosen PVKB FT UNJ, arthur@unj.ac.id

Abstrak

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang menggunakan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono. Penelitian Sugiyono menerapkan 10 langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan 5 tahap dari 10 tahap, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan UNJ angkatan 2017 pada mata kuliah teknologi beton.

Hasil penelitian dan pengembangan media *flashcard* ini setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Melalui validasi ahli media, media *flashcard* dikategorikan baik dengan persentase 75,71%. Sedangkan penilaian oleh ahli materi, menyatakan bahwa media dikategorikan sangat baik dengan presentase 81,43%. Secara keseluruhan, media *flashcard* teknologi beton ini layak untuk digunakan pada mata kuliah teknologi beton.

Kata kunci : Media *Flashcard*, *Research and Development*, Teknologi Beton

FLASHCARD MEDIA DEVELOPMENT CONCRETE TECHNOLOGY COURSE IN VOCATIONAL EDUCATION STUDIES PROGRAM BUILDING CONSTRUCTION STATE UNIVERSITY OF JAKARTA

Virna Atikahani¹, Tuti Iriani², Riyan Arthur³

¹Alumni of PVKB FT UNJ, virna15atikahani@gmail.com

²Lecturer of PVKB FT UNJ, tutiiriani@unj.ac.id

³ Lecturer of PVKB FT UNJ, arthur@unj.ac.id

Abstract

Research aim is to understand the extent of relevance teaching matter in the studying to become with matter teaches at smk the technical expertise building. Research done to suggest course education building technique engineering faculty jakarta state in schools. The research in course education building technique engineering faculty jakarta state university.

This type of research is a research and development or Research and Development (R & D) using research procedures proposed by Sugiyono. Sugiyono research applied 10 steps of research and development. While in this study using 5 stages of 10 stages, namely the identification of potentials and problems, data collection, product design, design validation and design revision. The subject of this research is the student of vocational education study program of building construction of UNJ force 2017 in concrete technology course.

The results of research and development of flashcard media after being validated by media experts and material experts. Through the validation of media experts, flashcard media is categorized with a good percentage of 75.71%. While the assessment by material experts, states that the media is categorized very well

with a percentage of 81.43%. Overall, flashcard media of this concrete technology is feasible for use in concrete technology courses.

Keywords: Flashcard Media, Research and Development, Concrete technology

Pendahuluan

Perkembangan media pembelajaran saat ini begitu canggih dan berkembang secara pesat baik informasi dan komunikasi yang digunakan. Media pembelajaran terbagi dua yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (Arsyad, 2013). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat mengantarkan pesan (Sanjaya, 2008, diacu dalam Hamdani, 2011). Media juga berfungsi untuk mengatur hubungan efektif pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Wati, 2016).

Selama ini dosen banyak menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena mudah digunakan, cepat dan biaya yang digunakan sedikit. Selama dalam proses pembelajaran mata kuliah teknologi beton, seringkali pengajar menjelaskan materi pelajaran menggunakan *slide presentation* sebagai media pembelajaran di kelas. Sementara media pembelajaran tidak hanya menggunakan *slide presentation*. Media pembelajaran terbagi menjadi media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer (Arsyad, 2013).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran pada mata kuliah teknologi beton menunjukkan bahwa 90,20% responden mengatakan perlunya variasi dalam media pembelajaran karena selama ini dosen menggunakan media pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik perhatian mahasiswa dalam belajar. Hasil tersebut ditunjukkan dengan

92,70% responden mengatakan bahwa dosen tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa dengan adanya media *flashcard* responden tertarik menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran serta perlunya variasi dalam media pembelajaran.

Kajian ini akan mengembangkan satu media pembelajaran visual non proyeksi yang termasuk kedalam media grafis yaitu *flashcard*. Media grafis merupakan media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual (Wati, 2016). Menurut (Arsyad, 2013), media *flashcard* menjadikan petunjuk dan rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan. Media *flashcard* dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar, sebab dapat mengilustrasikan suatu konsep dengan jelas. Walaupun dibutuhkan waktu dalam pembuatannya tetapi kajian ini akan mencoba menerapkan pada media pembelajaran Mata Kuliah Teknologi Beton.

Mata Kuliah Teknologi Beton dipilih karena merupakan mata kuliah dasar yang akan menjadi lanjutan pada mata kuliah lainnya seperti struktur beton. Materi pada Mata Kuliah Teknologi Beton mendeskripsikan tentang semen portland, agregat halus dan kasar, air, bahan tambah sampai dengan materi beton khusus dan perawatan pada beton. Materi pada teknologi beton ini lebih banyak berfokus kepada teori-teori yang disampaikan, nantinya akan bermanfaat untuk mahasiswa menjalani praktek kerja lapangan atau proyek. Teknologi beton berhubungan dengan kondisi yang konkrit atau sebenarnya, oleh karena itu untuk

mengajarkan konsep teknologi beton materi yang disampaikan diarahkan kepada situasi yang kontekstual yang sering dijumpai mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari dilingkungannya. Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* ini yang digunakan pada Mata Kuliah Teknologi Beton dengan begitu pemahaman mahasiswa akan materi teknologi beton akan semakin mudah dimengerti dan dapat menjadi bekal ilmu untuk menjalani program PKL dan PKM.

Ditambahkan oleh (Rahmat & Heryati, 2014) *flashcard* sebagai alat peraga praktik yang berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam pemahaman suatu konsep sehingga hasil prestasi, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Sedangkan pada kajian (Mashami, Andayani, & Sofia, 2014), menjabarkan kegiatan belajar akan efektif apabila peserta didik melakukan kegiatan seperti mendengar, melihat, mengerjakan atau bentuk perbuatan lainnya.

Pada penelitian akan digunakan media *flashcard* berukuran 12 x 20 cm dengan berisikan gambar, kata serta keterangan yang menunjang. Dibandingkan dengan media pembelajaran seperti *slide presentation*, media *flashcard* membutuhkan biaya lebih untuk membuatnya. Meski memiliki kekurangan yaitu harga yang mahal tetapi media *flashcard* mempunyai kelebihan yaitu mudah di bawa kemana-mana dan materi pembelajaran mudah diingat karena *flashcard* ini berisikan gambar dan kata yang menarik dan simpel.

Pentingnya diadakan penelitian ini bertujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Kuliah Teknologi Beton. Dengan adanya media ini, diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dapat berperan aktif dan semakin bersemangat dalam pelajaran teknologi beton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Atas dasar uraian di atas, maka digunakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Mata Kuliah Teknologi Beton Di Program Studi Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan

Universitas Negeri Jakarta”. Pemilihan media ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain mudah dibawa kemana-mana, media *flashcard* juga didesain secara menarik sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajarinya.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Selama ini dosen atau pengajar hanya menggunakan *slide presentation* sehingga dikatakan kurang menarik.
2. Mahasiswa membutuhkan variasi dalam media pembelajaran pada mata kuliah teknologi beton.
3. Pengembangan media *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton sebagai media pembelajaran peserta didik belum pernah dilakukan di prodi PVKB FT UNJ.
4. Belum diketahui efektivitas penggunaan media *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pokok bahasan yang digunakan untuk mata kuliah teknologi beton pada media *flashcard* yaitu dari pertemuan pertama sampai ke tujuh.
2. Pokok bahasan ini dipilih karena pada pertemuan di setengah semester awal mencakup materi pembelajaran berupa teori, sedangkan pada pertemuan setelah UTS terdapat pokok bahasan hitungan yang apabila menggunakan media *flashcard* ini pemahaman akan materi bahasan tersebut akan berkurang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu : Bagaimana pengembangam media *flashcard* mata kuliah Pengembangan Media *Flashcard* Mata Kuliah Teknologi... - 11

teknologi beton di program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan Universitas negeri Jakarta.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton di program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan Universitas negeri Jakarta.

Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan bermanfaat:

1. Bagi peserta didik, dengan adanya media *flashcard* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat serta antusias dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi dosen, media *flashcard* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk variasi dalam media pembelajaran, mengenalkan teori-teori tentang teknologi beton.

Tinjauan Pustaka

Definisi Pengembangan dan Penelitian

Penelitian dan pengembangan adalah proses yang dimaksudkan untuk menciptakan teknologi baru atau meningkatkan sesuatu yang dapat memberikan keunggulan. Terdapat beberapa model penelitian pengembangan yang ada, diantaranya yaitu model 4D, model ADDIE dan Sugiyono.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi

instruksional di lingkungan mahasiswa yang memotivasi mahasiswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran mahasiswa termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya (Wati, 2016)

Media Pembelajaran Berbasis Visual

Menurut (Hamdani, 2011) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya buku, jurnal, peta, gambar dan lain sebagainya.

Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis visual yang termasuk kedalam media grafis. Media grafis merupakan media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual (Wati, 2016). Media *flashcard* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Bahan Ajar Teknologi Beton

Teknologi beton menjelaskan atau deskripsikan tentang material beton di dalam pelajarannya. Material beton adalah suatu material yang terdiri dari campuran pasir, kerikil, semen dan air. Untuk memperoleh kuat tekan beton yang sesuai dengan yang kita harapkan maka perlu dilakukan pengujian material dan komposisi campuran beton yang benar.

Materi pada teknologi beton ini lebih banyak berfokus kepada teori-teori yang disampaikan. Teknologi beton berhubungan dengan kondisi yang konkrit atau sebenarnya, oleh karena itu untuk mengajarkan konsep teknologi beton materi yang disampaikan diarahkan kepada situasi yang kontekstual yang sering dijumpai mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari dilingkungannya. Dengan begitu pemahaman mahasiswa akan materi teknologi beton akan semakin mudah dimengerti.

Pada media *flashcard* ini akan mencakup 5 materi dasar yang merupakan materi diawal pertemuan sebelum UTS. Materi tersebut ialah :

1. Beton sebagai bahan konstruksi
2. Semen portland
3. Agregat kasar dan halus
4. Air
5. Bahan tambah atau *addmixture*

Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk diterapkan pada mata kuliah teknologi beton sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan daya tarik mahasiswa terhadap mata kuliah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yaitu media *flashcard* sebagai alat bantu peserta didik dalam pembelajaran teknologi beton agar dapat memahami materi yang disampaikan.

Metode Pengembangan

Tahapan atau proses pada metode pengembangan adalah proses menghasilkan suatu produk baru yang belum pernah ada sebelumnya pada ranah disekitarnya. Pada penelitian dan pengembangan ini akan menggunakan langkah-langkah yang di kemukakan oleh Sugiyono yang tersusun dalam 10 tahap. Tahapan pertama pada

metode ini yaitu mengembangkan ide. Ide yang didapat berasal dari observasi atau pengamatan langsung dilapangan karena kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran yang digunakan pendidik saat mengajar. Selanjutnya ide tersebut dikembangkan menjadi sebuah produk yang mempunyai tujuan serta kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Pengumpulan data dan informasi melalui kuisisioner. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Pada penelitian dan pengembangan media *flashcard* ini diperoleh data melalui validasi ahli dan tanggapan peserta didik terhadap media. Melalui validasi ahli, media *flashcard* yang dibuat akan diberi masukan serta saran tentang kekurangan pada media tersebut, kemudian akan dilakukan revisi pada media *flashcard* untuk selanjutnya akan diuji coba kepada peserta didik di prodi PVKB FT UNJ.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk berupa media pembelajaran *flashcard* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi teknologi beton. Pada penggunaan media *flashcard* ini dosen menjadi fasilitator dalam pembelajaran sedangkan mahasiswa berperan aktif dalam pembelajaran melalui diskusi.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, media pembelajaran *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton digunakan sebagai variasi media pembelajaran selain *slide presentation* yang biasanya digunakan oleh dosen dalam dalam pembelajaran untuk mahasiswa program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan, Universitas Negeri Jakarta. Tahapan pengembangan media *flashcard* ini melalui tahapan proses mencari potensi dan masalah melalui analisis kebutuhan, setelah itu pengumpulan data yang berasal dari responden dan sampai pada tahap desain

produk. Pada tahap desain produk, dibutuhkan kreativitas serta pemahaman yang baik terhadap materi yang akan disampaikan pada media *flashcard*. Selanjutnya tahap validasi desain, validasi dilakukan atau dinilai oleh ahli materi serta media yang sesuai dibidangnya. Terdapat beberapa saran terhadap media *flashcard* ini untuk dilakukan revisi desain sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media ataupun ahli materi. Media *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu ahli materi teknologi beton dan ahli media pembelajaran.

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor yang Didapat	Skor Maks.	Persentase (%)	Kategori
Aspek komunikasi visual	53	70	75,71%	Baik
Skor Total	53	70	75,71%	Baik

Dari Hasil validasi oleh ahli media terhadap media *flashcard* berdasarkan tabel di atas menyatakan bahwa dalam segi aspek komunikasi visual sebesar 75,71% media *flashcard* dikategorikan baik karena hasil yang diperoleh dari validasi ahli media menyatakan rerata skor berada di antara 61% - 80% yang mengartikan bahwa media *flashcard* ini berada pada klasifikasi kinerja baik. Kategori ini mengacu kepada klasifikasi kinerja rerata skor pada acuan perubahan skor menurut (Riduwan, 2013).

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini merupakan dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ yang memiliki keahlian pada bisang media pembelajaran. Saran masukan dari ahli media adalah sebagai berikut :

1. Dari Sebaiknya penggunaan nama yang sebelumnya kartu menjadi *flashcard*
2. Pada bagian belakang *flashcard* sebaiknya dimanfaatkan sebagai identitas atau keterangan tambahan.

3. Pengemasan menggunakan box dan petunjuk terdapat pada box.
4. *Background* pada *flashcard* dibuat lebih kontras.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Didapat	Skor Maks.	Pers. (%)	Kategori
1	Aspek Penyajian	13	15	86,67%	Sangat Baik
	Aspek Isi Materi	28	35	80,00%	Baik
Skor		41	50	83,34%	Sangat Baik
2	Aspek Penyajian	11	15	73,33%	Baik
	Aspek Isi Materi	29	35	82,86%	Sangat Baik
Skor		40	50	78,09%	Baik
3	Aspek Penyajian	11	15	73,33%	Baik
	Aspek Isi Materi	29	35	82,86%	Sangat Baik
Skor		40	50	78,09%	Baik
4	Aspek Penyajian	12	15	80,00%	Baik
	Aspek Isi Materi	30	35	85,71%	Sangat Baik
Skor		42	50	82,86%	Sangat Baik
5	Aspek Penyajian	13	15	86,67%	Sangat Baik
	Aspek Isi Materi	29	35	82,86%	Sangat Baik
Skor		42	50	84,77%	Sangat Baik
Skor Total				81,43%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media *flashcard* berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase penilaian pada materi pertama yaitu pada aspek penyajian sebesar 86,67% yang dikategorikan sangat baik dan pada aspek isi materi sebesar 80% yang dikategorikan baik serta total untuk persentase penilaian ahli materi pada materi pertama yaitu sebesar 83,34% yang dikategorikan sangat baik. Untuk persentase penilaian pada materi kedua yaitu pada aspek penyajian sebesar 73,33% yang dikategorikan baik dan pada aspek isi materi sebesar 82,86% yang dikategorikan baik serta total untuk persentase penilaian ahli materi pada materi kedua yaitu sebesar 78,09% yang dikategorikan baik. Untuk persentase penilaian pada materi ketiga yaitu pada aspek penyajian sebesar 73,33% yang dikategorikan baik dan pada aspek isi materi sebesar 82,86% yang dikategorikan baik serta total untuk persentase penilaian ahli materi pada materi ketiga yaitu sebesar 78,09% yang dikategorikan baik. Untuk persentase penilaian pada materi keempat yaitu pada aspek penyajian sebesar 80% yang dikategorikan baik dan pada aspek isi materi sebesar 85,71% yang dikategorikan baik serta total untuk persentase penilaian ahli materi pada materi keempat yaitu sebesar 82,86% yang dikategorikan baik. Untuk persentase penilaian pada materi kelima yaitu pada aspek penyajian sebesar 86,67% yang dikategorikan baik dan pada aspek isi materi sebesar 82,86% yang dikategorikan baik serta total untuk persentase penilaian ahli materi pada materi kelima yaitu sebesar 84,77% yang dikategorikan sangat baik.

Persentase total penilaian media *flashcard* oleh ahli materi sebesar 81,43% yang menyatakan bahwa secara keseluruhan materi dan penyajian pada media *flashcard* dikategorikan sangat baik ahli materi teknologi beton.

Berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media *flashcard* ini efektif dan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi saat digunakan

dalam pembelajaran teknologi beton di dalam kelas. 90% peserta didik tertarik terhadap media *flashcard* yang digunakan dalam mata kuliah teknologi beton serta membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak mudah bosan saat menerima materi. Dengan adanya penilaian dan tanggapan yang positif oleh ahli dan mahasiswa terhadap media *flashcard* ini maka media *flashcard* ini dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa

1. Media pembelajaran *flashcard* pada mata kuliah teknologi beton dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran selain *slide presentation* yang biasanya digunakan oleh dosen dalam pembelajaran Mata Kuliah Teknologi Beton untuk mahasiswa program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan UNJ.
2. Dari hasil ahli media mengkategorikan media *flashcard* ini dikategorikan baik dan layak untuk digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 75,71%. Berdasarkan ahli materi teknologi beton, kelayakan untuk media pembelajaran ini sebesar 82% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.
3. Secara keseluruhan media *flashcard* teknologi beton ini layak untuk digunakan dalam mata kuliah teknologi beton di program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan UNJ setelah melalui validasi ahli.

Implikasi

1. Media pembelajaran *flashcard* ini dapat digunakan pada mata kuliah teknologi beton.
2. Media *flashcard* ini dapat dilaksanakan dan dilanjutkan pada tahap uji coba produk sebagai media pembelajaran teknologi beton.

3. Media *flashcard* ini bisa dikembangkan lagi dengan perpaduan teknologi *virtual reality* agar pembelajaran lebih bervariasi.

Saran

Saran dalam mengembangkan produk pendidikan dan pembelajaran apa saja yang dapat ditempuh melalui pendekatan penelitian pengembangan:

1. Diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar ini mahasiswa dapat berperan aktif dan semakin bersemangat dalam pelajaran teknologi beton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Dalam penelitian pengembangan suatu produk diharapkan mampu membuat produk sesuai dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan.
3. Untuk mengembangkan suatu produk diharapkan mampu memahami potensi dan masalah serta mampu mengembangkan ide yang kreatif.
4. Pada penjelasan materi proses dapat ditambahkan media pembelajaran lain seperti melalui tayangan video, untuk lebih menjelaskan bagaimana proses tersebut terjadi.
5. Perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran buatlah media pembelajaran dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan dipahami agar peserta didik dapat menyerap materi dengan mudah.

Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8, 101–110.

Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung: Kata Pena.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mashami, R. A., Andayani, Y., & Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13, 407–414.
- Rahmat, P. S., & Heryati, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata