

FLASH CARD

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DAN PENELITIAN



Haura Utama

MUH. RIJALUL AKBAR, M.Pd.

FLASH CARD

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DAN PENELITIAN

**KUTIPAN PASAL 72:
Ketentuan Pidana Undang-Undang Republik
Indonesia
Nomor 19 Tahun 2002 tentang HAK CIPTA**

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).



Haura Utama

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah. Semuanya terjadi, bergerak, terangkai, adalah karena hidayah dari ALLAH Sang Pemilik Pengetahuan. Tuhan Sang Maha Pemurah dengan segala limpahan RahmahNYA.

Shalawat dan Salam, selalu tucurahkan kepada Rasul Akhir Zaman Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam. Kepada para istri Beliau, keluarga, para sahabat, dan umat muslim yang mengikuti Beliau hingga akhir zaman.

Terima kasih Penulis ucapkan untuk kedua orang tua yang masih sabar menjaga dengan perhatian yang disembunyikan (Drs. Ahmad Abidin) serta doa yang selalu disertai air mata (Rohana M. Amin).

Untuk istri tersayang dan tercinta, Ulfa Widayati. Pasti kalo baca tulisan ini senyum-senyum. Terima kasih ya untuk segala hal yang tak dapat terucap.

Untuk Ubay, yang tidak tahu bagaimana selalu bisa membuat senyum bahagia.

Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian,
Penulis: Muh. Rijalul Akbar, M.Pd.
diterbitkan pertama kali oleh Penerbit Haura Utama, 2022

14 x 20 cm, viii + 118 hlm

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang mereproduksi atau memperbanyak seluruh
maupun sebagian dari buku ini dalam bentuk dan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

Editor: Moh. Nasrudin, M.Pd.I
(SK BNSP: No. Reg. KOM.1446.01749 2019)
Penata isi: Indah
Perancang sampul: Nita



CV. Haura Utama

👤 Anggota IKAPI Nomor 375/JBA/2020
📍 Nagrak, Benteng, Warudoyong, Sukabumi
📞 +62877-8193-0045 ✉️ haurautama@gmail.com

Cetakan I, Juli 2022

ISBN: 978-623-5368-75-7

KATA PENGANTAR

Bismillah

Buku *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian* adalah buku yang disusun sejak lama karena masih minimnya literatur tentang *flash card*. Kebalikan dari itu, jumlah mahasiswa, guru, dosen, peneliti, dan orang tua yang mencari literatur tentang *flash card* sangat banyak.

Sebagaimana judulnya, buku ini berisi tentang kajian *flash card* yang difokuskan sebagai media pembelajaran dan penelitian. Buku ini berisi tentang sejarah, konsep, model, teknik, hingga cara membuat *flash card*. Semoga buku ini dapat membantu dan menjadi salah satu acuan bagi semua kalangan.

Buku ini akan terus dilengkapi dan diperbaharui, insya Allah. Semoga buku ini bermanfaat, bagi penulis dan pembaca. Barakallah. Aamiin Ya Mujib.

Bima, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Sejarah Kartu Kilas (<i>Flash Card</i>)	1
B. <i>Flash Card</i> sebagai Media Pembelajaran.....	4
C. <i>Flash Card</i> sebagai Penelitian	8
BAB 2 KONSEP KARTU KILAS (FLASH CARD).....	13
A. Pengertian <i>Flash Card</i>	13
B. Ciri Kartu Kilas (<i>Flash Card</i>)	17
C. <i>Bagian</i> Kartu Kilas (<i>Flash Card</i>).....	24
D. Jenis Kartu Kilas (<i>Flash Card</i>)	29
E. Klasifikasi Kartu Kilas (<i>Flash Card</i>).....	35
BAB 3 MODEL DAN TEKNIK PEMBELAJARAN	
KARTU KILAS	47
A. Model Pembelajaran Kartu Kilas	47
B. Teknik Pembelajaran Kartu Kilas Berdasarkan Cara Penyajian	56
BAB 4 CARA MEMBUAT KARTU KILAS.....	78
A. Pembuatan Kartu Kilas Secara Manual.....	78
B. Pembuatan Kartu Kilas dengan Bantuan Mesin dan Teknologi	81
C. Pembuatan Kartu Kilas Secara Daring (<i>Online</i>)	87

BAB 5 KARTU KILAS EMPAT DIMENSI.....	92
A. Pengertian.....	92
B. Jenis.....	93
C. Cara Penggunaan.....	95
D. Model Pembelajaran Kartu Kilas Empat Dimensi	96
DAFTAR PUSTAKA	99
TENTANG PENULIS.....	102
LAMPIRAN.....	104

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Sejarah Kartu Kilas (*Flash Card*)

Berbicara tentang sejarah kartu kilas (*flash card*), tidak dapat dipisahkan dengan Glenn Doman (GD). Dari beberapa referensi dijelaskan bahwa, *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania (Fitzpatrick, 2010, p. 22). Glenn lahir pada tanggal 26 Agustus 1919. Pada tahun 1940 ia lulus dari University of Pennsylvania School of Physical Therapy. Glenn Doman adalah seorang terapis fisik dan pelopor dalam bidang perkembangan otak anak. Dia juga bekerja dan menangani anak-anak pada ratusan negara, baik yang maju maupun berkembang. Ia juga pernah terjun pada berbagai macam peperangan, dan mendapatkan penghargaan dari pemerintah Amerika, Belanda, dan Inggris. mendapatkan berbagai macam penghargaan. Glenn Doman wafat pada tanggal 8 Mei 2013, saat itu usianya 93 tahun.

Menurut artikel yang berjudul (*Remembering Glenn Doman, 2017*), ia sering mengatakan bahwa “Para ibu adalah guru terbaik yang dimiliki dunia, dan para orang tua yang menginspirasi dan mendidik selalu membuktikan pernyataan tersebut.” Sebelum ke sekolah, Glenn belajar membaca di pangkuan ibunya. Filsafat pembelajarannya yaitu cinta dan pengasuhan. Glenn percaya pada persahabatan, kesopanan, dan menghormati sesama. Selain itu dia juga percaya bahwa orang tua adalah jawaban untuk masalah dunia dan anak-anak bisa belajar sesuatu yang

dapat diajarkan dengan cara yang jujur, faktual, dan gembira.

Glenn dan stafnya memulai perjalanan keliling dunia untuk melihat bagaimana anak-anak tumbuh dan berkembang. Hasilnya adalah dokumen pertama dan satu-satunya tentang tahapan perkembangan otak serta diagnosis fungsionalnya. Selain itu, hal tersebut juga memberikan petunjuk untuk menghasilkan program yang efektif untuk melatih otak. Pada awal 60-an, Glenn menemukan bahwa anak berkebutuhan khusus mampu membaca dan memahami bacaan, bahkan melampaui anak seumurannya. Kemudian dia berpikir mengapa anak normal tidak sebaik mereka dalam membaca dan memahami bacaan? Hal ini membuat dia sadar bahwa, anak normal belum mendapatkan kesempatan dan stimulasi yang dibutuhkan untuk mencapai potensi maksimal.

Berangkat dari pengalam itu, pada tahun 1955, bersama Carl Delacato, Doman mendirikan organisasi non-profit yang bernama *Institutes for the Achievement of Human Potential* (IAHP). Melalui organisasi inilah Doman mengembangkan beberapa strategi dan media pembelajaran. Beberapa buku yang telah dihasilkan Doman, menggambarkan hal tersebut. Berikut beberapa buku karya Doman selain yang telah disinggung pada paragraf sebelumnya; (1) *How To Teach Your Baby Math: The Gentle Revolution*; (2) *How To Multiply Your Baby's Intelligence (Gentle Revolution)*; (3) *How To Teach Your Baby To Be Physically Superb: From Birth To Age Six: The Gentle Revolution*; dan (4) *How To Give Your Baby Encyclopedic Knowledge: The Gentle Revolution*.

Buku-buku tersebut, adalah buku yang membahas tentang cara peningkatan kognitif maupun psikomotorik bayi. Hal ini tentu tidak lepas dari profesi Doman sebagai

dokter ahli bedah otak. Buku-buku itu kemudian menjadi bahan seminar pada beberapa negara yang dinaungi oleh organisasi IAHP. Dengan begitu, IAHP mengajarkan para orang tua tentang cara memaksimalkan potensi anak dengan kerusakan otak atau anak normal.

Flash card pertama kali diperkenalkan oleh Doman pada tahun 1964. Perkenalan tersebut melalui bukunya yang berjudul "*How to Teach Your Baby to Read*". Atau lebih tepatnya, dari buku tersebut *flash card* mulai dikenal oleh masyarakat. Pada buku tersebut *flash card* disebut pada bab ke 7, tepatnya pada sub bab persiapan bahan pelajaran. Doman dan Janet (Doman & Doman, 2006, p. 134) menegaskan bahwa "Bahan-bahan ini dibuat berdasarkan pengalaman dan penelitian sebuah tim besar yang terdiri dari para ahli perkembangan otak anak yang mempelajari bagaimana otak manusia berkembang dan bekerja." Jika diperhatikan, kutipan tersebut menegaskan bahwa *flash card* adalah hasil temuan tim peneliti. Artinya, *flash card* pertama kali diperkenalkan oleh Doman dan timnya berdasarkan hasil penelitian.

Lebih lanjut, (Doman & Doman, 2006, pp. 134-135) menjelaskan bahan pembuatan *flash card* "Semua bahan dibuat dari kertas karton putih yang agak kaku sehingga mudah berdiri dan tidak mudah rusak bila dipegang." Kutipan tersebut menjelaskan tentang *flash card* yang dibuat dari karton atau kertas kaku, namun Doman tidak menyebutkan nama alat yang dibuat dari bahan-bahan yang dimaksud. Artinya, Doman tidak menyebutkan istilah *flash card* dalam bukunya. Doman hanya menyebut *kartu*. Hingga buku ini diterbitkan, penulis tidak dapat menemukan referensi yang kuat tentang awal mula penyebutan *flash card*.

Flash card pada awal dikenalkan sangat sederhana. Kesederhanaan *flash card* dapat dilihat dari segi bentuk, *flash card* hanya berbentuk *landscape*, belum ada variasi bentuk lain. Dari segi isi, hanya berisikan satu kata tanpa gambar. Dari segi warna pun, *flash card* hanya terdiri dari dua warna. Warna dasar sebagai latar tulisan dan warna tulisan. Warna ini berupa putih dan merah atau putih dan hitam. Dari segi fungsi, *flash card* hanya berfungsi sebagai media pengajaran membaca. Pada awal diperkenalkan, proses pengajaran membaca pada anak menggunakan *flash card* tidak dengan cara memperkenalkan huruf abjad, melainkan memperkenalkan kata. Dari kata tersebut, seorang anak mengenal huruf.

B. *Flash Card* sebagai Media Pembelajaran

Flash card adalah salah satu media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk gambar. Hal ini seperti yang dikelompokkan oleh Arsyad. *Flash card* menurut (Arsyad, 2015, p. 115) adalah media pembelajaran berbasis visual, yaitu gambar. Secara visual, memang betul bahwa *flash card* adalah media yang mewajibkan penggunaan indra penglihatan. Namun jika dikategorikan sebagai visual bergambar tidaklah tepat.

Pengelompokan tersebut sebenarnya kontradiktif dengan beberapa jenis *flash card* yang ada sekarang ini. Sebab, terdapat *flash card* yang hanya berupa teks, tanpa gambar. Pernyataan ini didukung dengan sebuah buku dari Glenn dan Janet Doman yang berjudul "*How to Teach Your Baby to Read*". Dalam buku tersebut, *flash card* yang digunakan pertama kali hanya berupa tulisan, bukan gambar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran berbasis visual (penglihatan), baik yang berupa gambar, tulisan, atau gambar dan tulisan.

Berdasarkan bentuknya *flash card* adalah media berbentuk cetak atau non cetak. Berbentuk cetak artinya *flash card* yang dibuat dengan menggunakan tangan atau alat cetak (printer dan sablon), dapat dipegang dan dilihat. Contohnya, *flash card* yang dibuat sendiri (dengan tangan) yang memanfaatkan kertas karton dan *flash card* yang dibuat menggunakan alat bantu seperti komputer dan alat cetak. Non cetak artinya *flash card* yang dihasilkan dari tulisan atau yang hanya dapat ditampilkan melalui *gadget* (*laptop*, komputer, *tablet*, *smartphone*, atau LCD). Contohnya, *flash card* yang dibuat dengan menggunakan *gadget* dan ditampilkan melalui *gadget*. *Flash card* seperti ini dapat berupa foto dan dokumen yang tidak dicetak atau dengan bantuan aplikasi.

Sebagai media pembelajaran, *flash card* dapat digunakan untuk mengajarkan empat keterampilan berbahasa, yaitu: 1) menyimak; 2) berbicara; 3) membaca, dan 4) menulis. Selain itu, *flash card* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berhitung, konsep dasar, rumus, senyawa kimia, atau nama satuan (berat, jarak, waktu, dll.).

1) *Flash card* sebagai media pembelajaran menyimak. Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui bahasa lisan (Tarigan, 2008b, p. 31). Kaitannya dengan menyimak, *flash card* dapat membantu dalam memperoleh informasi lambang-lambang lisan, khususnya dalam hal menangkap/memperhatikan cara pelafalan kosa kata yang baik dan benar. Seperti menyimak cara mengucapkan tiap huruf (abjad, vokal, konsonan, diftong, atau gabungan konsonan). Selain itu, hal yang perlu

diperhatikan pada pembelajaran menyimak adalah intonasi, jeda, dan penekanan.

2) *Flash card* sebagai media pembelajaran berbicara. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008a, p. 16). Berbicara tidak dapat lepas dari proses menyimak. Jika pada tataran menyimak siswa hanya memperhatikan cara pelafalan kosa kata, maka pada tataran berbicara siswa menirukan apa yang disimak. Siswa menirukan kembali apa yang telah disimak, intonasi, jeda, penekanan, dan cara mengucapkan tiap huruf. Perbedaan *flash card* sebagai media menyimak dan berbicara hanya terletak pada aktivitas siswa. Jika pada tataran menyimak siswa cenderung pasif, maka pada tataran berbicara cenderung aktif.

3) Berikutnya adalah *flash card* sebagai media pengajaran membaca. Membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan isinya (Pandawa et al., 2009, p. 4). Lebih lanjut (Pandawa et al., 2009, p. 4) mengatakan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya (menyimak, berbicara, dan menulis). *Flash card* dapat digunakan untuk mengenalkan huruf atau kosa kata. Huruf atau kosa kata yang tertulis pada *flash card* dapat diucapkan kembali. Perbedaan mendasar antara berbicara adalah keterampilan membaca membutuhkan tulisan untuk dibaca, sedangkan berbicara tidak demikian. Seseorang dapat saja berbicara walaupun tidak memiliki tulisan sebagai rujukan, namun seseorang tidak dapat membaca jika tidak memiliki bacaan.

4) Terakhir, *flash card* sebagai media pengajaran menulis. Menulis adalah proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan (Semi, 2007, p. 14). Kaitannya dengan itu, *flash card* dapat digunakan dalam pengajaran menulis awal, seperti menulis huruf atau kata dan menulis lanjut seperti karangan, puisi, prosedur kompleks, dan merangkai cerita. Adapun teknik penyajian *flash card* sebagai media menulis dapat digunakan dengan cara menyalin/menjiplak, teks rumpang, deskripsi gambar, dll. Selain itu, media *flash card* dapat pula digunakan sebagai alat bantu pada *low visual*.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran keterampilan berbahasa adalah ilustrasi. *Flash card* yang disertai ilustrasi lebih efektif dibandingkan *flash card* tanpa ilustrasi. Ilustrasi dapat membantu menghubungkan konsep huruf, kosa kata, gagasan, dan membantu daya nalar yang abstrak menjadi lebih nyata. Sebagai contoh, ketika ingin mengenalkan huruf 'A' maka ilustrasi pada *flash card* tersebut sebaiknya berupa gambar benda yang dimulai dengan huruf 'A', seperti ayam, apel, atap, dll. Hal yang perlu diperhatikan ketika mencantumkan ilustrasi adalah ilustrasi yang digunakan haruslah familier dengan siswa/anak. Hindari ilustrasi yang memicu siswa untuk bertanya tentang ilustrasi yang ditampilkan, karena siswa belum melihat/ mengenalinya. Hal ini juga berlaku pada penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran berhitung.

Selain keterampilan berbahasa, *flash card* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berhitung. Berhitung adalah kemampuan untuk menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagikan yang

merupakan bagian dari matematika (Hanifah & Julia, 2014, p. 191). Sebagai media pembelajaran berhitung, *flash card* dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan, urutan bilangan, mengajarkan penjumlahan, pengurangan, pengalian, dan pembagian. Media *flash card* lebih efektif ketika digunakan untuk mengajarkan berhitung permulaan, sementara untuk berhitung lanjutan tidak begitu efektif. *Flash card* juga dapat digunakan sebagai media untuk mengingat atau menghafal istilah, rumus, senyawa kimia, atau nama satuan (berat, jarak, waktu, dll.).

C. *Flash Card* sebagai Penelitian

Dunia pendidikan sangat menarik untuk dikaji, khususnya kajian tentang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu hal yang sangat menentukan dalam dunia pendidikan, khususnya saat proses pembelajaran. Jika penggunaan media kurang menarik, maka akan berpengaruh pada minat belajar siswa. Pemilihan media yang tepat akan memengaruhi penguasaan materi. Selain itu, penggunaan media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Namun, masih banyak pengajar yang belum memahami cara menggunakan, memilih, dan menerapkan media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan penelitian tentang media pembelajaran, baik dari cara penggunaan, pemilihan, maupun penerapan media pembelajaran.

Menurut (Kemdikbud, 2020) penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Sedangkan menurut (Walter, 2008) penelitian atau *research* diartikan sebagai *a detailed study of a subject, especially in order to discover*

(new) information or reach a (new) understanding. Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa penelitian adalah kegiatan pembelajaran secara rinci terhadap suatu subjek dengan sistematis dan objektif untuk memperoleh informasi baru, memecahkan persoalan, dan memperoleh pemahaman baru.

Sebagai usaha memecahkan persoalan, para peneliti banyak melakukan penelitian. Salah satu bidang penelitian dalam media pembelajaran adalah jenis media *flash card*. Penelitian media *flash card* berdasarkan jenis penelitian terdiri dari beberapa macam, berikut hanya akan dijabarkan dua jenis penelitian yakni sebagai berikut.

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PTK adalah penelitian *grounded* yang mengonsentrasikan pada komunitas sekolah/kelas dengan melibatkan guru, kepala sekolah, dan guru pada semua tahapan penelitian guna memperbaiki praktik kurikulum dan kebijakan yang diterapkan Tyler dan Angwin (Susilana, 2002). PTK biasanya dilakukan untuk menyempurnakan dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas atau di sekolah. Jenis penelitian ini dapat dilakukan oleh siapa saja, walaupun lebih ditekankan pada guru di sekolah.

PTK memiliki karakteristik yang membedakannya dengan penelitian lain. Berikut adalah karakteristik penelitian PTK menurut (Susilana, 2002) dan perbedaannya dengan penelitian lain.

PENELITIAN PTK	PENELITIAN SELAIN PTK
Dilakukan oleh mahasiswa, guru, atau dosen	Dilakukan oleh orang luar
Kerepresentatifan sampel tidak diperhatikan	Sampel harus representatif
Instrumen yang valid dan reliabel tidak diperhatikan	Instrumen harus valid dan reliabel
Tidak digunakan analisis statistik yang rumit	Menuntut penggunaan analisis statistik
Tidak selalu menggunakan hipotesis.	Mempersyaratkan hipotesis
Memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung	Mengembangkan teori, tidak memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung
Hasil penelitian merupakan produk ilmu dan terutama prosesnya	Hasil penelitian merupakan produk ilmu

Sebagaimana umumnya sebuah penelitian, PTK memiliki langkah atau tahap dalam proses penyusunannya. Adapun empat langkah dalam menyusun PTK adalah sebagai berikut. Langkah penyusunan ini Kemmis dan Mc Taggart (Aqib & Chotibuddin, 2018, p. 5).

- 1) Menyusun rancangan tindakan (perencanaan) yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan.

- 2) Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau persiapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan di kelas.
 - 3) Pengamatan, yaitu melaksanakan pengamatan oleh pengamat.
 - 4) Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.
2. **Penelitian dan Pengembangan (Research and Development [R&D])**

Penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012, p. 297). *Flash card* dapat digunakan dalam penelitian R&D misalnya hubungan *flash card* dengan media lain, pengembangan *flash card* sebagai media, dan lainnya.

Sebagaimana penelitian lainnya, penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) memiliki ciri atau karakteristik yang membedakannya dengan jenis penelitian lainnya. Berikut adalah karakteristik penelitian R&D Van den Akker dkk. dalam Plomp (Haviz, 2013, p. 31).

- 1) *Intervensionist*, yakni adanya intervensi (campur tangan) saat merancang tujuan penelitian.
- 2) *Iterative*, yaitu adanya siklus dari analisis, desain dan pengembangan, evaluasi dan revisi.
- 3) Keterlibatan praktisi, partisipasi aktif dari praktisi di setiap tahap dan kegiatan penelitian.
- 4) Berorientasi proses, bertujuan untuk memahami dan meningkatkan kualitas produk.

- 5) Berorientasi keterpakaian, peningkatan kualitas desain dengan proses praktikalitas oleh pengguna di lapangan..
- 6) Berorientasi teori, perancangan dilakukan berdasarkan kerangka konseptual dan teori, didukung oleh evaluasi yang mendalam terhadap produk.

Penelitian R&D memiliki tahapan dalam pelaksanaannya. Berikut adalah sepuluh langkah penelitian R&D menurut Borg and Gall (Fatriani & Samadhy, 2018, p. 4). Prosedur penelitian ini adalah: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk skala kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba produk skala besar; (9) revisi produk; (10) produksi massal.

Cek bagian lampiran untuk contoh 60 judul penelitian yang menggunakan *flash card*.



BAB 2

KONSEP KARTU KILAS (FLASH CARD)

A. Pengertian *Flash Card*

Sebelum membahas lebih lanjut tentang *flash card*, ada baiknya menentukan terlebih dahulu bagaimana cara penulisan *flash card* yang benar. Penulisan *flash card* yang benar adalah dengan cara dipisah yakni *flash card*. Alasannya sebagai berikut

a) Jika dicari arti kata dalam kamus bahasa Inggris, maka tulisan yang tepat adalah *flash card*. Jika menulis dengan *flashcard* maka tidak ditemukan entri untuk kata tersebut.

b) Pencarian dengan kata kunci *flash card* pada Publish or Perish di Crossref menghasilkan 1000 artikel jika dibandingkan dengan kata kunci *flashcard* yang hanya 180 artikel. Namun, hal sebaliknya terjadi ketika Publish or Perish di Scopus ditemukan 134 artikel dengan kata kunci *flash card*, namun hanya 92 artikel dengan kata kunci *flash card*.

Secara umum, pengertian *flash card* dapat dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah pengertian *flash card* menurut bahasa, selanjutnya adalah pengertian *flash card* menurut istilah. Berikut adalah penjelasan dari dua bagian pengertian tersebut.

1. *Flash card* Menurut Bahasa

Sebelum membahas pengertian *flash card*, ada baiknya kita tentukan terlebih dulu istilah yang akan digunakan sebagai pengganti *flash card*. Hal ini penting dilakukan untuk memperkaya istilah dalam bahasa

Indonesia dan mempermudah dalam penulisan. Istilah *Flash card* berasal dari bahasa Inggris. *Flash card* menurut kamus Cambridge (Walter, 2008) adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar. Selanjutnya, menurut (Echols & Shadily, 1996, p. 246) *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.

Sementara itu, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), kata *kartu* didefinisikan sebagai kertas tebal yang tidak berapa besar, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis) (Kemdikbud, 2020a). Lebih lanjut KBBI mendefinisikan kata *kilas* sebagai kata padanan dari kilat yang memiliki sifat kecepatan yang tinggi, dalam waktu singkat, dan sekejap mata. Berdasarkan pengertian kedua kata tersebut, maka istilah *flash card* dalam bahasa Inggris dapat dipadankan sebagai kartu kilas dalam istilah bahasa Indonesia. Selanjutnya, pada tulisan ini sebutan *flash card* akan diganti dengan kartu kilas. Istilah lain yang dapat digunakan sebagai padanan dari kata *flash card* adalah kartu berseri, namun pada buku ini akan menggunakan istilah kartu kilas.

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. Kartu Kilas (*Flash Card*) Menurut Istilah

Kartu kilas adalah sebuah kartu yang di atasnya terdapat kata, kalimat, atau gambar sederhana Baleghizadeh & Ashoori (Azabdaftari & Mozaheb, 2012). Sementara itu, menurut (Cancela et al., 2012) kartu kilas adalah kartu yang berisi informasi seperti kata atau huruf pada satu atau dua bagian yang digunakan dalam latihan di kelas atau pembelajaran mandiri.

Dua definisi tentang kartu kilas tersebut belum dapat menjelaskan pengertian kartu kilas dengan baik. Jika diperhatikan, semua kartu tentu menyediakan informasi. Setiap informasi tersebut terdiri dari huruf, kata, kalimat, atau gambar. Contoh sederhana adalah kartu nama. Kartu nama, adalah kartu yang menyediakan informasi tentang individu tertentu. Begitu pun dengan kartu-kartu lainnya, entah itu kartu tanda penduduk (KTP) atau kartu tanda mahasiswa (KTM). Namun, kedua kartu tersebut tidak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam latihan di kelas atau pembelajaran mandiri seperti yang diungkapkan oleh (Cancela et al., 2012) ketika mendefinisikan kartu kilas.

Flash card termasuk media visual. Doman dalam (Ulah, 2013) berpendapat bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Selanjutnya, menurut (Pardede,

2014, p. 11) gambar-gambar pada *flash card* dikelompok dalam beberapa seri: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka, profesi, dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda.

Definisi selanjutnya tentang kartu kilas berasal dari Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2015, p. 115) kartu kilas (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, yang biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Ada hal yang perlu diperhatikan dari definisi tersebut, yaitu tentang fungsi kartu kilas yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Pada fungsi kartu kilas hanya disebutkan yang berhubungan dengan gambar itu. Sementara pada pernyataan sebelumnya, Arsyad mengatakan bahwa kartu kilas adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol. Harusnya, fungsi kartu kilas adalah mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol itu. Atau mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan informasi di atas kartu itu. Jadi, bukan hanya gambar saja.

Berdasarkan beberapa definisi tentang kartu kilas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kartu kilas

adalah kertas persegi panjang yang berisi informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol, atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi tertentu yang terdapat di atasnya. Informasi yang disajikan pada kartu kilas biasanya saling berkaitan antara satu kartu dengan kartu lainnya.

Tidak ada aturan baku tentang ukuran kartu kilas. Ukuran kartu kilas dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat atau pengguna kartu kilas. Selain itu, ukuran kartu kilas juga bergantung pada jumlah siswa dan keluasaan tempat ketika menyajikan kartu kilas. Hal yang pasti dari kartu kilas adalah bentuknya yang persegi panjang. Seiring dengan perkembangan teknologi, kartu kilas tidak hanya berbentuk kertas namun juga berbentuk digital.

B. 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:

1. 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 (Fitzpatrick, 2010, p. 22). (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.

2. Berbentuk Persegi Panjang

Seperti yang telah disinggung pada pengertian kartu menurut (Kemdikbud, 2020b) 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? Menurut (Dengre, 2016), setidaknya ada enam alasan mengapa benda-benda tersebut berbentuk persegi panjang. Berikut adalah beberapa alasan mengapa semua benda tersebut umumnya berbentuk persegi panjang.

a. Berawal dari persepsi manusia.

Manusia cenderung ingin melihat sesuatu dengan lebih luas. Hal ini berkaitan dengan naluri alamiah manusia, ketika manusia dapat melihat lebih luas, maka kepuasan yang dirasakan pun akan berbeda. Melihat sesuatu pada bidang persegi panjang memiliki kesan lebih luas, sehingga menimbulkan rasa nyaman, dan menyenangkan dibandingkan melihat sesuatu pada bidang persegi, lingkaran atau segitiga.

b. Berkaitan dengan bentuk aspek rasio.

Manusia dapat melihat lebih nyaman berdasarkan aspek rasio. Menurut Wikipedia

(*Aspect Ratio (Image)*, 2017) aspek rasio adalah hubungan proporsional antara lebar dan tinggi. Aspek rasio sering ditulis dengan dua angka yang dipisah oleh tanda titik dua, seperti aspek rasio 4:3 untuk televisi tradisional dan 16:9 untuk televisi high definition (HD). Untuk saat ini, aspek rasio yang paling nyaman bagi penglihatan manusia adalah 16:9. Berikut adalah contoh gambar aspek rasio.



Gambar 1: Rasio 4:3
(Sumber: Wikipedia.org)



Gambar 2: Rasio 16:9
(Sumber: Wikipedia.org)

c. Berbentuk simetris.

Menurut (Kemdikbud, 2020a) simetris adalah sama kedua belah bagiannya atau setangkup, selain itu simetris juga berhubungan dengan keseimbangan letak unsur cetak 100% terhadap

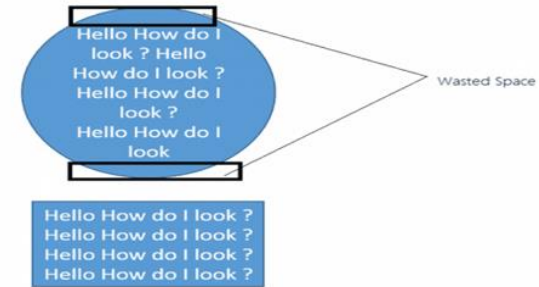
garis poros. Jika dilihat dari sudut pandang penglihatan, melihat abjad, dan deretan huruf pada bidang persegi panjang dirasa lebih bagus dan nyaman dibandingkan dengan bidang persegi atau lingkaran. Selain itu, bentuk bidang persegi panjang juga meminimalkan kemungkinan huruf ke luar dari frame, sehingga memberikan ruang yang lebih luas. Berbeda halnya jika menggunakan bidang lain, seperti lingkaran atau segitiga.

d. Bentuk piksel adalah kotak.

Piksel adalah unsur gambar atau representasi sebuah titik terkecil dalam sebuah gambar grafis yang dihitung per inci. Piksel berasal dari akronim bahasa Inggris *picture element* yang disingkat menjadi *pixel* (Piksel, 2017). Umumnya, piksel berbentuk kotak. Walaupun terdapat sebuah tulisan dari (Smith, 1995) yang mengatakan bahwa bentuk *pixel* bukanlah persegi kecil. Terlepas dari itu, piksel lebih baik atau bagus mengisi bidang persegi panjang dibanding bidang lainnya.

e. Bidang persegi panjang lebih luas.

Jika dibandingkan dengan bidang lain, bidang persegi panjang memiliki luas yang lebih. Oleh sebab itu, bidang persegi panjang lebih disarankan untuk digunakan menampung tulisan atau gambar. Sehingga bidang persegi panjang mampu menampung lebih banyak tulisan dan gambar dibanding dengan bidang lingkaran atau segitiga.



Gambar 3: Space
Sumber: Wittyfeed.com)

Gambar tersebut menerangkan bahwa bidang persegi panjang lebih luas dibandingkan dengan bidang lingkaran. Dengan jumlah karakter huruf yang sama, bidang lingkaran menghasilkan tujuh baris, sedangkan bidang persegi panjang hanya empat baris. Perbandingan ini menggunakan ukuran lebar yang sama antara dua bidang tersebut.

f. Bidang persegi panjang lebih nyaman digenggam dan mudah disimpan.

Alasan terakhir adalah karena bidang persegi panjang lebih nyaman untuk digenggam dan disimpan. Mudah digenggam karena tangan manusia juga mengikuti bentuk bidang persegi panjang. Mudah disimpan karena jika diperhatikan lebih saksama, tempat penyimpanan di sekitar kita juga berbentuk persegi panjang. Tempat penyimpanan ini mulai dari kotak pensil, saku/kantong, laci, hingga lemari, umumnya berbentuk persegi panjang.

3. **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.

4. **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.

5. **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

saling berkaitan. Contohnya, kartu identitas, kartu identitas hanya terdiri dari satu kartu untuk satu orang. Tidak ada keterkaitan informasi antara kartu yang satu dengan kartu lainnya. Memang terdapat kesamaan informasi, seperti jenis kelamin, agama, institusi, atau negara, namun kesamaan tersebut tidaklah membuat informasi yang saling berkaitan. Keterkaitan yang dimaksud adalah informasi yang ada pada masing-masing kartu saling menjelaskan dan melengkapi. Artinya, jika informasi pada salah satu kartu hilang atau tidak lengkap, maka akan terjadi ketidaklengkapan informasi. Contoh, kartu kilas angka atau abjad, jika salah satu angka atau abjad tidak lengkap, maka pembelajaran pun tidak akan berhasil dengan baik.

6. **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).

7. **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. Digunakan secara individu jika tidak memiliki seseorang yang dapat membantu. Penggunaan secara individu ini membutuhkan kemandirian, selain itu, pengguna kartu kilas juga dapat mengetahui bagian-bagian yang belum dikuasai tanpa perlu merasa malu atau disalahkan oleh orang lain. Sementara itu, jika berpasangan dapat saling mengingatkan dan memberi masukan. Terakhir, penggunaan secara massal lebih membutuhkan tenaga dan perhatian yang lebih. Penggunaan secara massal umumnya digunakan oleh pengajar kepada siswa dalam proses pembelajaran.

C. *Bagian Kartu Kilas (Flash Card)*

Secara umum, kartu kilas dapat dibagi dalam dua bagian. Bagian pertama dibagi berdasarkan komponen dari kartu kilas. Bagian selanjutnya berdasarkan tata letak kartu kilas.

1. **Komponen Kartu Kilas**

Berdasarkan dari komponen kartu kilas, kartu kilas memiliki dua bagian utama, yaitu kartu dan tulisan atau gambar atau tulisan dan gambar. Khusus untuk kartu adalah bagian yang tidak bisa digantikan. Sementara untuk tulisan, gambar, atau gambar dan tulisan dapat digantikan. Kadang suatu kartu kilas hanya terdapat tulisan saja, kartu semacam ini biasa digunakan untuk menghafal definisi. Kartu kilas yang hanya berisi gambar sangat jarang ditemui, namun kartu kilas semacam ini dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai macam benda. Sedangkan kartu kilas yang memiliki gambar dan tulisan adalah jenis kartu yang

sangat sering digunakan. Kartu kilas jenis ini digunakan untuk mengenalkan berbagai macam kosa kata pada pembelajar tingkat awal.

Kartu kilas yang hanya terdapat tulisan biasanya digunakan untuk menghafal atau mengingat konsep (kosa kata, definisi atau hitungan). Kartu kilas yang hanya terdapat gambar biasanya untuk mengenalkan benda (buah-buahan, anggota tubuh, atau hewan). Selanjutnya, untuk kartu kilas dengan tulisan dan gambar dapat digunakan untuk menjelaskan konsep atau hanya sekedar mengenalkan benda. Gambar dan tulisan harus saling berhubungan atau menjelaskan. Tulisan menjelaskan/berhubungan dengan gambar atau sebaliknya gambar menjelaskan/berhubungan dengan tulisan.

2. **Tata Letak Kartu Kilas**

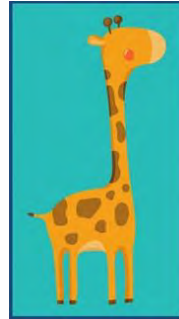
Berdasarkan tata letak kartu kilas, kartu kilas dapat dibagi dalam tiga bagian. Bagian pertama dengan tata letak penuh, kedua letak atas dan bawah. Bagian ketiga dengan letak depan dan belakang. Selanjutnya dengan letak kiri dan kanan. Berikutnya adalah letak miring atau landai. Kelima jenis tata letak tersebut pada dasarnya dapat digunakan dalam membantu mengingat atau menghafal. Baik menghafal konsep, hitungan, nama, atau mengenalkan benda. Tata letak tersebut disesuaikan dengan keinginan pengguna kartu kilas dan keefektifan ketika menggunakan kartu kilas.

a. **Letak penuh**

Letak penuh adalah jenis tata letak yang meletakkan gambar atau tulisan pada kartu dengan memenuhi seluruh bagian kartu kilas. Adapun yang

dimaksud dengan memenuhi dalam hal ini adalah gambar atau tulisan hampir atau menyentuh garis pinggir batas kartu kilas. Hanya terdapat jarak yang sempit antara batas pinggir kartu kilas dengan tulisan atau gambar.

Contoh:



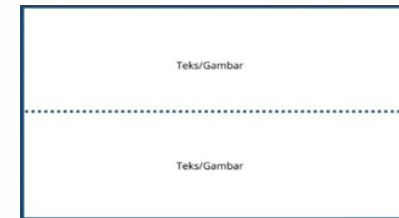
Jerapah

b. Letak atas dan bawah

Letak atas dan bawah adalah tata letak yang paling umum dan sering digunakan. Tata letak tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan definisi atau mengenalkan benda. Adapun tata letaknya, untuk bagian atas ditempati oleh istilah yang akan dijelaskan. Kemudian bagian bawah adalah definisi dari istilah tersebut. Sementara untuk gambar, bagian atas ditempati oleh nama benda. Kemudian bagian bawah ditempati oleh gambar dari benda yang dimaksud. Tata letak atas bawah ini dapat dibalik. Bagian atas untuk definisi

dari istilah dan bagian bawah untuk istilah yang telah dijelaskan. Begitu pun dengan gambar, bagian atas untuk gambar benda dan bagian bawah untuk nama benda.

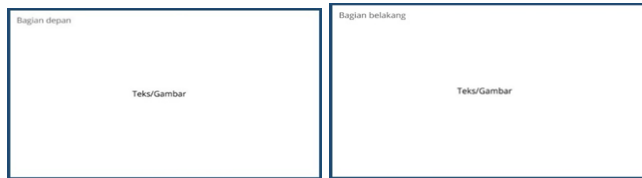
Contoh:



c. Letak depan dan belakang

Letak depan dan belakang adalah jenis tata letak kedua yang sering digunakan. Jenis tata letak ini paling sering digunakan untuk menghafal hitungan, rumus, nama satuan (berat, waktu, dll.) atau senyawa kimia. Adapun tata letaknya adalah bagian depan untuk angka yang ingin diingat atau hafal. Kemudian bagian belakang untuk hasil dari hitungan. Misal penjumlahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian. Hal yang sama juga berlaku untuk mengingat atau menghafal rumus atau nama senyawa kimia. Bagian depan untuk nama dari rumus, kemudian bagian belakang adalah rumus yang dimaksud. Misal, bagian depan (rumus kecepatan) bagian belakang (jarak: waktu). Contoh lain untuk nama kimia, bagian depan (air), bagian belakang (H_2O).

Contoh:



d. Letak kiri dan kanan

Letak kiri dan kanan adalah jenis tata letak yang jarang digunakan dibandingkan dengan dua tata letak sebelumnya. Jenis tata letak ini adalah jenis yang kegunaannya lebih luas dibanding dua jenis tata letak sebelumnya. Hal ini dikarenakan letaknya yang ideal, sehingga kita dapat dengan mudah menutup salah satu bagian ketika ingin menghafal atau mengingat. Tata letak ini dapat digunakan untuk menghafal atau mengingat konsep, hitungan, nama benda, rumus, nama satuan, atau nama senyawa kimia.

Contoh:

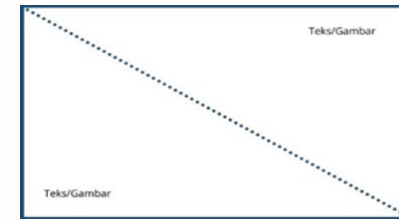


e. Letak miring atau landai

Letak kartu kilas selanjutnya adalah jenis tata letak miring atau landai. Jenis tata letak ini adalah yang sangat jarang digunakan dibanding tata letak yang telah dibahas sebelumnya. Jenis tata letak ini membagi kartu kilas menjadi dua bagian dengan

garis tengah berada pada setiap ujung kiri atas dan kanan bawah atau sebaliknya, kanan atas dan kiri bawah. Tata letak jenis ini tidak begitu efektif untuk mengenalkan kosa kata dengan disertai gambar. Tata letak jenis ini efektif untuk diisi dengan tulisan. Namun, jika ingin disertai dengan gambar, maka gambar yang dicantumkan dapat ditata sedemikian rupa. Hal ini dikarenakan letak pembagian kartu yang berbentuk miring atau landai.

Contoh:



D. Jenis Kartu Kilas (Flash Card)

Pembahasan tentang kartu kilas 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 kartu kilas adalah sebagai berikut.

1. Kartu Kilas Polos

Kartu kilas polos adalah jenis kartu kilas yang tidak berisi tulisan atau gambar di atasnya. Kartu ini digunakan untuk disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Pengguna kartu kilas ini dapat mengkreasi ide dan imajinasinya se bebas mungkin.

Penggunaan kartu kilas ini membutuhkan waktu lebih jika dibanding kartu kilas lainnya. Kartu kilas ini dapat digunakan oleh pembelajar tahap awal dan tahap akhir.

Contoh:



2. Kartu Kilas Alfabet (Abjad)

Kartu kilas alfabet adalah jenis kartu kilas yang berisi daftar nama-nama huruf abjad mulai dari abjad a-z. 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.

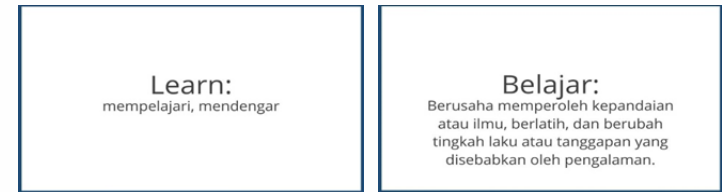
Contoh:



3. Kartu Kilas Kosa Kata

Kartu 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.

Contoh:



4. Kartu Kilas Angka

Kartu kilas 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, kartu kilas angka umumnya digunakan pada pembelajar bahasa tahap awal.

Contoh:



5. Kartu Kilas Hitungan Dasar

Kartu kilas 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 (÷). 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

Contoh:



6. Kartu Kilas Eksak

Kartu kilas 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. Kartu kilas 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. Kartu kilas ini digunakan untuk mengingat atau menghafal dasar-dasar rumus, nama dan lambang satuan atau unsur. Jenis kartu ini digunakan untuk pembelajar tingkat lanjut.

Contoh:



7. Kartu Kilas Benda

Kartu kilas benda adalah jenis kartu yang berisi gambar dari benda beserta nama atau fungsi dan definisinya. Jenis kartu kilas 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. Kartu kilas jenis ini umumnya digunakan pada pembelajar tahap awal untuk mengenalkan benda-benda.

Contoh:



8. Kartu Kilas Nama

Selain beberapa jenis kartu kilas yang telah disebutkan tersebut, juga terdapat beberapa jenis kartu kilas lainnya. Di antaranya adalah kartu kilas nama. Kartu kilas nama hampir sama atau mirip dengan kartu kilas kosa kata, dikarenakan fungsi yang sama untuk menambah atau mengenalkan kosa kata. Namun, kartu kilas nama adalah kartu kilas 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.

Contoh:



Dari delapan jenis kartu kilas yang telah disebutkan, hanya beberapa jenis kartu kilas yang sering digunakan. Di antaranya kartu abjad, angka, dan kartu kilas nama. Kartu kilas lainnya, juga digunakan oleh para pembelajar, namun tidak sepopuler kartu kilas abjad, angka, dan kartu kilas nama.

E. Klasifikasi Kartu Kilas (*Flash Card*)

Kartu kilas dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok. Adapun pengklasifikasian tersebut didasarkan pada posisi kartu kilas, jenis kartu kilas, teknik pembuatan, dan teknik penyajian. Penjelasan lebih lengkap dari keempat pengelompokan kartu kilas adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Posisi Kartu Kilas

Pengklasifikasian kartu kilas berdasarkan posisi adalah arah atau bentuk kartu kilas. Berdasarkan posisi, kartu kilas dapat dibagi dalam dua macam, yaitu bentuk *landscap* dan *portrait e*. Berikut adalah penjelasan dari kedua bentuk tersebut.

a. *Landscape*

Landscape adalah bentuk kartu kilas yang berwujud persegi panjang dan dipresentasikan dengan cara tergeletak atau horizontal. Jika diukur dengan penggaris, maka jumlah angka pada lebar kartu lebih besar dari jumlah angka pada tinggi kartu. Kartu kilas dengan jenis ini sering kali digunakan untuk menyajikan kosa kata, definisi, atau hitungan.

Contoh:



b. *Portrait*

Portrait adalah suatu bentuk kartu kilas yang berwujud persegi panjang dan dipresentasikan dengan cara tegak atau vertikal. Jika diukur dengan penggaris, maka jumlah angka pada tinggi lebih besar daripada angka pada lebar kartu kilas. Kartu kilas dengan bentuk portrait umumnya digunakan untuk mempertunjukkan gambar dan alfabet/abjad.

Contoh:



2. Berdasarkan Jenis

Berdasarkan jenis, klasifikasi kartu kilas dapat dibagi dalam tiga macam. Adapun tiga macam kartu kilas tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kartu kilas dengan tulisan

Kartu kilas dengan tulisan adalah jenis kartu kilas yang umum dan sering digunakan. Kartu kilas tulisan adalah kartu kilas yang berisi tulisan baik berupa angka, huruf, kata, frasa, kalimat, paragraf, hingga wacana tanpa disertai dengan gambar. Kartu kilas jenis ini sering digunakan untuk membantu mengenalkan angka dan huruf pada pembelajar tahap awal. Selain itu, kartu kilas jenis ini juga dapat digunakan untuk mengingat atau menghafal kata, kosa kata, definisi sebuah istilah, bahkan membahas atau menganalisis paragraf dan wacana. Pembelajaran tersebut, dapat diterapkan untuk pembelajar tingkat lanjut.

Contoh:



b. Kartu kilas dengan gambar

Kartu kilas dengan gambar adalah jenis kartu kilas yang hanya terdapat gambar di atasnya. Adapun gambar yang dapat ditempatkan di atas kartu kilas bergambar adalah semua jenis benda (hidup atau mati). Selain gambar benda, kartu kilas

bergambar juga dapat ditempati oleh gambar dari simbol-simbol atau tanda. Misalnya, gambar api untuk simbol panas, tengkorak dan tulang untuk hal yang berbahaya, atau tanda-tanda lalu lintas. Pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas ini dapat diterapkan pada pembelajar tingkat awal dan lanjut.

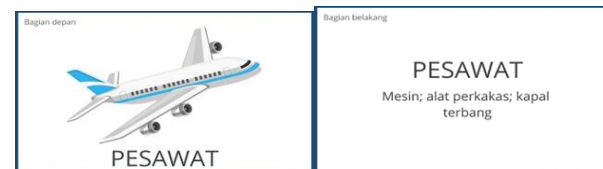
Contoh:



c. Kartu kilas dengan tulisan dan gambar

Kartu kilas dengan tulisan dan gambar adalah jenis kartu yang paling sering dan umum digunakan. Kartu kilas jenis ini adalah kartu kilas yang berisi tulisan dan gambar di atasnya. Tulisan yang dimaksud dapat berupa huruf, angka atau huruf dan angka. Kemudian, gambar yang terdapat pada kartu kilas ini adalah gambar benda mati atau hidup, simbol, atau tanda/markah. Secara sederhana, kartu kilas dengan tulisan dan gambar adalah gabungan dari kartu kilas tulis dan kartu kilas gambar. Kartu kilas jenis ini adalah jenis kartu yang dapat digunakan pada pembelajar tahap awal dan tahap lanjut.

Contoh:



3. Berdasarkan Teknik Pembuatan

Pengklasifikasian kartu kilas selanjutnya didasarkan pada teknik pembuatan. Berdasarkan teknik pembuatan, kartu kilas dapat dibagi dalam tiga cara. Cara yang dimaksud adalah secara manual, bantuan komputer, dan secara daring. Adapun penjelasan tiga teknik tersebut adalah sebagai berikut.

a. Secara manual

Teknik pembuatan kartu kilas yang pertama adalah secara manual. Pembuatan kartu kilas secara manual adalah teknik pembuatan dengan menggunakan tangan tanpa menggunakan alat bantu mesin atau teknologi. Mesin atau teknologi yang dimaksud dalam hal ini berupa mesin cetak, mesin pemotong, komputer, atau perangkat lunak.

Alat-alat yang biasa digunakan pada pembuatan kartu kilas secara manual di antaranya gunting, alat tulis, dan penggaris. Kelemahan pembuatan kartu kilas secara manual adalah kurangnya kepraktisan dan efisiensi waktu. Adapun kelebihanannya adalah bersifat fleksibel tidak bergantung pada mesin dan teknologi dan dapat dikreasikan sesuai keinginan.

b. Bantuan mesin dan teknologi

Teknik pembuatan kartu kilas dengan bantuan mesin atau teknologi adalah teknik yang bertolak belakang dengan teknik manual. Teknik pembuatan kartu kilas dengan mesin dan teknologi adalah cara pembuatan kartu kilas yang memanfaatkan mesin dan teknologi komputer. Teknologi komputer yang dimaksud adalah perangkat keras berupa perangkat lunak. Perangkat keras berupa *central processing unit* (CPU), monitor, mouse, dan keyboard. Adapun perangkat lunak dapat berupa program pengolah gambar dan tulisan.

Teknik pembuatan kartu kilas dengan bantuan mesin tidak sepenuhnya terbebas dari campur tangan manusia. Campur tangan manusia dalam hal ini mulai dari menyediakan, menyiapkan, dan mengoperasikan mesin atau teknologi. Kelemahan pembuatan kartu kilas dengan teknik ini adalah tidak fleksibel. Artinya, pembuatan kartu kilas sangat bergantung pada mesin dan teknologi. Ketika mesin dan teknologi bermasalah, maka pembuatan kartu kilas pun akan terhambat. Sementara itu, kelebihan pembuatan kartu kilas dengan cara ini adalah berkurangnya tenaga manusia, jumlah produksi yang dihasilkan lebih banyak, dan mempersingkat waktu pembuatan.

c. Secara daring (*online*)

Teknik pembuatan kartu kilas berikutnya adalah kartu kilas yang dibuat secara daring. Pembuatan kartu kilas secara daring adalah pembuatan kartu kilas dengan mengandalkan sambungan internet dan situs atau halaman web

tertentu. Pembuatan kartu kilas secara daring juga membutuhkan alat lain. Alat lain yang dimaksud adalah komputer, laptop, ponsel pintar, tablet, atau alat yang dapat mengakses internet.

Kelebihan pembuatan kartu kilas dengan teknik ini terutama terletak pada pilihan desain yang banyak dan bervariasi. Pengguna tidak perlu memikirkan desain atau mencari gambar, sehingga kreativitas dan imajinasi tidak terlalu dibutuhkan dalam teknik ini. Sementara kelemahan teknik pembuatan kartu kilas dengan teknik daring terdiri dari beberapa hal. Pertama, ketergantungan yang berlebihan pada sambungan internet dan alat penghubung internet. Kedua, imajinasi dan kreativitas pembuat kartu tidak dapat diterapkan dan dikembangkan dengan leluasa. Ketiga, pembuat kartu dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dan menguasai bahasa Inggris.

4. Berdasarkan Teknik Penyajian

Kartu kilas selanjutnya dapat diklasifikasikan berdasarkan teknik penyajian. Teknik penyajian adalah cara pengguna kartu kilas dalam mempertunjukkan kartu kilas. Berdasarkan teknik penyajian, kartu kilas dapat dikategorikan dalam dua jenis, yaitu berdasarkan objek dan media.

a. Teknik penyajian kartu kilas berdasarkan objek

Teknik penyajian kartu kilas berdasarkan objek adalah cara mempertunjukkan kartu kilas dilihat dari orang yang dijadikan sasaran. Kemampuan sasaran dalam melihat dan membaca informasi

pada kartu kilas menjadi hal penting pada teknik ini. Berdasarkan objek, kartu kilas ditunjukkan dengan tiga cara, yaitu secara individual, berpasangan, dan massal. Adapun penjelasan dari tiga teknik penyajian tersebut adalah sebagai berikut.

1) Individual

Teknik penyajian pertama adalah penyajian kartu kilas secara individual. Penyajian kartu kilas secara individual adalah teknik penyajian kartu kilas yang hanya ditujukan untuk pribadi atau perseorangan. Teknik ini sangat cocok ketika pengguna kartu kilas ingin menghafal atau mendalami istilah tertentu. Keberhasilan teknik ini sangat mengandalkan kedisiplinan pribadi. Ukuran kartu kilas pada teknik penyajian ini tidak begitu menjadi perhatian. Selama kartu kilas dapat dibaca dan dipahami oleh individu maka kartu kilas dapat berfungsi dengan baik.

2) Berpasangan

Teknik penyajian kedua adalah penyajian kartu kilas secara berpasangan. Teknik ini adalah teknik penyajian kartu kilas yang dilakukan oleh dua orang atau secara berpasangan. Penyajian kartu kilas dengan teknik ini membutuhkan kerja sama antara dua orang. Adapun cara penyajiannya dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, masing-masing individu memegang kartu kilas yang sama, kemudian saling memeriksa kebenaran informasi yang diutarakan oleh pasangannya.

Kedua, kartu kilas dipegang oleh salah satu orang agar dapat dikonfirmasi kebenaran informasi yang diutarakan oleh pasangannya. Sebagai catatan, sebelumnya pasangan yang mengutarakan informasi telah diberi kesempatan untuk mengingat atau menghafal informasi pada kartu kilas.

3) Massal

Teknik kartu kilas terakhir adalah penyajian kartu kilas secara massal. Penyajian kartu kilas secara massal adalah teknik mempertunjukkan kartu kilas kepada sekelompok orang. Kelompok orang yang dimaksud dapat berupa siswa, grup belajar, komunitas, atau peserta seminar dan diskusi. Penyajian kartu kilas secara massal harus memperhatikan keterlihatan dan kejelasan tulisan atau gambar yang ingin dipertunjukkan pada kartu kilas.

Ukuran kartu kilas sangat penting dalam hal ini. Adapun ukuran yang dimaksud adalah ukuran kartu, tulisan, dan gambar yang ada pada kartu kilas. Jika ukuran ini tidak diperhatikan, maka informasi yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dengan baik. Tidak ada ukuran standar untuk teknik penyajian ini. Namun, ukuran yang disarankan adalah 14,8 cm untuk lebar dan 21 cm untuk tinggi atau ukuran kertas A5.

b. Teknik penyajian kartu kilas berdasarkan media

Selanjutnya, teknik penyajian kartu kilas berdasarkan media adalah cara menampilkan kartu kilas ditinjau dari alat atau sarana yang digunakan. Secara umum, teknik penyajian berdasarkan media dapat dibagi dalam tiga jenis, yaitu media kertas, papan, dan plastik. Berikut adalah penjelasan dari beberapa media tersebut.

1) Media kertas

Media kertas adalah media penyajian kartu kilas barang lembaran yang terbuat dari bubur kayu, jerami, rumput, dan lain-lain. Media kertas adalah media penyajian kartu kilas yang sangat umum digunakan untuk menyajikan kartu kilas.

2) Media papan

Media papan adalah media penyajian kartu kilas dengan menggunakan kayu yang lebar dan tipis. Dari segi ketahanan, media papan lebih tahan lama jika dibandingkan media kertas.

3) Media plastik

Dibandingkan dua media sebelumnya, media plastik adalah media yang sangat awet. Media plastik adalah media kartu kilas yang dibuat dari bahan sintesis yang memiliki berbagai macam warna.

4) Ponsel pintar/tablet/laptop

Berbeda dari tiga media sebelumnya, media ponsel pintar/tablet/laptop adalah media penyajian kartu kilas dengan menggunakan bantuan teknologi penyajian gambar melalui layar. Penyajian dengan menggunakan layar ini lebih praktis dibandingkan media lainnya. Namun, media penyajian kartu kilas ini tidak efektif ketika digunakan secara massal. Hal ini dikarenakan ukuran layar ponsel/tablet/laptop yang kecil dan setiap individu harus memiliki atau dibekali dengan teknologi tersebut.

5) Proyektor/LCD/monitor

Media proyektor/LCD/monitor adalah media penyajian kartu kilas yang diproyeksikan pada bidang datar. Bidang datar dapat berupa tembok, papan, atau kain, khusus monitor, bidang datarnya adalah layar dari monitor. Penyajian menggunakan tiga alat tersebut membutuhkan alat bantu berupa laptop, komputer, tablet, atau smartphone sebagai sumber gambar yang akan diproyeksikan. Penyajian menggunakan alat ini cocok untuk diterapkan pada kelompok kecil dan besar atau di dalam ruangan.

6) Papan tulis interaktif

Media penyajian berikutnya dan yang paling mutakhir adalah dengan menggunakan papan tulis interaktif. Papan tulis interaktif adalah papan tulis digital yang memiliki layar sensitif bila disentuh dan bekerja mirip dengan

sistem komputer. Papan ini dapat menyimpan informasi yang pernah ditulis di atasnya dan merupakan salah satu aplikasi teknologi layar sentuh. Di pasaran papan ini dikenal dengan nama smartboard, smartboard interaktif. Terdapat pula aplikasi untuk papan interaktif seperti Jamboard dari Google. Penyajian menggunakan alat ini cocok untuk membantu siswa lebih aktif dan interaktif di kelas.

~oOo~

BAB 3

MODEL DAN TEKNIK PEMBELAJARAN

KARTU KILAS

A. Model Pembelajaran Kartu Kilas

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar Joyce & Weil dalam (Santayasa, 2007, p. 7), yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespons siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects* adalah hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

1. Pengenalan Huruf dan Angka

Model pembelajaran pengenalan huruf dan angka dengan menggunakan kartu kilas adalah model pembelajaran dalam mempelajari atau mengenalkan huruf abjad dan angka pada pembelajar. Misalnya, siswa ditunjukkan sebuah kartu yang terdapat huruf atau angka, kemudian pengajar menyebutkan nama huruf atau angka dan minta pembelajar untuk

mengulanginya. Pada sisi depan kartu, dapat ditulis dengan huruf di bagian atas dan kata yang mengandung huruf di bagian depan. Cara lain, pada sisi depan ditulis huruf, kemudian pada sisi belakang ditulis kata yang mengandung huruf tersebut.

Model ini berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan pengajar dan pembelajar mengenal huruf dan angka. Selain itu, pengenalan huruf dan angka dengan menggunakan kartu kilas juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Umumnya, sekolah melalui pengajar cenderung lebih dahulu mengajarkan pengenalan huruf daripada mengajarkan angka. Walaupun demikian pengenalan huruf dan angka adalah bagian dari pengenalan simbol tulisan. Pengenalan simbol tulisan adalah bagian dari tahap awal seorang anak dalam membaca atau dapat pula dikategorikan sebagai membaca awal. Huruf dan angka adalah dua jenis simbol bahasa yang umum digunakan untuk mengungkapkan pikiran.

Pengenalan huruf dan angka dengan menggunakan kartu kilas biasa diterapkan pada pembelajar bahasa tahap awal atau pemula. Pembelajar bahasa yang dimaksud adalah pembelajar bahasa pertama (bahasa ibu) atau bahasa kedua, dan seterusnya. Pengenalan huruf dan angka dengan menggunakan kartu kilas dapat diterapkan secara individu dengan atau tanpa pengajar juga dapat diterapkan secara berkelompok. Model pembelajaran pengenalan huruf dan angka adalah yang paling umum dan paling populer digunakan.

2. Pembelajaran Kosakata dan benda

Model pembelajaran kosakata dengan menggunakan kartu kilas adalah model pembelajaran dalam mengenalkan dan mempelajari perbendaharaan kata/frasa dan nama benda. Model ini adalah model lanjutan dari pengenalan huruf dan angka. Contoh penggunaan model ini serupa dengan pembelajaran pengenalan huruf dan angka. Desain kartu untuk pembelajaran ini juga serupa dengan pembelajaran pengenalan huruf, namun dapat ditambahkan gambar tentang kosakata/benda yang tertulis di kartu.

Pada dasarnya model pengenalan pembelajaran huruf dan angka dan model pembelajaran kosakata dan benda dapat digabungkan, namun dalam model kosakata dan benda hal yang dipelajari lebih luas. Model ini berfungsi untuk menambah perbendaharaan kata atau frasa pembelajar. Selain itu, model ini juga dapat membantu pengajar mengenalkan kosakata dan nama-nama benda dengan lebih menyenangkan.

Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dapat dengan mudah ditemukan di kamus bahasa. Kata, menurut KBBI (2008) adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Kata terdiri dari beberapa jenis, di antaranya kata benda, kerja, kata sifat, kata ulang, kata berimbuhan, kata ganti, dan lain-lain. Adapun frasa, menurut KBBI (2008) adalah gabungan dua kata atau lebih yang bersifat nonpredikatif (misalnya *gunung tinggi* disebut frasa karena merupakan konstruksi nonpredikatif).

Model pembelajaran kosakata dan benda dapat diterapkan pada pembelajaran kelas awal atau pemula hal ini dilakukan untuk mengenalkan kosakata dan nama-nama benda. Sementara penerapan pada kelas tinggi atau lanjutan dilakukan untuk memperbanyak atau mengingat kembali perbendaharaan kata. Model ini dapat diterapkan secara perseorangan atau beregu. Model ini cukup sering diterapkan pada pembelajaran bahasa, baik bahasa ibu atau bahasa kedua. Biasanya, model ini juga diterapkan bersamaan dengan model pembelajaran angka dan huruf.

3. Pembelajaran Konsep atau Istilah

Model pembelajaran konsep atau istilah dengan menggunakan kartu kilas adalah model pembelajaran untuk mengenalkan atau mempelajari ide atau pengertian yang dari peristiwa konkret yang berupa kata atau gabungan kata yang bermakna dalam bidang tertentu. Misalnya, pada salah satu sisi ditulis sebuah kata. Kemudian pada sisi lain ditulis pengertian/ definisi dari kata tersebut. Contoh: bahasa (sisi depan) sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (sisi belakang).

Model ini adalah model lanjutan dari model pengenalan huruf dan angka dan pembelajaran kosakata. Perbedaan model ini dengan dua model sebelumnya terletak pada kedalaman hal yang dipelajari. Model pembelajaran huruf dan angka hanya sebatas mengenalkan. Model pembelajaran kosakata hanya pada mengetahui nama-nama atau terjemahan kata. Sedangkan pada model ini, pembelajar diajak untuk mengetahui pengertian atau ide dari suatu kata.

Pembelajaran konsep atau istilah dapat diterapkan pada pembelajar pemula atau di kelas awal. Penerapan model pembelajaran ini biasa dilakukan secara individu, namun dapat pula secara berkelompok (kecil, sedang, atau besar). Pembelajaran model ini lebih efektif dilakukan secara individu, hal ini dikarenakan dalam mengenal atau mempelajari suatu konsep dibutuhkan waktu dan perhatian yang lebih. Pembelajaran ini secara individu dapat diterapkan dengan menggunakan media ponsel pintar atau kertas. Adapun secara berkelompok dapat menggunakan media berupa LCD atau kertas yang berukuran besar.

4. Pembelajaran Menyimak dan Berbicara

Model pembelajaran menyimak dan berbicara dengan menggunakan kartu kilas adalah pembelajaran mengenal lambang bahasa melalui bunyi dan pembelajaran mengucapkan bunyi-bunyi bahasa baik yang berupa huruf atau kata dengan menggunakan kartu kilas. Misalnya, pada bagian depan sisi atas ditulis huruf, pada sisi bawah ditulis kata yang diawali dengan huruf tersebut. Selanjutnya, pada sisi belakang dapat ditulis daftar kata yang diawali atau mengandung huruf yang ditulis pada bagian depan.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk melatih kemampuan menyimak, yaitu mengenal bunyi bahasa berupa kata atau huruf yang diucapkan secara lisan. Selain itu, juga bertujuan untuk melatih kemampuan mengucapkan lambang bahasa berupa huruf atau kata. Siswa diminta untuk membacakan huruf atau kata yang terdapat pada kartu kilas, kemudian siswa lain diminta untuk menyimak dan mengucapkan kembali kata yang telah dibacakan.

Pada dasarnya, pembelajaran menyimak dan berbicara saling berkaitan. Menyimak, umumnya dipelajari dengan cara mendengarkan pembicaraan. Adapun berbicara, umumnya dipelajari dengan cara menyimak. Menyimak dan berbicara adalah dua keterampilan berbahasa yang merupakan bagian dari bahasa lisan. Artinya, keterampilan menyimak dan berbicara bersumber pada ujaran (*speech*). Walaupun demikian, dua keterampilan ini dapat diajarkan atau dipelajari secara terpisah.

Pembelajaran menyimak dan berbicara dengan menggunakan kartu kilas umumnya digunakan pada pembelajar kelas awal atau pemula. Walaupun demikian, model pembelajaran ini juga dapat diterapkan untuk kelas tinggi atau tingkat lanjut. Pembelajaran dengan model ini lebih efektif diterapkan secara berkelompok, baik dalam kelompok kecil, sedang, atau besar. Model pembelajaran ini dapat disajikan dengan bantuan media LCD, laptop, atau ponsel pintar.

5. Pembelajaran Membaca dan Menulis

Model pembelajaran membaca dan menulis dengan menggunakan kartu kilas adalah pembelajaran membunyikan lambang bahasa tertulis dan kemampuan menuliskan lambang bahasa untuk mengungkapkan isi pikiran dan perasaan dengan menggunakan kartu kilas. Membaca dan menulis adalah dua keterampilan yang dikategorikan sebagai bahasa tulis. Hal ini dikarenakan bacaan adalah hasil dari tulisan, sedangkan tulisan adalah hasil dari pengumpulan informasi melalui membaca. Walaupun pada awalnya, seorang anak lebih dahulu menguasai kemampuan membaca daripada

menulis, namun pada akhirnya keterampilan membaca dan menulis akan saling berkelindan.

Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan cara, misalnya pada sisi atas ditulis huruf, pada sisi bawah ditulis kata yang diawali dengan huruf tersebut (dapat disertai dengan gambar). Kemudian pada sisi belakang dapat ditulis sebuah kata putus-putus untuk melatih pembelajar dalam menulis huruf/kata yang terdapat pada bagian depan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk melatih keterampilan mengenal dan menuliskan lambang bahasa. Selain itu, model ini juga digunakan untuk melatih pembelajar dalam mengumpulkan dan mengungkapkan informasi secara tulis.

Model pembelajaran membaca dan menulis dengan menggunakan kartu kilas umumnya digunakan pada pembelajar kelas rendah atau pemula. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada kelas tinggi atau lanjutan. Tergantung pada kreativitas pengajar dalam menyajikan suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat diterapkan secara individu maupun berkelompok. Model ini juga dapat diterapkan dengan menggunakan alat bantu lain baik yang konvensional (papan tulis, kertas, dll.) maupun teknologi (LCD, Laptop, *smartphone*, dll.).

6. Pembelajaran Menghitung Dasar

Model pembelajaran menghitung dasar dengan menggunakan kartu kilas adalah pembelajaran penjumlahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian angka sederhana dengan menggunakan kartu kilas. Misalnya, pada salah satu sisi ditulis 2+2 kemudian pada sisi lain ditulis jumlahnya, yaitu 4. Model

pembelajaran ini bertujuan untuk melatih dan mengenalkan perhitungan dasar pada pembelajar dengan menggunakan kartu kilas. Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif pengajar untuk mengajarkan perhitungan dasar pada pembelajar dengan cara yang menyenangkan.

Model pembelajaran menghitung dasar dengan menggunakan kartu kilas dapat diterapkan pada kelas awal atau pembelajar pemula dalam hal menghitung. Model ini dapat diterapkan baik secara individu maupun berkelompok. Model ini, tidak begitu populer untuk diterapkan di sekolah. Umumnya sekolah lebih memilih mengajarkan hitungan dasar dengan menggunakan tabel seperti yang biasa ditempel di dinding sekolah. Walaupun, jika boleh memilih, tentunya pembelajar lebih memilih kartu kilas dibandingkan daftar tabel perhitungan.

7. Pengenalan Nama Satuan

Model pembelajaran pengenalan nama satuan dengan menggunakan kartu kilas adalah pembelajaran untuk mengetahui nama-nama standar atau dasar ukuran, misalnya satuan panjang, berat, jarak, dan sejenisnya. Misalnya untuk mengenalkan nama satuan ukur panjang *kilometer* yaitu *km*. Pada salah satu sisi ditulis *km*, kemudian pada sisi lain ditulis *kilometer*.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam dasar ukuran. Nama-nama satuan ukur biasanya hanya dituliskan dengan cara daftar ukuran di papan atau di buku. Cara penulisan dengan daftar itu dapat diubah ke dalam bentuk kartu kilas, sehingga menjadi media ajar yang menarik bagi pembelajar.

Seperti halnya model pembelajaran lain dengan menggunakan kartu kilas, model ini juga dapat diterapkan pada pembelajaran kelas rendah atau pemula. Namun, dapat pula diterapkan pada pembelajar kelas tinggi ataupun lanjut, untuk mengingat kembali nama satuan yang telah dipelajari. Lebih lanjut, model ini dapat diterapkan secara individu maupun berkelompok.

8. Pembelajaran Rumus Eksak

Model pembelajaran rumus eksak dengan menggunakan kartu kilas adalah suatu usaha untuk mengenalkan atau mengetahui rumus-rumus dalam pembelajaran eksak dengan menggunakan kartu kilas. Rumus eksak yang dimaksud adalah rumus-rumus yang digunakan dalam matematika, fisika, atau pembelajaran ilmu pasti lainnya. Misalnya, rumus menghitung percepatan, pada salah satu sisi ditulis $a = \Delta v / \Delta t = V_2 - V_1 / t_2 - t_1$ kemudian pada sisi lain ditulis rumus percepatan. Model pembelajaran ini efektif untuk mengenalkan atau membantu pembelajar dalam menghafal rumus-rumus yang diajarkan.

Model pembelajaran rumus eksak dengan menggunakan kartu kilas dapat diterapkan pada pembelajar kelas awal atau pembelajar pemula. Model ini dapat diterapkan secara berkelompok, namun lebih efektif jika diterapkan secara individu. Cara penyajian model ini dapat dilakukan secara konvensional yaitu menggunakan kertas, atau dengan bantuan *smartphone*, laptop, dan LCD Proyektor.

9. Pengenalan Nama Unsur Kimia

Model pembelajaran nama unsur kimia dengan menggunakan kartu kilas adalah upaya untuk mengenalkan nama-nama unsur kimia dengan menggunakan kartu kilas. Nama-nama unsur kimia yang dimaksud adalah nama-nama beserta lambang unsur kimia. Misalnya, lambang O^2 untuk oksigen, pada sisi depan ditulis lambang O^2 kemudian pada sisi belakang ditulis arti dari lambang, yaitu oksigen. Model pembelajaran pengenalan nama unsur kimia efektif untuk membantu pembelajar dalam mengenal, mengingat, dan menghafal nama-nama unsur kimia.

Model pembelajaran pengenalan nama unsur kimia dapat diterapkan pada pembelajar pemula. Seperti halnya model pembelajaran lain, model ini juga lebih efektif diterapkan secara individu, walaupun secara berkelompok juga dapat diterapkan. Adapun cara penyajian model ini, dapat disajikan dengan menggunakan kertas, *smartphone*, laptop, LCD, atau gabungan.

B. Teknik Pembelajaran Kartu Kilas Berdasarkan Cara Penyajian

Teknik adalah cara mengerjakan atau menggunakan sesuatu. Pembahasan kali ini akan membahas tentang cara menggunakan kartu kilas dalam pembelajaran. Kartu kilas dapat digunakan untuk mengerjakan berbagai bidang pelajaran. Namun, pembelajaran yang dapat diajarkan dengan menggunakan media kartu kilas hanyalah yang bersifat dasar berupa pengenalan angka/huruf, perhitungan dasar, atau pengenalan konsep dasar berupa kosa kata/istilah. Secara umum, berikut adalah teknik

pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas berdasarkan cara penyajiannya.

1. Teknik Glenn Doman

Teknik Glenn Doman adalah menggunakan *flash card* sesuai dengan cara Glenn Doman yang mempopulerkan *flash card* sebagai media pembelajaran bahasa, khususnya membaca. Teknik ini bertujuan agar anak dapat mengasosiasikan suara dengan kata dalam keadaan nyata. Teknik ini cocok untuk melatih pembelajar membaca dan berbicara serta cocok untuk pembelajaran tingkat dasar atau bayi yang masih belajar berbicara.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas Glenn Doman, atau kartu kilas buatan sendiri berukuran besar. Adapun ukuran kartu kilas Glenn Doman adalah 45cm x 15cm.
- 2) Pastikan perpindahan kartu kilas tidak lebih dari satu detik.
- 3) Putar atau pindahkan kartu kilas mulai dari atas atau dari samping.
- 4) Pastikan perpindahan kartu kilas dari belakang ke depan karena lebih cepat.
- 5) Jari dari tangan yang memegang dan memindahkan kartu tidak boleh menghalangi tulisan yang ada pada kartu kilas.
- 6) Sebelum kartu mendarat dengan sempurna, tidak diperbolehkan untuk menyebutkan kartu.

- 7) Ucapkan kartu dengan lantang dan jelas. Tidak diperbolehkan untuk diperlambat atau diperpanjang.
- 8) Kondisikan anak atau siswa sebelum mulai menggunakan kartu kilas.
- 9) Pada tahap awal, pengenalan kartu kilas dapat dimulai dengan kata "Ini adalah". Misal "Ini adalah dagu", "Ini adalah mata", dan lainnya. Ketika sudah terbiasa tidak perlu lagi menggunakan kata "Ini adalah" dan langsung saja dengan kata "Dagu" "Mata", dan seterusnya.

2. Menyalin/Menjiplak (*Copy*)

Teknik menyalin/menjiplak (*copy*) adalah salah satu teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menyalin tulisan (huruf atau angka) atau gambar yang ada pada kartu kilas ke dalam kertas. Teknik ini cocok untuk melatih pembelajar dalam menulis dasar/awal dan lebih efektif digunakan secara individu.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas dengan ukuran sedang (A5) dan pastikan gambar/kata yang ada pada kartu kilas dapat terlihat dan terbaca.
- 2) Siapkan alat untuk menyalin/menjiplak yaitu, kertas dan alat tulis. Pastikan kertas yang digunakan tidak terlalu tebal, sehingga tulisan atau gambar yang ada pada kartu kilas dapat terlihat dari kertas tersebut.

- 3) Ajak pembelajar untuk menyalin atau menjiplak tulisan/gambar yang tertera pada kartu kilas. Salinan atau jiplakan dapat berbentuk tarikan garis utuh, garis putus-putus, atau dalam bentuk titik-titik. Jika salinan berbentuk garis putus-putus atau titik-titik, pengajar dapat meminta siswa saling bertukar hasil salinan dan menghubungkan garis yang belum tersambung tersebut.
- 4) Secara bersama, pengajar dan pembelajar mengonfirmasi ketepatan salinan dengan cara saling mengoreksi hasil salinan atau jiplakan.

3. Temukan Aku (*Find Me*)

Temukan aku (*find me*) adalah teknik belajar dengan menggunakan kartu kilas dengan cara membacakan sebuah petunjuk yang berkaitan dengan kartu yang dimaksud. Petunjuk yang diberikan dapat berisi definisi, ciri, atau sifat dari kartu yang dimaksud. Teknik ini dapat digunakan dalam pembelajaran berhitung, menyimak, berbicara, membaca, atau menulis.

Langkah-langkah

- 1) Siapkan kartu kilas yang berpasangan (satu berisi petunjuk dan satu berisi jawaban), sesuaikan ukuran kartu dengan jumlah pembelajar atau besarnya ruangan.
- 2) Sajikan kartu kilas dengan cara ditempelkan di papan tulis atau disebar di atas meja/lantai.
- 3) Bacakan aturan permainan dan jika diinginkan bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok. Petunjuk dapat dibaca oleh pengajar, siswa lain,

kelompok lain, atau siswa yang membaca juga bertugas mencari jawaban.

- 4) Bacakan petunjuk yang berkaitan dengan kartu kilas yang dimaksud. Petunjuk yang dibaca dapat berupa definisi, ciri, sifat, atau hasil dari hitungan (penjumlahan, perkalian, pengurangan, atau pembagian).
- 5) Setelah paham dengan petunjuk yang dibacakan, siswa atau kelompok lain mencari kartu yang dimaksud.
- 6) Konfirmasi jawaban siswa secara bersama-sama.

4. Kilas (*Flash*)

Kilas (*flash*) adalah cara belajar menggunakan kartu kilas dengan menyajikan kartu kilas secara kilat/sekilas. Cara penyajian secara kilat ini dapat digunakan secara individu dan berkelompok dengan bantuan guru.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas dan pastikan ukuran kartu kilas sesuai dengan pembelajar (kecil untuk individu dan besar untuk kelompok) pastikan gambar/kata yang ada pada kartu kilas dapat terlihat dan terbaca.
- 2) Letakkan kartu kilas kira-kira setinggi dada secara terbalik (daerah belakang menghadap pembelajar dan daerah depan/yang terdapat tulisan atau gambar menghadap dada).
- 3) Pastikan perhatian pembelajar tertuju pada kartu kilas yang dipegang. Dapat pula dibantu dengan memberikan arahan/perintah agar pembelajar memperhatikan.

- 4) Tunjukkan kartu kilas secara cepat dengan cara buka, kemudian tutup kartu kilas secara cepat/kilat.
- 5) Kemudian, pembelajar diminta mengidentifikasi apa yang ada pada kartu kilas yang telah ditunjukkan.
- 6) Usahakan, tidak menunjukkan ulang apa yang ada pada kartu kilas. Namun, jika terpaksa, pengulangan hanya disarankan dilakukan satu kali.
- 7) Buka kembali kartu kilas untuk memastikan dan mencocokkan isi kartu kilas dengan jawaban pembelajar.

5. Perlahan-lahan (*Slowly-slowly*)

Perlahan-lahan (*slowly-slowly*) adalah cara belajar dengan menggunakan kartu kilas dengan cara ditampilkan secara perlahan. Bagian depan kartu kilas ditutup dengan kertas dengan ukuran yang sama atau lebih besar kemudian kertas penutup dibuka atau digeser secara perlahan, hingga seluruh kartu kilas terbuka atau dapat ditebak.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas yang akan digunakan dan kertas yang dapat menutupi kartu berseru (pastikan kertas sama atau lebih besar dari kartu kilas).
- 2) Tutupi bagian depan kartu kilas dengan kertas yang tersedia.
- 3) Geser atau tarik kertas penutup secara perlahan dan bertahap hingga tulisan pada kartu kilas dapat ditebak dengan benar.

- 4) Perlihatkan kartu kilas secara utuh untuk memastikan kebenaran tebakan.
- 5) Pengajar mengonfirmasi kembali jawaban bersama pembelajar lain.

6. Apa yang Hilang (*What's Missing*)

Apa yang hilang (*what's missing*) adalah cara belajar dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menghilangkan salah satu kartu dan meminta pembelajar untuk mencari tahu kartu apa yang hilang. Cara belajar dengan teknik ini adalah menempelkan atau menyajikan beberapa kartu kilas, sebutkan satu per satu dan pastikan pembelajar sudah mengingatnya.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan beberapa kartu kilas, pastikan jumlahnya tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit (kira-kira 5-20) sesuaikan dengan tingkat kelas atau umur.
- 2) Sebutkan semua kartu kilas yang disajikan (ditempelkan di papan atau disebar di meja). Pastikan semua kartu kilas sudah diingat oleh pembelajar.
- 3) Pengajar atau pembelajar yang ditugaskan mengambil salah satu kartu kilas tanpa sepengetahuan pembelajar lain (menutup mata atau membalikkan badan). Kartu yang diambil atau dihilangkan dapat berjumlah satu, dua, atau lebih atau bertahap, satu kartu kemudian dua kartu, dan seterusnya.
- 4) Pengajar meminta pembelajar untuk mencari tahu kartu apa yang hilang.

- 5) Pengajar menunjukkan kartu yang diambil untuk mengonfirmasi jawaban.

7. Mata Ajaib (*Magic Eyes*)

Mata ajaib (*magic eyes*) adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menyebutkan kartu yang tidak dilihat. Teknik ini membantu ingatan pembelajar dan mendorong pembelajar untuk memvisualkan gambar dengan kata. Teknik ini lebih cocok untuk pembelajar tingkat SD atau pembelajar pemula, walaupun pada tingkat yang lebih tinggi atau lanjutan tetap dapat diterapkan.

Langkah-langkah:

- 1) Sajikan kartu kilas sejajar dari kiri ke kanan. Jumlah kartu kilas yang disejajarkan minimal 6 kartu, jumlah kartu dapat ditambah sesuaikan dengan pembelajar. Kartu kilas dapat ditempelkan pada papan tulis, di atas meja atau di atas lantai.
- 2) Bacakan kartu kilas yang telah disajikan bersama-sama dengan pembelajar, dapat pula dibaca dengan berirama.
- 3) Jika dirasa pembelajar telah mengingat semua kartu yang disajikan, keluarkan satu kartu yang terletak di ujung kiri.
- 4) Bacakan kembali semua kartu, termasuk kartu yang telah dikeluarkan.
- 5) Ulangi langkah ketiga kemudian disusul langkah keempat hingga tidak ada kartu yang tersisa.

- 6) Pembelajar membaca semua kartu yang dikeluarkan, seolah-olah masih ada kartu yang tersisa, sesuai dengan urutan penempatannya.

8. Membaca Bibir (*Lip Reading*)

Membaca bibir (*lip reading*) adalah teknik pembelajaran dengan kartu kilas dengan cara siswa diminta untuk membaca bibir pengajar. Ketika pengajar mengucapkan suatu kata tanpa bersuara, siswa diminta untuk menebak apa yang diucapkan oleh pengajar. Ingat, kata yang diucapkan haruslah ada pada kartu kilas yang telah ditampilkan oleh pengajar. Teknik ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam membaca gerak bibir, melatih fokus, dan ingatan. Harapannya, siswa dapat lebih mudah memahami lawan bicara ketika berkomunikasi. Sama halnya dengan teknik sebelumnya, teknik ini cocok diterapkan pada pembelajar tingkat pemula.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas berupa gambar saja, tidak boleh ada nama dari kartu kilas yang disajikan. Diperbolehkan jika hanya berbentuk huruf, untuk menstimulasi ingatan siswa.
- 2) Sajikan kartu kilas di depan siswa. Penempatan kartu kilas dapat ditempel di papan, buku, monitor, atau LCD serta penempatannya boleh diacak.
- 3) Ucapkan kata yang ada di kartu kilas tanpa bersuara.
- 4) Minta siswa untuk menebak kata apa yang diucapkan.

- 5) Ulangi langkahnya hingga semua nama kartu sudah diucapkan (tanpa bersuara).
- 6) Minta siswa untuk menyebutkan kembali semua nama kartu yang telah diucapkan.

9. Teka-teki Kartu Kilas (*Flashcard Riddles*)

Teka-teki kartu kilas (*flashcard riddles*) adalah teknik pembelajaran menggunakan kartu kilas dengan cara siswa diminta untuk menebak benda berdasarkan ciri-ciri atau petunjuk yang diinformasikan oleh pengajar. Misalnya, dia berkaki dua, memiliki sayap, tetapi tidak bisa terbang, dan mulutnya runcing. Siapakah dia? Teknik ini dapat melatih siswa untuk fokus dan memperhatikan lawan bicaranya. Selain itu, siswa dapat menggali kembali informasi yang ada pada ingatannya kemudian menyusun kepingan informasi yang didapatnya. Siswa juga dapat menempatkan konteks pada suatu komunikasi. Teknik ini cocok diterapkan pada pembelajar tingkat pemula.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas yang bergambar tanpa ada nama. Gambar kartu kilas dapat berupa benda hidup atau benda mati. Agar lebih seru, benda yang akan ditampilkan memiliki banyak kesamaan. Misal, gambar ayam, bebek, itik, kambing, domba, kuda, keledai, kuda nil, dll.
- 2) Sajikan kartu kilas di depan siswa. Untuk menambah keseruan pembelajaran, kartu kilas dapat ditempelkan dengan jarak yang berjauhan (di ujung kiri dan kanan tembok bagian depan).

- 3) Sebutkan dua sampai tiga ciri-ciri benda yang ditampilkan. Jika siswa masih kesulitan menjawab, dapat ditambahkan cirinya sampai ada yang dapat menjawab.
- 4) Ulangi sampai semua kartu yang ditampilkan telah ditebak oleh siswa.
- 5) Sebagai refleksi, minta siswa menyebutkan perbedaan dan kesamaan benda-benda yang telah dijawab.

10. Kelompok Kartu Kilas (*Flashcard Groups*)

Kelompok kartu kilas (*flashcard groups*) adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara mengelompokkan siswa berdasarkan kartu kilas yang disajikan. Setelah siswa berkelompok, siswa diberikan instruksi untuk melakukan atau menirukan sesuatu. Instruksi yang diberikan dapat berupa menyentuh anggota badan atau perintah lainnya. Misal kelompok sudah dibagi (kelompok macan, kelompok singa, dan kelompok gajah), kemudian pengajar menginstruksikan, "Sentuh hidungmu singa" maka semua siswa yang berada di kelompok singa harus menyentuh hidungnya. Agar lebih seru, ketika perintahnya menyentuh hidung, tapi pengajar menyentuh telinga. Ingat, ikuti instruksi, bukan meniru apa yang dilihat. Teknik ini dapat melatih fokus dan kecepatan mengolah informasi serta cocok untuk diterapkan pada pembelajar pemula atau menengah.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas sejumlah kelompok siswa.

- 2) Bagi siswa ke dalam kelompok. Satu kelompok dapat terdiri dari tiga sampai lima orang.
- 3) Tentukan berapa perintah yang akan diberikan untuk masing-masing kelompok.
- 4) Minta siswa untuk mengikuti apa yang diperintahkan, bukan apa yang mereka lihat.
- 5) Perintahkan siswa untuk melakukan sesuatu kemudian sebutkan nama kelompoknya. Misal, "Sentuh tanganmu macan!" maka, semua siswa yang ada di kelompok macan harus menyentuh tangannya. Ingat, dahulukan perintahnya kemudian sebutkan nama kelompoknya.
- 6) Ulangi sampai semua kelompok mendapatkan jumlah perintah yang sama.

11. Tangan di Kepala (*Hands on Head*)

Tangan di kepala (*hands on head*) adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara membagi siswa dalam dua kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu yang harus mereka ingat. Jumlah kartu yang harus diingat minimal tiga sampai belasan kartu (sesuaikan dengan kondisi siswa). Ketika pengajar menyebutkan kartu milik kelompok mereka, maka semua siswa dalam kelompok tersebut harus meletakkan tangannya di atas kepala. Ubah kecepatan penyebutan kartu untuk menambah keseruan permainan. Teknik ini dapat melatih motorik dan respons siswa dalam mengolah informasi, tentunya juga melatih fokus siswa. Teknik ini cocok untuk pembelajar bahasa tingkat awal dan lanjut.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu yang akan diingat oleh masing-masing kelompok. Jumlah kartu harus sama untuk setiap kelompok.
- 2) Bagi siswa dalam dua kelompok.
- 3) Informasikan kepada setiap kelompok kartu apa saja yang menjadi milik kelompoknya.
- 4) Beritahukan siswa untuk meletakkan tangan di atas kepala ketika kartu yang menjadi milik kelompok mereka disebutkan.
- 5) Percepat penyebutan untuk menambah keseruan.
- 6) Ulangi, hingga semua kartu disebut dan setiap kelompok mendapatkan giliran yang sama.

12. Rantai Kartu Kilas (*Flashcard Chain*)

Rantai kartu kilas (*flashcard chain*) adalah teknik pembelajaran kartu kilas dengan cara meminta siswa membentuk sebuah lingkaran (seperti rantai), kemudian pengajar menanyakan satu pertanyaan tentang kartu yang disajikan. Siswa yang telah ditanyai dan sudah menjawab dapat menanyakan hal serupa atau menyusun pertanyaannya sendiri. Jika siswa kesulitan menyusun pertanyaan, maka pengajar dapat mengambil alih. Pertanyaan harus berkaitan dengan kartu kilas yang disajikan. Untuk menambah keseruan, dapat diberikan aturan bagaimana cara bertanya dan menjawab. Misal harus menggunakan jumlah kata tertentu. Teknik ini dapat membantu siswa dalam berkomunikasi dua arah. Siswa dapat melatih mengolah informasi dan meresponsnya dengan cara yang aktif.

teknik ini dapat diterapkan pada pembelajar bahasa tingkat awal, menengah, dan lanjut.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas yang akan disajikan pada siswa.
- 2) Tentukan pertanyaan apa saja yang akan ditanyakan. Misal pertanyaan umum yang dimulai dengan 5W+1H (*what, where, when, who, why, + how*).
- 3) Perintahkan siswa untuk membentuk sebuah lingkaran. Pengajar dapat berdiri di dalam lingkaran.
- 4) Beritahukan kepada siswa bahwa mereka harus menjawab sebuah pertanyaan tentang kartu yang diberikan, kemudian mereka dapat melakukan hal yang sama kepada teman di belakangnya.
- 5) Berikan kartu kilas pada siswa, kemudian ajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar tersebut.
- 6) Perintahkan siswa untuk mengajukan pertanyaan pada temannya.
- 7) Ulangi, sampai semua kartu yang telah disiapkan sudah dibagikan kepada siswa.

13. Permainan Kim (*Kim's Game*)

Permainan Kim (*Kim's game*) adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menempelkan/menyajikan 12 sampai dengan 15 kartu kilas. Informasikan kepada siswa untuk melihat dan mengingat semua kartu di depan mereka. Pastikan siswa untuk diam serta menyiapkan alat tulis. Jika dirasa telah cukup, maka pengajar dapat memberikan perintah kepada siswa untuk memulai sembari

melepaskan semua kartu yang telah ditempelkan atau disajikan tadi. Kemudian minta siswa untuk menuliskan kembali semua kartu yang telah diambil. Teknik ini dapat membantu siswa melatih ingatan jangka pendek dan kemampuan menulisnya. Teknik ini dapat diterapkan pada pembelajar tingkat menengah dan lanjut.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu yang akan disajikan. Kartu dapat terdiri dari berbagai jenis kategori, misal ada kartu hewan, pakaian, kendaraan, buah, dll.
- 2) Tempelkan kartu kilas yang telah disiapkan.
- 3) Minta siswa untuk menyiapkan alat tulis.
- 4) Perintahkan siswa untuk mengingat kartu di depan mereka dan menulis kembali kartu tersebut.
- 5) Berikan waktu untuk mengingat (pastikan siswa untuk diam).
- 6) Setelah dirasa cukup, ambil kartu yang telah ditempelkan.
- 7) Perintahkan siswa untuk menulis kembali kartu yang telah diambil.
- 8) Untuk menambah keseruan, minta siswa untuk menuliskan kartu berdasarkan kategorinya. Misal apel, jeruk, dll. harus berada dikategori buah dan seterusnya.

14. Salin dan Tempel (*Copy and Paste*)

Salin dan tempel (*copy and paste*) adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menempelkan sesuatu pada abjad atau angka di

kartu kilas. Teknik ini membutuhkan kartu kila dengan tulisan yang berukuran besar. Siswa diminta untuk menempelkan biji-bijian atau ranting mengikuti tulisan yang ada pada kartu. Teknik ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar atau halus siswa. Teknik ini dapat diterapkan pada pembelajar bahasa tingkat awal.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu yang akan ditempel oleh siswa. Pastikan kartu yang digunakan berukuran besar dan berisi tulisan dengan ukuran besar pula.
- 2) Siapkan alat perekat untuk menempelkan benda pada kartu kilas (sesuaikan dengan keadaan).
- 3) Siapkan benda yang akan ditempelkan pada kartu kilas. Pastikan benda yang dapat menstimulasi motorik anak (biji-bijian, manik-manik, kancing, tusuk satai, ranting, play doh (berbahan lilin yang dapat diubah-ubah bentuknya), atau benda lainnya).
- 4) Perintahkan siswa untuk menempelkan benda yang sudah disediakan mengikuti tulisan di atas kartu.
- 5) Pengajar dapat membimbing dan memeriksa kegiatan siswa ketika kegiatan berlangsung atau setelahnya.
- 6) Hasil kegiatan siswa dapat dibawa pulang (sesuaikan dengan keadaan).
- 7) Satu siswa dapat menempelkan satu atau dua kartu, dapat juga menempelkan sesuai nama mereka (sesuaikan dengan keadaan).

15. Lirik Abc

Lirik abc adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara siswa memegang kartu dengan abjad tertentu. Guru menyanyikan lagu abc dan siswa diminta untuk mengangkat kartu ketika kartu yang dipegang disebutkan dalam lirik abc. Misal, ketika guru mulai bernyanyi a-b-c-d-e-f-g, siswa yang memegang kartu a, b, c, d, e, f, dan g harus mengangkat kartunya bergantian sesuai dan sesuai dengan urutan abjad yang dinyanyikan. Jika siswa kurang dari jumlah abjad, maka siswa dapat memegang lebih dari satu kartu. Teknik ini dapat menstimulasi kemampuan ingatan dan fokus siswa serta cocok diterapkan pada pembelajar pemula.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas abjad yang akan disajikan.
- 2) Bagikan kartu abjad pada masing-masing siswa. Jumlah kartu kilas untuk setiap siswa dapat disesuaikan.
- 3) Minta siswa untuk mengangkat kartu yang dipegang, ketika kartunya disebutkan dalam nyanyian pengajar.
- 4) Pengajar menyanyikan lagu abc hingga selesai sembari memperhatikan kartu yang diangkat oleh siswa.
- 5) Lirik lagu dapat diubah atau diacak agar permainan lebih seru.
- 6) Ulangi kegiatan hingga semua siswa mendapatkan giliran.

16. Kesadaran Fonemik

Kesadaran fonemik adalah teknik pembelajaran yang meminta siswa untuk mengambil huruf yang ada pada kartu kilas. Huruf yang diambil bisa satu atau lebih dari satu, sesuaikan dengan kemampuan siswa. Teknik ini dapat melatih kecepatan mengolah informasi dan ingatan siswa. Kegiatan ini cocok diterapkan pada pembelajar kelas awal.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas yang hanya gambar tanpa ada tulisan.
- 2) Siapkan kartu kilas yang hanya berisi teks huruf alfabet.
- 3) Informasikan kepada siswa bahwa mereka harus mengambil kartu kilas berhuruf yang sesuai dengan kartu yang disajikan.
- 4) Minta siswa untuk menyusun kartu huruf sesuai dengan kartu kilas yang disajikan.
- 5) Ulangi kegiatan ini, hingga dirasa siswa telah mulai menguasai permainan atau tujuan pembelajaran tercapai..

17. Kartu Eat Bulaga (Charades)

Kartu eat bulaga (charades) adalah teknik pembelajaran yang membutuhkan kerja sama antara dua orang (berpasangan) untuk memberikan petunjuk dan menjawab kartu yang ada di kepala salah satu siswa. Permainan ini sama seperti permainan pada salah satu stasiun acara TV dulu yang populer. Teknik ini dapat melatih kerja sama, komunikasi, dan pengolahan

informasi. Kegiatan ini dapat diterapkan pada pembelajar kelas menengah dan lanjut

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan ikat kepala (*headband*), dobeltip, dan kartu kilas.
- 2) Bagi siswa dalam dua kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok bergiliran.
- 3) Informasikan pada siswa bahwa mereka harus menjawab benda apa yang ditempelkan di kepalanya berdasarkan petunjuk dari pasangannya.
- 4) Pengajar memberikan petunjuk berupa kategori benda, misal hewan, pakaian, furnitur, dll.
- 5) Komunikasi yang berlangsung hanya boleh tiga kata yakni ya, tidak, bisa jadi (untuk orang yang memberikan petunjuk/tidak menggunakan gambar di kepala). Sementara yang menggunakan gambar di kepala berkomunikasi dengan dua sampai tiga kata untuk menjawab gambar apa yang ada di kepalanya.
- 6) Ulangi kegiatan hingga semua siswa mendapatkan giliran.

18. Lomba Lari Menara Cup (*Cup Tower Race*)

Lomba lari menara cup (*cup tower race*) adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas di mana siswa harus menyusun cup (gelas plastik) membentuk menara. Setelah menara dibangun, siswa membaca kartu kilas yang telah dijejer di depan siswa kemudian duduk ke kursi. Teknik ini dapat melatih motorik siswa dan kecepatan mengenali huruf. Kegiatan

ini dapat diterapkan pada pembelajar kelas menengah dan lanjut.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan cup (gelas plastik) untuk satu menara minimal tiga, enam, sampai sepuluh.
- 2) Siapkan meja untuk menyusun menara.
- 3) Siapkan tiga atau lebih kartu kilas di depan siswa untuk dibaca setelah menyusun menara. Agar tambah seru jumlah cup dan kartu dapat ditambah sesuai keinginan.
- 4) Informasikan pada siswa bahwa mereka harus menyusun menara dari gelas plastik, kemudian membaca kartu kilas, dan duduk kembali ke kursinya masing-masing. Pastikan kursi siswa memiliki jarak yang sama.
- 5) Ulangi kegiatan hingga semua siswa mendapatkan giliran.

19. Tepuk dan Gerak (*Clap and Move*)

Tepuk dan gerak (*clap and move*) adalah teknik pembelajaran dengan cara siswa diminta untuk menjawab kartu apa yang disajikan oleh pengajar. Sebelum menjawab, siswa harus tepuk tangan, ketika diizinkan siswa boleh menjawab. Ketika jawabannya benar, maka siswa dapat maju satu langkah hingga mencapai finis. Perlombaan ini dapat melibatkan dua sampai lima siswa. Teknik ini dapat melatih motorik, fokus, kesabaran, dan ketelitian siswa. Kegiatan ini dapat diterapkan pada pembelajar kelas awal, menengah, dan lanjut

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas yang akan dijawab siswa. Sesuaikan dengan jarak langkah garis finis. Misal kira-kira garis finis membutuhkan lima langkah, maka pengajar harus menyiapkan kartu lebih dari lima.
- 2) Siapkan garis mulai dan akhir untuk acuan siswa.
- 3) Informasikan pada siswa aturan permainan. Siswa harus menjawab kartu yang diperlihatkan pengajar dengan cara menepuk tangan. Siswa hanya boleh menjawab ketika diizinkan. Jika jawaban benar siswa dapat maju satu langkah, jika jawaban salah mundur satu langkah.
- 4) Siapkan dua atau lebih siswa untuk melakukan kegiatan ini.
- 5) Ulangi kegiatan hingga semua siswa mendapatkan giliran.

20. Lompat Kelinci

Lompat kelinci adalah teknik pembelajaran dengan cara siswa melompati kartu yang disebutkan oleh pengajar. Siswa dapat berbaris atau membentuk sebuah lingkaran besar. Sebarkan kartu di dalam lingkaran atau di depan siswa jika mereka berbaris. Siswa hanya boleh mendekati kartu dengan cara melompat seperti kelinci (tidak boleh berlari). Teknik ini dapat melatih motorik, kecepatan mengolah informasi, dan meningkatkan perhatian siswa. Kegiatan ini dapat diterapkan pada pembelajar kelas awal, menengah, dan lanjut.

Langkah-langkah:

- 1) Siapkan kartu kilas dan sebarkan di bawah lantai.
- 2) Minta siswa untuk membentuk sebuah lingkaran mengelilingi kartu yang telah disebar.
- 3) Informasikan kepada siswa bahwa mereka harus memperhatikan kartu yang diperlihatkan oleh pengajar, kemudian lompat kelinci ke arah kartu (tidak boleh berlari).
- 4) Siswa yang mencapai kartu lebih dahulu dapat keluar dari lingkaran dan istirahat.
- 5) Ulangi kegiatan hingga hanya tersisa satu siswa.
- 6) Berikan hadiah pada semua siswa yang telah mengikuti kegiatan dengan cara berterima kasih

~oOo~

BAB 4

CARA MEMBUAT KARTU KILAS

Cara membuat kartu kilas telah disinggung pada pembahasan klasifikasi kartu kilas berdasarkan teknik pembuatan. Cara membuat kartu kilas akan dibagi dalam tiga cara, yaitu secara manual, bantuan mesin dan teknologi, dan secara daring.

A. Pembuatan Kartu Kilas Secara Manual

Pembuatan kartu kilas secara manual adalah teknik pembuatan kartu kilas yang masih mengandalkan tangan dalam proses produksi. Artinya, sebagian besar pengerjaan kartu kilas masih menggunakan tangan. Secara umum, proses pembuatan kartu kilas secara manual dibagi dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pembuatan, dan penyelesaian. Berikut adalah proses pembuatan kartu kilas secara manual.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap awal ketika akan membuat kartu kilas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua hal yang dibutuhkan tersedia. Adapun hal-hal yang harus disiapkan dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

- a) Tentukan jenis kartu kilas yang akan dibuat.
- b) Tentukan desain kartu kilas, dapat dibuat sketsa atau contoh terlebih dulu.

- c) Tentukan jumlah kartu kilas yang akan dibuat, hal ini bertujuan agar bahan yang akan disediakan tidak lebih atau kurang.
- d) Tulislah daftar bahan-bahan yang diperlukan.
- e) Tentukan tempat pembuatan kartu kilas, usahakan jauh dari gangguan dan jangkauan anak.
- f) Siapkan meja untuk mendesain dan meletakkan bahan.
- g) Siapkan bahan-bahan pembuatan kartu kilas, seperti:

Kertas

Alat tulis (pensil/bolpoin)

Penghapus

Penggaris

Gunting/pisau pemotong (*cutter*)

Alat warna (krayon, cat air, spidol, atau pensil warna)

2. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan adalah tahap menggabungkan semua hal yang telah disiapkan pada tahap persiapan. Adapun yang digabungkan adalah ide dan bahan. Secara singkat, tahap pembuatan adalah tahap menyusun dan mengkreasikan kartu kilas. Berikut adalah beberapa langkah dalam membuat kartu kilas.

Gambar kotak persegi panjang di atas kertas (*potrait/landscape*). Hal ini bertujuan untuk memberi batas ketika mengisi kartu kilas dengan tulisan atau gambar.

- a) Tulis atau gambar sesuatu yang ingin dituangkan di atas kartu kilas.
- b) Ketika menulis atau menggambar, perhatikan pemilihan warna. Jika menulis konsep atau istilah usahakan memberikan warna berbeda pada kata dan maknanya begitu pun pada gambar.
- c) Jika kesulitan menggambar, Anda dapat mengambil atau menjiplak gambar dari buku, koran, atau majalah, kemudian tempel atau gambar kembali pada area yang telah disediakan.
- d) Gunting kartu kilas yang telah jadi dengan mengikuti garis batas kartu kilas, berikan ruang setengah centimeter antara garis batas dengan daerah yang digunting.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap terakhir dari pembuatan kartu kilas adalah tahap penyelesaian. Tahap penyelesaian adalah tahap pemeriksaan kembali kartu kilas yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk memeriksa dan memperbaiki kekurangan atau kerusakan pada kartu kilas yang telah jadi.

- a) Memeriksa kata atau huruf yang kurang atau lebih pada tulisan kartu kilas.
- b) Memeriksa warna dan garis pada gambar pada kartu kilas.
- c) Memeriksa kerapian pemotongan kartu kilas, jika kartu digunakan oleh anak kecil, buang pinggirannya yang runcing pada tiap sudut kartu kilas.
- d) Kartu kilas siap digunakan.

B. Pembuatan Kartu Kilas dengan Bantuan Mesin dan Teknologi

Selain cara manual, pembuatan kartu kilas juga dapat dilakukan dengan bantuan mesin dan teknologi. Pembuatan kartu kilas dengan bantuan mesin dan teknologi dapat digunakan untuk keperluan individu atau massal. Adapun mesin dan teknologi yang dimaksud adalah alat cetak (*printer*) dan aplikasi Microsoft Office (Word dan PowerPoint). Berikut adalah cara membuat kartu kilas dengan menggunakan mesin dan teknologi untuk keperluan individu.

1. Tahap Persiapan

Seperti halnya pembuatan kartu kilas secara manual, pembuatan kartu kilas dengan mesin dan teknologi juga membutuhkan persiapan. Teknologi yang digunakan dalam pembuatan kartu kilas adalah teknologi sederhana, sehingga tidak memerlukan kemampuan khusus dalam bidang desain grafis. Teknologi yang digunakan adalah komputer/laptop, aplikasi Microsoft Office, dan *printer*. Adapun hal yang harus disiapkan adalah sebagai berikut.

- a) Siapkan komputer atau laptop.
- b) Pastikan komputer/laptop yang disiapkan sudah tertanam aplikasi Microsoft Office (PowerPoint dan Word).
- c) Siapkan *printer*, dan pastikan tinta pada printer tersedia/cukup.
- d) Tentukan jenis atau tema kartu kilas yang akan dibuat.

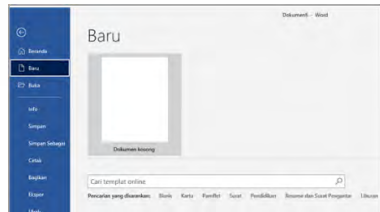
- e) Tentukan desain kartu kilas, dapat dibuat sketsa atau contoh terlebih dulu.
- f) Tentukan jumlah kartu kilas yang akan dibuat.
- g) Siapkan meja untuk mendesain dan meletakkan bahan.
- h) Siapkan bahan-bahan pembuatan kartu kilas, seperti: (kertas; penggaris; dan gunting/pisau pemotong [cutter])

2. Tahap Pembuatan

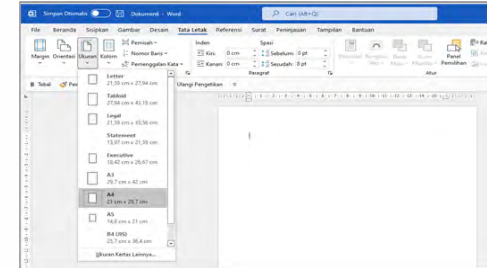
Tahap pembuatan kartu kilas dengan bantuan mesin dan teknologi lebih mudah dibandingkan dengan pembuatan secara manual. Tentunya, untuk membuat kartu kilas dengan cara ini diperlukan kemampuan dalam menguasai teknologi. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, teknologi yang digunakan adalah komputer dan aplikasi dari Microsoft Office, yaitu Word dan PowerPoint. Berikut akan dipaparkan cara membuat kartu kilas dengan menggunakan Office Word dan PowerPoint.

a. Cara Membuat Kartu Kilas dengan Bantuan Office Word

- 1) Buka aplikasi Office Word pada komputer/laptop Anda
- Pilih *file*-baru-dokumen kosong.



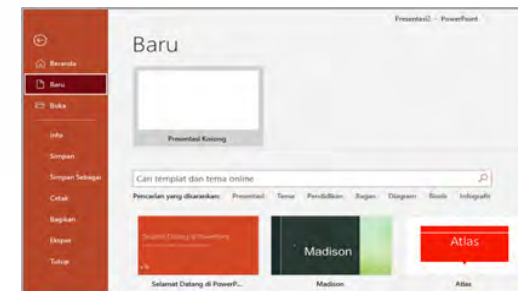
- 2) Pilih tata letak-ukuran untuk mengubah ukuran kertas, dapat juga pilih tata letak-orientasi jika ingin mengubah tampilan.



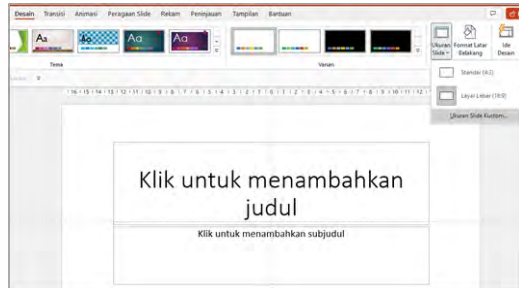
- 3) Ubah ukuran kertas, jika ingin ukuran A4 dibagi dua maka pilih ukuran A5, jika masih ingin dibagi dua pilih ukuran A6.
- 4) Ukuran yang akan digunakan kali ini adalah ukuran A4 agar lebih mudah didesain dan dibagi.
- 5) Lanjut pada tahap nomor enam.

b. Cara Membuat Kartu Kilas dengan Bantuan Office PowerPoint

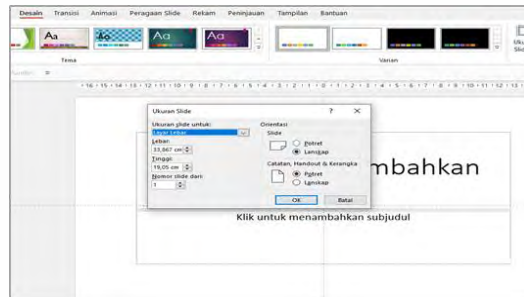
- 1) Buka aplikasi OfficePoint pada komputer/laptop Anda
- 2) Pilih *file*-baru-dokumen kosong



3) Pilih desain-ukuran slide-ukuran slide kostum.

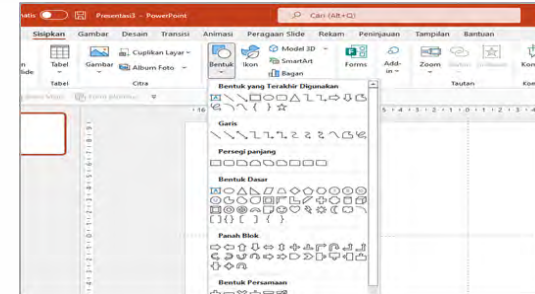
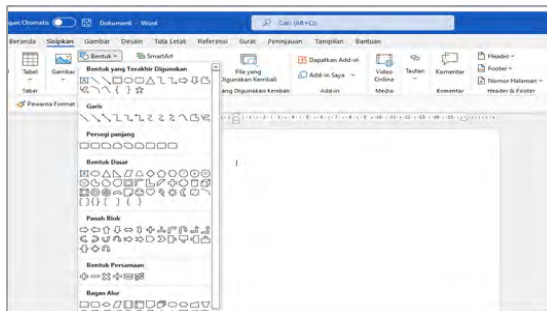


4) Jika ingin orientasi tinggal pilih potret/lanskap pada kotak yang sama.

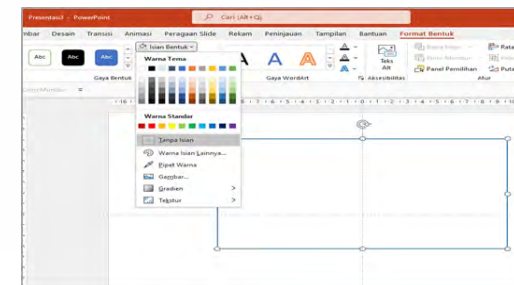
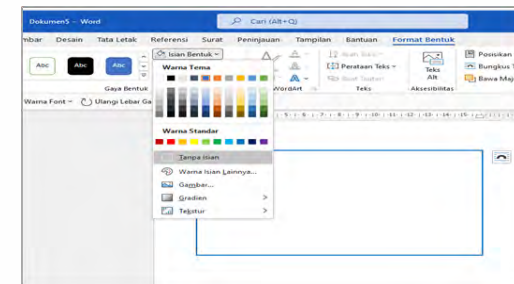


5) Ubah ukuran kertas menjadi A4.

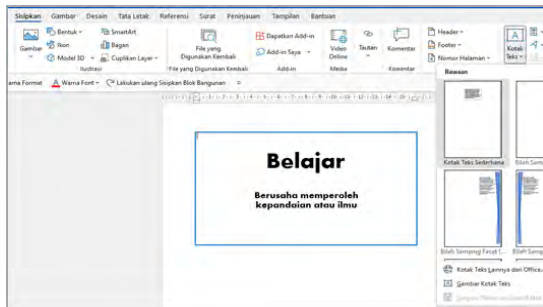
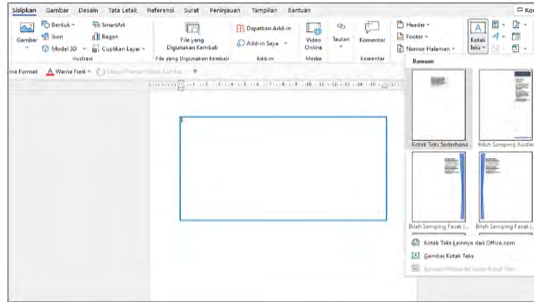
6) Pilih sisipkan/insert-bentuk/shape. Pilih bentuk persegi panjang.



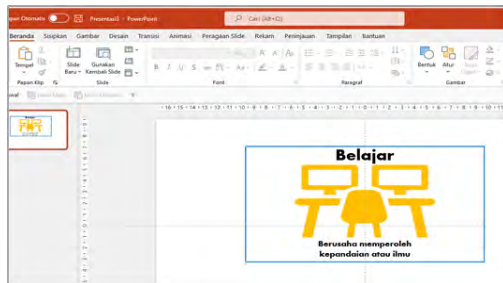
7) Ubah warna bentuk yang sudah dibuat dengan cara memilih bentuk yang telah dibuat, kemudian pada bagian ujung kanan atas pilih format *shape*/format bentuk-isian bentuk (tanpa isian)-garis luar bentuk (pilih warna dan ketebalan garis pinggir).



- 8) Tulis sesuatu teks di dalam kotak dengan cara klik kanan pilih-tambahkan teks atau pilih *insert*-kotak teks.



- 9) Khusus untuk PowerPoint, kotak yang telah dibuat dapat disisipkan gambar.



- 10) Kartu kilas siap untuk dicetak atau disimpan dalam bentuk *soft file*.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap terakhir dari pembuatan kartu kilas adalah tahap penyelesaian. Tahap penyelesaian adalah tahap pemeriksaan kembali kartu kilas yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk memeriksa dan memperbaiki kekurangan atau kerusakan pada kartu kilas yang telah jadi.

- Memeriksa kata atau huruf yang kurang atau lebih pada tulisan kartu kilas.
- Memeriksa warna dan garis pada gambar pada kartu kilas.
- Memeriksa kerapian pemotongan kartu kilas, buang pinggiran runcing pada tiap sudut kartu kilas (jika ingin dicetak).
- Kartu kilas siap digunakan.

C. Pembuatan Kartu Kilas Secara Daring (*Online*)

Cara terakhir dalam pembuatan kartu kilas adalah membuat kartu kilas dengan cara daring (*online*). Cara ini membutuhkan teknologi berupa alat pembuat kartu (*smartphone*, laptop, atau komputer) dan akses internet untuk mencari bahan dan desain kartu. Cara pembuatan kartu kilas secara daring adalah yang paling mudah, namun juga yang paling mahal dibandingkan dua cara sebelumnya. Berikut adalah tahap pembuatan kartu kilas secara daring.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ketika akan membuat kartu kilas secara daring adalah memastikan adanya koneksi internet, alat pembuatan kartu, dan menentukan aplikasi pembuatan. Aplikasi pembuatan kartu kilas

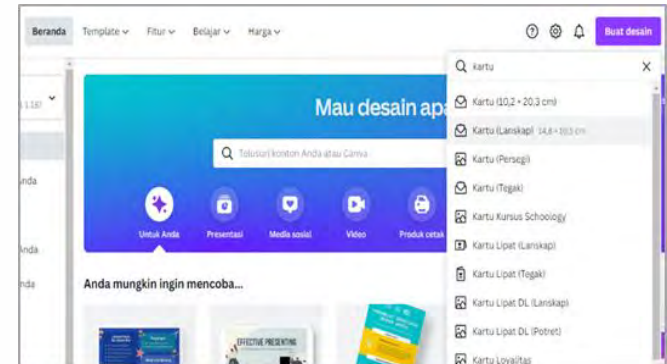
harus terlebih dahulu ditentukan agar dapat direncanakan dari awal cara membuat kartu. Jika belum memiliki pengetahuan tentang aplikasinya dapat melihat video tutorial di Youtube. Adapun aplikasi yang dipilih dalam pembuatan kartu kilas pada tutorial ini yakni Canva. Canva dipilih karena gratis dan dapat diakses melalui *smartphone* serta laptop. Berikut adalah beberapa hal yang harus disiapkan.

- a) Siapkan akses internet (paket data atau wifi).
- b) Siapkan *smartphone*, komputer atau laptop.
- c) Pastikan *smartphone*, komputer atau laptop sudah terhubung internet.
- d) Siapkan *printer*, dan pastikan tinta pada printer tersedia/cukup (jika kartu ingin dicetak).
- e) Tentukan jenis atau tema kartu kilas yang akan dibuat.
- f) Tentukan jumlah kartu kilas yang akan dibuat.
- g) Buka aplikasi Canva

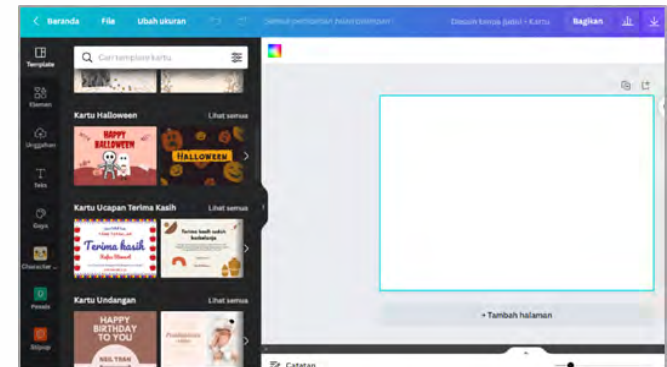
2. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan kartu kilas secara daring adalah cara yang paling mudah dibandingkan dengan dua cara sebelumnya. Tahap pembuatannya adalah dengan menghidupkan perangkat berupa *smartphone*, komputer, atau laptop (yang sudah terhubung internet) dan menyiapkan aplikasi (Canva). Berikut akan dipaparkan cara membuat kartu kilas secara daring dengan menggunakan Canva pada laptop atau komputer.

- a) Buka aplikasi Canva (www.canva.com) pada komputer/laptop.
- b) Pastikan sudah terdaftar dan bisa *log in*.
- c) Pilih Beranda-Buat Desain-masukan kata kunci "kartu"-pilih Kartu (Lanskap).

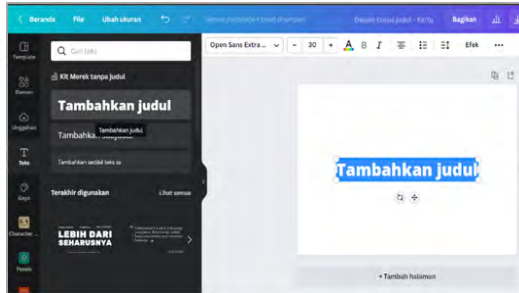


- d) Pilih desain di samping kanan jika ingin membuat kartu dari desain yang ada.

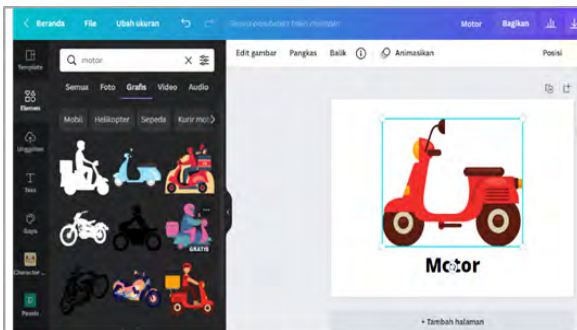


- e) Namun, kali ini desain kartu kilas akan dibuat sendiri.

Pilih teks dan tambahkan judul.



- f) Tulis nama kartu kilas, kemudian sesuaikan ukuran serta gaya fon, serta atur posisi teks di bawah. Gunanya agar di atas sebagai tempat gambar.
- g) Tambahkan gambar dengan cara, pilih elemen di samping kiri, ketik kata kunci "motor", kemudian pilih grafis, selanjutnya pilih gambar yang diinginkan.

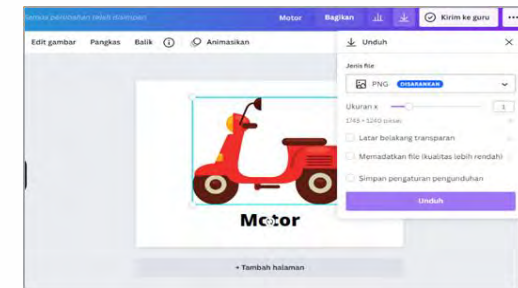


3. Tahap Penyelesaian

Tahap terakhir dari pembuatan kartu kilas adalah tahap penyelesaian. Tahap penyelesaian pada

pembuatan kartu kilas secara daring adalah pemeriksaan kembali desain yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk memeriksa dan memperbaiki kekurangan atau kerusakan pada kartu kilas yang akan dicetak atau disebarluaskan.

- a) Memeriksa kata atau huruf yang kurang atau lebih pada tulisan kartu kilas.
- b) Memeriksa warna dan garis pada gambar pada kartu kilas.
- c) Memeriksa kerapian pemotongan kartu kilas, buang pinggiran runcing pada tiap sudut kartu kilas (jika ingin dicetak).
- d) Jika dirasa telah sesuai, langkah terakhir adalah menyimpan desain yang telah dibuat dengan cara pilih lambang unduh di pojok kanan atas, kemudian pilih jenis *file* yang akan disimpan, lalu klik unduh. *File* yang telah dibuat sudah tersimpan di laptop/komputer.



- e) Kartu kilas siap digunakan.

~oOo~

BAB 5

KARTU KILAS EMPAT DIMENSI

A. Pengertian

Kartu empat dimensi adalah sebuah media pembelajaran yang baru, asyik, menyenangkan, dan unik. Mengapa baru? Sebab, kartu empat dimensi menawarkan pengalaman baru dalam belajar. Kartu empat dimensi ini adalah produk dari Octagon Studio 4D+. Selain Octagon Studio 4D+, Orions Studio juga membuat media yang sama. Berbeda dengan Octagon Studio 4D+, Orions Studio yang memiliki *tag line* “Kreativitas tanpa batas” ini hanya memproduksi satu jenis kartu, yaitu huruf hijaiyah.

Kartu empat dimensi dari Octagon Studio 4D+ ini asyik dan menyenangkan. Setelah saya coba, hal pertama yang muncul dalam pikiran adalah mengapa saya baru mengenal kartu ini. Karena kartu ini menyenangkan, maka saya tunjukkan pada ponakan saya, hasilnya, untuk beberapa saat ponsel pintar saya disita oleh mereka. Kartu empat dimensi ini unik sebab gambar yang kita lihat seakan-akan hidup dan nyata. Efek nyata ini semakin terasa dengan adanya suara latar dari kartun yang dipindai melalui ponsel pintar.

Kartu empat dimensi Octagon Studio 4D+ adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah realitas tertambah. Menurut Wikipedia, *Augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya

tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas tertambah sekadar menambahkan atau melengkapi kenyataan. Untuk lebih jelas tentang realitas tertambah (*augmented reality*), dapat membuka laman Wikipedia berikut: Relitas Tertambah.

B. Jenis

Kartu empat dimensi Octaland tersedia dalam beberapa macam pilihan. Pilihan kartu empat dimensi Octaland di antaranya: Animal 4D+; Octaland 4D+; Space 4D+; Dinosaurus 4D+; dan Octaland 4D+ Colour Me. Animal 4D+ adalah satu set kartu empat dimensi yang berisi 26 kartu abjad bergambar binatang. Animal 4D+ juga berisi informasi umum mengenai binatang yang ditampilkan. Jadi, selain mengenal abjad, kartu Animal 4D+ juga mengajarkan informasi yang berkaitan dengan binatang. Adapun abjad beserta nama binatang yang terdaftar dalam kartu ini di antaranya, A = *ant*, B = *bear*, C = *cow*, D = *dog*, E = *elephant*, F = *frog*, G = *giraffe*, H = *horse*, I = *iguana*, J = *jelly fish*, K = *kangaroo*, L = *lion*, M = *monkey*, N = *narwhal*, O = *octopus*, P = *pig*, Q = *queen bee*, R = *rabbit*, S = *snake*, T = *turtle*, U = *urial*, V = *vulture*, W = *whale*, X = *x-ray fish*, Y = *yak*, dan Z = *zebra*.

Kemudian, Octaland 4D+ adalah satu set kartu yang berisi 26 kartu abjad bergambar jenis-jenis profesi. Jenis-jenis profesi yang terdapat dalam kartu Octaland 4D+ di antaranya, A = *astronauts*, B = *builder*, C = *chef*, D = *dancer*, E = *engineer*, F = *fire fighter*, G = *gardener*, H = *hair dresser*, I = *interior designer*, J = *jockey*, K = *king*, L = *librarian*, M = *magician*, N = *nurse*, O = *orthodontist*, P = *policeman*, Q = *quantity surveyor*, R = *racer*, S = *scientist*, T = *teacher*, U = *used car salesman*, V = *vet*, W = *writer*, X = *x-ray operator*, Y = *yoga instructor*, dan Z = *zookeeper*. Sama seperti Animal 4D+, kartu

Octaland 4D+ juga menyediakan beberapa informasi terkait dengan profesi yang ditampilkan.

Kartu selanjutnya adalah Space 4D+. Space 4D+ adalah satu set kartu yang berisi 37 kartu. Kartu-kartu tersebut berisi beberapa gambar *planets, rovers, space mission, satellites*, dan *space objects*. Kartu Space 4D+ juga menyediakan informasi singkat mengenai kartu yang ditampilkan dengan cara memindai kartu. Beberapa kartu pada kategori *planets* terdiri dari, *mercury, venus, earth, mars, jupiter, saturn, uranus, neptune*, dan *pluto*. Kemudian kategori *rovers* terdiri dari Lunokhod I (1970), Lunar Rovers (1971), Sojourner (1997), Spirit/Opportunity (2004), dan Curiosity (2011). Kategori *space mission* terdiri dari Soyuz (1960), Vostok Mission (1961), Gemini Mission (1964), Surveyor (1966-1968), Apollo 15 (1971), Voyager (1977), Space Shuttle (1981), Deep Impact (2005), dan Kepler (2009). Selanjutnya kategori *satellites*, kategori ini terdiri dari International Space Station, Sputnik (1957), Explorer I (1958), Asterix (1958), Osuni (1970), Prospero (1971), Kosmos 2175 (1992). Kategori kartu terakhir adalah *space object*, *space object* terdiri dari *asteroids, black hole, comet, meteor, nebula*, dan *supernova*.

Berikutnya adalah satu set kartu Dinosaurus 4D+. Dinosaurus 4D+ berisi kartu yang bergambar hewan-hewan purbakala yang disertai dengan informasi umum mengenai hewan tersebut. Hewan-hewan purbakala dalam kartu Dinosaurus 4D+ adalah sebagai berikut, *ankylosaurus, apatosaurus, brachiosaurus, compsognathus, dilophosaurus, gallimimus, gigantosaurus, iguanodon, kronosaurus, pachycephalosaurus, parasaurolophus, pentaceratops, plesiosaurus, pteranodon, rhamphorhynchus, spinosaurus, styrococaurus, triceratops*, dan *tyrannosaurus rex*.

Kategori terakhir adalah Octaland 4D+ Colour Me. Octaland 4D+ Colour Me adalah sejenis buku mewarnai. Buku ini dapat menyajikan gambar yang telah diwarnai menjadi nyata atau seolah-olah hidup. Buku mewarnai Octaland 4D+ Colour Me dapat diwarnai dengan alat warna yang dijual bebas di toko. Setelah diwarnai, ketika dipindai dengan ponsel pintar yang sudah ditanami dengan aplikasi Octaland 4D+ Colour Me, gambar yang muncul adalah gambar dengan warna yang sama ketika diwarnai. Adapun karakter yang diwarnai dalam buku ini berdasar pada kartu Octaland 4D+. Artinya ada 26 karakter yang dapat diwarnai dalam buku Octaland 4D+ Colour Me.

C. Cara Penggunaan

Sebagaimana lazimnya teknologi *augmented reality* (AR), kartu empat dimensi dari Octagon Studio 4D+ bekerja dengan menggabungkan dunia maya dan dunia nyata. Dunia maya yang dimaksud adalah aplikasi melalui ponsel pintar, sedangkan dunia nyata adalah kartu empat dimensi. Setiap kategori kartu memiliki aplikasi tersendiri. Misal, untuk kategori kartu Animal 4D+ dengan nama aplikasi yang sama, yaitu Animal 4D+. Begitu pun dengan kategori Octaland 4D+; Space 4D+; Dinosaurus 4D+; khusus untuk Octaland 4D+ Colour Me, aplikasi yang digunakan adalah Octaland 4D+. Aplikasi tersebut dapat diunduh di Google Play untuk Android dan App Store untuk iOS (Apple) secara gratis selama koneksi internetnya lancar dan kuota internetnya mencukupi.

Berikut adalah beberapa langkah untuk menggunakan kartu empat dimensi:

1. Siapkan kartu empat dimensi.

2. Unduh aplikasi di Google Play (Andorid) atau App Store (iOs).
3. Masukkan *serial number* ke aplikasi.
4. Selanjutnya, adalah pemindaian, letakkan ponsel pintar di atas atau di depan kartu empat dimensi.
5. Selama proses pemindaian, beri jarak agar semua gambar terlihat pada layar ponsel pintar Anda.
6. Terakhir, kreatifitaskan imajinasi Anda dengan berbagai macam kartu empat dimensi, selamat mencoba.

D. Model Pembelajaran Kartu Kilas Empat Dimensi

Model pembelajaran dengan menggunakan kartu empat dimensi pada dasarnya hanya membutuhkan imajinasi dan kreativitas. Semakin luas imajinasi dan kreativitas Anda, maka model yang dikreasikan akan semakin kaya. Berikut adalah beberapa model pembelajaran menggunakan kartu empat dimensi:

1. Belajar Mengenal Huruf

Model pembelajaran mengenal huruf dengan kartu adalah model yang sudah umum dan klasik. Model pembelajaran ini sangat praktis untuk dilakukan. Setelah Anda selesai menyiapkan kartu empat dimensi dan mengunduh aplikasi pada ponsel pintar Anda, langkah selanjutnya adalah mengajarkan huruf-huruf yang ada pada kartu empat dimensi tersebut.

Cara mengajarkan huruf dengan kartu empat dimensi dapat ditempuh dengan cara baca dan tiru. Pertama Anda membaca huruf dan nama hewan atau pekerjaan yang dimulai dengan huruf yang Anda

tunjukkan pada ponsel pintar Anda. Selanjutnya, minta kesediaan siswa, ponakan, anak, ayah, ibu, om, tante, suami, istri atau siapa pun yang Anda ajak untuk menirukannya.

Cara lihat dan sebut. Cara lihat dan sebut ini hampir sama dengan cara baca dan tiru. Hanya saja keaktifan pada cara ini lebih bertumpu pada siswa atau orang yang Anda ajar. Adapun hal pertama yang dilakukan adalah menunjukkan kartu empat dimensi yang sedang dipindai dengan ponsel pintar. Selanjutnya, minta siswa atau orang yang Anda ajar untuk menyebutkan apa yang dilihat.

2. Belajar Bercerita dan Mendongeng

Bercerita atau mendongeng dengan menggunakan media gambar cukup efektif untuk menarik perhatian siswa. Namun, cara ini jika tidak dipersiapkan dengan benar, maka cerita yang akan ditampilkan tidak menarik. Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian adalah dengan menambahkan hal baru. Ketika ada hal baru atau sesuatu yang belum dikenal, maka perhatian seseorang akan bertambah. Berkaitan dengan itu, salah satu bidang ilmu pengetahuan yang selalu diperbarui adalah teknologi. Teknologi yang dimaksud adalah kartu empat dimensi.

- a. Cara bercerita atau mendongeng dengan menggunakan kartu empat dimensi adalah sebagai berikut:
- b. Tentukan tema cerita yang akan dikisahkan (misal bertema binatang).
- c. Siapkan naskah cerita. Naskah ini dapat dibuat sendiri, mengambil cerita yang sudah ada. Cerita

yang sudah ada dapat diambil secara utuh atau diedit.

- d. Catat atau identifikasi unsur-unsur cerita, baik intrinsik atau ekstrinsik. Hal ini penting agar pencerita dapat mengetahui berapa tokoh yang akan diceritakan, apa peran dan wataknya, latar cerita bahkan hingga nilai atau pesan yang akan disampaikan. Sehingga membantu dalam proses penceritaan.
 - e. Siapkan kartu empat dimensi sesuai dengan hasil dari identifikasi unsur cerita.
 - f. Siapkan ponsel pintar atau tablet.
 - g. Agar hasil atau tampilan cerita lebih besar, Anda dapat menyambungkan ponsel pintar atau tab Anda ke proyektor. Cara menyambungkan ponsel pintar atau tablet ke proyektor dapat dilakukan dengan menyediakan kabel *converter* (VGA atau HDMI). Video tutorial dapat dilihat di sini
 - h. Pindai kartu empat dimensi dengan menggunakan ponsel pintar atau tablet
- Selamat menceritakan kisah atau dongeng Anda.

~oOo~

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Deepublish.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Revisi)*. Rajawali Pers.
- Aspect Ratio (Image)*. (2017). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Aspect_ratio_\(image\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Aspect_ratio_(image))
- Azabdaftari, B., & Mozaheb, M. A. (2012). Comparing Vocabulary Learning of EFL Learners by Using Two Different Strategies: Mobile Learning vs. Flashcards. *The EUROCALL Review*, 20(2), 47-59.
- Cancela, A., Sanchez, A., & Maceiras, R. (2012). Designing a Flashcard with Knowledge Pills for Learning to Solve Chemistry Exercises. *European Journal of Engineering Education*, 37(4), 366-374. <https://doi.org/10.1080/03043797.2012.697128>
- Dengre, M. (2016). *Ever Wondered Why Cell Phones are Always Rectangular in Shape?* Wittyfeed.Com. <https://www.wittyfeed.com/story/33381/why-your-cellphones-are-rectangular-in-shape>
- Doman, G., & Doman, J. (2006). *How to Teach Your Baby to Read: The Gentle Revolution* (New ed.). GD Baby's Programs (s) Pte Ltd.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (1996). *Kamus Inggris-Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fatriani, A., & Samadhy, U. (2018). Pengembangan Media Big Book terhadap Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata. *Joyful Learning Journal*, 7(1).

- Fitzpatrick, M. (2010). *Everything You Need to Know about Teaching Your Baby to Read*. BrillKids Inc.
- Flashcard. (2017). Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Flashcard>
- Hanifah, N., & Julia (Eds.). (2014). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*. UPI Sumedang Press.
- Harras Kholid A. (2014). Hakikat dan Proses Membaca. In *Membaca 1*. Universitas Terbuka.
- Haviz, M. (2013). Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1), 28-43.
- Jangan Menyuruh Bayi Belajar!* (2008, August 8). Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2008/08/08/11201153/jangan.menyuruh.bayi.belajar>
- Kemdikbud. (2020). *KBBI V (0.4.0 Beta 40)*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Pandawa, N., Hairudin, H., & Sakdiyah, M. (2009). *Pelajaran Membaca*. PPPPTK Bahasa.
- Pardede, A. G. (2014). *Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Anak Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*.
- Piksel. (2017). Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Piksel>
- Remembering Glenn Doman*. (2017). Raisingfamilies.Org. <http://birth2work.org/remembering-glenn-doman>
- Santyasa, I. W. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.
- Semi, M. A. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Mugantara.
- Smith, A. R. (1995). a Pixels is Not a Little Square (and a Voxel is Not a Little Cube). *Microsoft Technical Memo*, 6(9), 1-11.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilana, R. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*.
- Tarigan, H. G. (2008a). *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa Bandung.
- Tarigan, H. G. (2008b). *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa Bandung.
- Ulah, M. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. *Paud Teratai: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-11.
- Walter, E. (2008). *Cambridge Advanced Learned Dictionary*. Cambridge University Press.



TENTANG PENULIS



Muh. Rijalul Akbar, M.Pd. adalah anak kelima dari tujuh bersaudara. Rijal, lahir dari dua orang tua hebat, yaitu Ibu Hj. Rohana, M. Amin, S.Pd. dan Ayah bernama H. Drs. Ahmad Abidin. Hingga saat ini Rijal selalu ditemani oleh istri yang sangat dicintainya bernama Ulfa Widayati, M.Pd. Ubay

Ahmad adalah anak pertama penulis yang selalu membawa kebahagiaan untuk kedua orang tuanya. Penulis saat ini tinggal di Bima, Nusa Tenggara Barat (NTB). Penulis juga aktif menulis dan mengelola laman pendidikan www.rijalakbar.id.

Karir sebagai pengajar berawal dari PPL di SMAN 7 Malang. Kemudian melanjutkan karirnya di MTs Muhammadiyah Tolobali Kota Bima (2015-2016). Dosen tetap di STKIP Taman Siswa Bima (2016-sekarang). Dosen tamu Vokasi Universitas Mataram (2016-sekarang). Dosen tamu Akbid Surya Mandiri (2018-2019). Tutor Universitas Terbuka (2018-2020).

Penulis lebih tertarik pada bidang kajian media pembelajaran dan bahasa Indonesia. Adapun mata kuliah yang pernah diampu yaitu pengembangan media, bahasa Indonesia keilmuan, bahasa Indonesia kelas lanjut, bahasa Indonesia kelas awal, pengembangan bahasa dan sastra Indonesia, konsep bersastra dan berbahasa Indonesia, dan kemampuan bersastra dan berbahasa Indonesia.

Karya tulis berupa jurnal dan buku yang telah disusun di antaranya: "Strategi Mahasiswa dengan Menulis Teks

Drama dalam Menarik Perhatian Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar dengan Bermain Peran (Jurnal 2019); "Permainan Tradisional Edukatif *mpaa' ncimi* sebagai Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik dan Perilaku Sosial Anak" (Jurnal 2020); "Klasifikasi Leksikon Bahari Masyarakat Bima Tinjauan Etnolinguistik" (Jurnal 2020); "Pelestarian Tokoh Lokal Masyarakat Bima melalui Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Teks Drama"; *Inovasi Pembelajaran di Era 4.0* (Buku 2019); *Glosarium Leksikon Bahari Bahasa Bima* (Buku 2020); *Book Chapter: Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Buku Kolaborasi 2020); *Prosa Fiksi dan Drama* (Buku Kolaborasi 2021); dan *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi* (Buku Kolaborasi 2021).

~oOo~

LAMPIRAN

A. Link Bonus 100+ *Flash Card*

<https://bit.ly/3ul9P1u>

atau scan di sini



B. Daftar 60 Judul Penelitian Tentang *Flash Card*

Dalipah, Samah

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS UNSUR INTRINSIK CERPEN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE (TPS) DAN MEDIA FLASH CARD KELAS IX.1, SMP NEGERI 3 CIKARANG TIMUR , KABUPATEN BEKASI, TAHUN PELAJARAN 2018-2019

Yaqin, Muhammad 'Ainul

Yunus, Muhammad

Risqi, Muhammad

PENDAMPINGAN KOMUNITAS LEMBAGA PENDIDIKAN BAHASA ARAB DALAM PEMBELAJARAN AL-MUFRADAT MELALUI MEDIA FLASH CARD DI LEMBAGA PENDIDIKAN BAHASA ARAB (LPBA) AL-QODIRI JEMBER

Nalendra, Rahesa

Wiyokusumo, Iskandar

Leksono, Ibut Priono

THE EFFECT OF LEARNING MODEL LEARNING LEARNING WITH YOUTUBE VERSUS MEDIA FLASH CARD MEDIA AND LEARNING MOTIVATION ON LEARNING OUTCOMES IN ENGLISH

Br Ginting, Misbah Fitrita

Rosmaini, Rosmaini

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY) BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELASX MAN KABANJAHE TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020

Indot, Indot

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS I DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD SD NEGERI 006 SUNGAI BULUH

KECAMTAN SINGINGI HILIR KABUPATEN KUANTAN
SINGINGI

Multri Dewi, Sri Gita

Gunawan, Hendri

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KELOMPOK
KECIL MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK
MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG

Sari, Rika Partika

Suryani, Novi Ade

Imran, Ranny Fitria

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN FLASH CARD SUBACA

Zubaedah, Zubaedah

Lestari, Dwi Puji

PENINGKATAN PENGETAHUAN POLA MAKAN
SEHAT MELALUI FLASH CARD

Idawati, I

PENGGUNAAN CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL) DENGAN MEDIA FLASH CARD
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS

KALIMAT SEDERHANA SISWA TUNAGRAHITA SLB
PGRI KAWEDANAN MAGETAN

Kustiyowati, Kustiyowati

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA FLASH CARD
TERHADAP PENGENALAN PRA MEMBACA ANAK
USIA 4-6 TAHUN DI TK NURYA BIL ILMA JEMBER

Hamidah, Jamiatul

IMPLEMENTASI MEDIA FLASH CARD DALAM
MENANAMKAN NILAI KARAKTER RELIGIUS PADA
PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA
DINI

Nurvita, Senja Ayu

Slameto, Slameto

Setyaningtyas, Eunice Widyanti

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE
BERBANTUAN FLASH CARD SISWA KELAS 2 SD
NEGERI KENTENG 01

Arifani, Ghias Isqi

Mulyana, Edi Hendri

Sumardi, Sumardi

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SAINS
FEED THE ZOO ANIMALS BERBANTU FLASH CARD

UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

Zulminiati, -
Hartati, Sri

SIGNIFICANT SENSORY STIMULATION PROGRAM THROUGH THE USE OF FLASH CARD AS MEDIA OF TODDLER LANGUAGE DEVELOPMENT AT PRE-KINDERGARTEN

Lengari, Maria Petronela Eka

Agustika, Gusti Ngurah Sastra

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KOMPETENSI PEGETAHUAN IPA

Emilsa, Lydia

Guslinda, Guslinda

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS III SDN 188 PEKANBARU

Muldaniah, Muldaniah

Fitria, Evy

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL DENGAN METODE FLASH CARD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Maulidah, Riswana

Satianingsih, Rarasaning

Yustitia, Via

IMPLEMENTASI MEDIA FLASH CARD: STUDI EKSPERIMENTAL UNTUK KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA

Nawafilaty, Tawaduddin

PENGARUH MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A

Zubaidillah, Muh. Haris

Hasan, Hasan

PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR (FLASH CARD) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Prabowo, Ade

Indrawadi, Junaidi

Amrii, Ulil

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR FLASH CARD DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK KELAS II

Erma, Erma

Koeswanti, Henny Dewi

Giarti, Sri

IMPROVING CRITICAL THINKING SKILLS USING
PROBLEM BASED LEARNING ON THE MEDIA FLASH
CARD

Sugiantiningsih, Ida Ayu

Antara, Putu Aditya

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING
STICKBERBANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA
ANAK

Kumullah, Rahmah

Yulianto, Ahmad

Ida, Ida

PENINGKATAN MEMBACA PERMULAAN
MELALUI MEDIA FLASH CARD PADA SISWA KELAS
RENDAH SEKOLAH DASAR

Budhi, Robby Kurniawan

MAKING OF FLASH CARD AND AUGMENTED
REALITY-BASED APPLICATION AS A LEARNING
MEDIA FOR CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS

Ramadha, Iis Eka

Zuhaida, Anggun

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DENGAN MEDIA FLASH CARD

Ramdhani, Indische Muzaphire

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD SISTEM
PERIODIK UNSUR UNTUK MENINGKATKAN RETENSI
DAYA INGAT PESERTA DIDIK DISABILITAS
PENDENGARAN DI SMA

Andriyadi, Andriyadi

Irawan, Apep Nana

THE USE FLASH CARD TO IMPROVE YOUNG
LEARNER'S VOCABULARY MASTERY

Mufridha, Nur Kholifatul

Istikomah, Istikomah

IMPROVING THE ABILITY TO READ AL-QUR'AN
USING FLASH CARD MEDIA IN EARLY CHILDHOOD IN
AL-QUR'AN EDUCATION PARK

Widya, Widya

Yuliana, Tiarna Ika

Sofiani, Yulia

PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DENGAN MEDIA REALIA DAN FLASH CARD

Komalasari, Desy Ningsih

Zulkifli, Zulkifli

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA SDN DONGGO

Yatinel, Yatinel

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pradana, Pascalian Hadi

Gerhni, Febrina

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH
CARD UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
BAHASA ANAK

Azzam, Abdullah

M, Faisal R

P, Muhammad Ridwan A

PEMBANGUNAN FLASH CARD BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENUNJANG
PEMBELAJARAN PADA ANAK PRA SEKOLAH

Nahar, Al Warisu

Taroreh, Bangkit Seandi

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI
MELALUI MEDIA FLASH CARD DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS

Wati, I K

Oka, I G

PENGGUNAAN FLASH CARD DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PESERTA DIDIK

Lindawati, Ni Putu

KEEFEKTIFAN PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR DENGAN
MENGUNAKAN FLASH CARD

Diartini, Rita

Ratnawuri, Triani

PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING
TIPE PROBING PROMPTING BERBANTU MEDIA FLASH
CARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU

Kurniawan, Hari

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN "FLASH CARD GAME" DAN "QUIZ-QUIZ TRADE" PADA MATERI PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TEKNIK AUDIO VIDEO

Setyawan, Bambang

MENULIS TEKS EKSPANASI ILMIAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MEDIA FLASH CARD

Febriyanto, Budi

Yanto, Ari

PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Rifqiawan, Raden Arfan

PEMBUATAN FLASH CARD DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN 80% KOSA KATA AL-QUR'AN

Kurniawan, Hari

IMPROVE TECHNOPRENEURSHIP LEARNING OUTCOMES WITH COOPERATIVE LEARNING METHOD "FLASH CARD GAME" AND "QUIZ-QUIZ TRADE" AMONG VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENT

Sulaiman, Rizkariani

Akidah, Ihramsari

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD PADA TPA MASJID BAITUL MAQDIS

Wahyuni, Sri

PENERAPAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA "KEGIATANKU"

Ulfa, Noviana Mariatul

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK ANAK USIA DINI

Nurjayani, Fitri

IMPROVING STUDENT'S INITIAL READING SKILLS USING FLASH CARD MEDIA

Aribowo, Eric Kunto

MEDIA PEMBELAJARAN DIY: MEMBUAT FLASH CARD DAN TEKA-TEKI SILANG MANDIRI

Gusti, Nina

Bahar, Amrul

Handayani, Dewi

STUDI PERBANDINGAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF MENGGUNAKAN MEDIA CHEMICAL
DOMINO CARD DAN FLASH CARD

Nurohman, Ikma

Dr. Hj. Isti Rusdiyani, M.Pd

Reza Febri Abadi, M.Pd

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH
CARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK AUTISTIK
KELAS VI SDLB DI SKh NEGERI 02 LEBAK

Wentink, Hanneke

Drent, Inge

Bon, Wim Van

Schreuder, Robert

THE EFFECTS OF A FLASH CARD TRAINING
PROGRAM ON NORMAL AND POOR READERS'
PHONOLOGICAL DECODING SKILLS

Mashuri, Mashuri

Dewi, Maya

PENERAPAN METODE BERNYANYI DAN MEDIA
FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT
ANAK DALAM PENGENALAN HURUF HIJAIYYAH DI
TPA DARUL FALAH GAMPONG PINEUNG

Machmudah, Machmudah

IMPLEMENTASI PSIKOEDUKASI TOILET TRAINING
MELALUI DEMONSTRASI VIDEO DAN FLASH CARD
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN IBU DAN
KEMAMPUAN TOILET TRAINING ANAK TODDLER DI
SEKOLAH TODDLER HARAPAN BUNDA

Alam, Syah Khalif

Lestari, Ririn Hunafa

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA
RESEPTIF ANAK USIA DINI DALAM
MEMPERKENALKAN BAHASA INGGRIS MELALUI
FLASH CARD

Banks, Kathleen C

TEACHING COMMUNICATION TECHNIQUES
WITH THE FLASH CARD METHOD

Komachali, Maryam Eslahcar

Khodareza, Mohammadreza

THE EFFECT OF USING VOCABULARY FLASH CARD
ON IRANIAN PRE-UNIVERSITY STUDENTS'
VOCABULARY KNOWLEDGE

Mechling, Linda C

Gast, David L

Thompson, Kimberly L

COMPARISON OF THE EFFECTS OF SMART BOARD TECHNOLOGY AND FLASH CARD INSTRUCTION ON SIGHT WORD RECOGNITION AND OBSERVATIONAL LEARNING

Kupzyk, Sara

Daly, Edward J

Andersen, Melissa N

A COMPARISON OF TWO FLASH-CARD METHODS FOR IMPROVING SIGHT-WORD READING

MacQuarrie, Lara L

Tucker, James A

Burns, Matthew K

Hartman, Brian

COMPARISON OF RETENTION RATES USING TRADITIONAL, DRILL SANDWICH, AND INCREMENTAL REHEARSAL FLASH CARD METHODS

Cuvo, Anthony J

Klatt, Kevin P

EFFECTS OF COMMUNITY-BASED, VIDEOTAPE, AND FLASH CARD INSTRUCTION OF COMMUNITY-REFERENCED SIGHT WORDS ON STUDENTS WITH MENTAL RETARDATION

