

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN BENTUK
DAN ISI UNTUK AHLI MEDIA *FLASHCARD***

Judul penelitian : Penerapan *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan pada Siswa Autis Kelas VIII SMPLB di SLB-C YPPLB Makassar

Sebjek penelitian : Siswa Autis Kelas VIII SLB-C YPPLB Makassar

Peneliti : Nur Astawavia

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap media *flashcard* ditinjau dari isi media, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media *flashcard* yang telah saya susun dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia. Arti dari huruf yang terdapat pada kolom penilaian validator yaitu:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Agak Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

2. Sasaran perbaikan yang Bapak/Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Terima kasih atas penilaian dan waktu yang diluangkan untuk mengisi instrumen validasi media ini.

KAJIAN TEORI TENTANG *FLASHCARD*

1. Hakikat *Flashcard*

a. Pengertian *Flashcard*

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Susilana (2007: 94) *flashcard* adalah :

“Media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.”

Selanjutnya Kasihani (2007) berpendapat bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau

mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5. Sederhana dan mudah membuatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau angka yang ada pada kartu.

2. Langkah – langkah penggunaan penggunaan *flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana (2007: 96) langkah-langkah penggunaan *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabut satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada siswa lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu di susun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang

kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

Berdasarkan teori di atas dan sesuai dengan dengan kondisi dan kemampuan siswa autis maka dilakukan beberapa langkah modifikasi terhadap *flashcard*.

Langkah-langkah modifikasi tersebut adalah :

1. Siswa dibimbing untuk mengamati kartu *flashcard*.
2. Siswa diberikan pemahaman bagaimana cara penggunaan kartu *flashcard* tersebut.
3. Siswa kemudian dibimbing untuk membaca kalimat penjumlahan yang terdapat pada soal (misal $4 + 1 =$)
4. Siswa diminta untuk mencari kartu *flashcard* sesuai dengan kalimat penjumlahan yang terdapat pada soal.
5. Kemudian siswa diminta untuk menghitung banyaknya bulatan pada setiap kartu.
6. Siswa diminta untuk menyebutkan banyaknya bulatan yang terdapat pada setiap kartu dan mencari jumlah bulatan yang sesuai dengan jawaban yang benar

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

Aspek penilaian	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Dimensi Isi	1. Ilustrasi latar belakang		√			
	2. Warna latar belakang		√			
	3. Jenis <i>flashcard</i> yang digunakan mudah dipahami/jelas		√			
	4. Komposisi warna dan media <i>flashcard</i>		√			
	5. Tampilan media yang menarik		√			
	6. Kemudahan penggunaan/penoperasian		√			
Dimensi Bentuk	1. Ukuran kartu <i>flashcard</i>			√		
	2. Ukuran bulatan			√		
	3. Tampilan Keseluruhan			√		

C. Kesimpulan

Lingkari nomor yang sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak diuji cobakan sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

Makassar, Juli 2019
Validator / Penilai,



Dr. H. Abdul Haling, M. Pd
NIP. 196205 16199303 1 006