

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN
MEMBACA PERMULAAN KELAS I SD N 19 SITIUNG**

Rusdi Indra Hasibuan^{1*}, Riyadi Saputra², Julita Saputri³
Universitas Dharmas Indonesia
rusdiindramh@gmail.com, riyadisaputra732@gmail.com
julitasaputri067@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the problem that the initial reading ability of grade 1 students is still low, this can be seen from the results of the initial reading test which shows that only a few students achieved the minimum score for learning completeness. The aim of this research is to produce flash card learning media that valid, practical and effective. The type of research used is development research or Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation (implementation), and the evaluation stage (evaluation). The results of the validity of the flash card media were validated by 2 validators, namely media expert validation which obtained a result of 83% which was categorized as very valid, and module expert validation which obtained a result of 62% which was categorized as valid. The results of the practicality of flash card media through the teacher response questionnaire by class I teachers were 82.5% categorized as very practical, while through the student response questionnaire the average results were 87% categorized as very practical. The effectiveness results were obtained from The learning test results of students at the main school obtained an average of 86% and were categorized as very effective.

Keywords: Flash card media, ADDIE development model

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan yaitu kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 masih rendah, hal ini terlihat dari hasil tes membaca permulaan yang menunjukkan bahwa hanya beberapa siswa yang mencapai nilai minimal ketuntasan belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran media *flash card* yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Hasil validitas media flash card di validasi oleh 2 validator, yaitu validasi ahli media di peroleh hasil 83% dikategorikan sangat valid, validasi ahli modul di peroleh hasil 62% di kategorikan valid. Hasil praktikalitas media *flash card* melalui angket respon guru oleh guru kelas I di peroleh hasil 82,5% di kategorikan sangat praktis, sedangkan melalui angket respon peserta didik di peroleh hasil rata – rata 87% di kategorikan sangat praktis. Hasil efektivitas yang di peroleh dari hasil tes belajar peserta didik di sekolah utama di peroleh rata-rata 86% di kategorikan sangat efektif.

Kata kunci: Media *Flash Card*, Model Pengembangan ADDI

A. Pendahuluan

Membaca adalah pembelajaran utama yang Akan diajarkan di sekolah dasar rmembaca adalah proses pembelajaran yang sangat sering sekali di lakukan setiap harinya dan suatu ketentuan yang tidak Akan bisa di lepaskan, membaca permulaan adalah suatu keterampilan dasar membaca siswa untuk menyadari makna dari isi pembelajaran yang akan di pelajarnya di sekolah.

Pada tahap kelas 1 keterampilan membaca permulaan sangat perlu di ajarkan tujuanya agar dapat meningkatkan dan mengembangkan kecakapan dalam komunikasi secara efektif pada siswa, membaca permulaan berlangsung pada kelas 1 atau di sebut kelas rendah yang harus di layani dengan serius dan mendapatkan perhatian penuh dari guru, kemampuan membaca pada siswa kelas 1 adalah pondasi utama dalam menentukan apakah kegiatan belajar pada siswa di katakan berhasil.

Pada tahap membaca permulaan, anak di perkenalkan dengan bentuk huruf abjat A sampai Z, kemudian huruf – huruf tersebut di lafalkan dan dihafalkan sesuaikan dengan bunyinya, tujuan umum membaca permulaan

adalah pemahaman dan menghasilkan siswa yang lancar membaca. Tujuan khusus dalam membaca bergantung pada kegiatan atau jenis membaca yang dilakukan seperti membaca permulaan. Pembelajaran membaca tingkat permulaan merupakan tingkat proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut. Menurut Slamet dalam Muamar (2020) Membaca Permulaan di Sekolah Dasar, tujuan membaca permulaan adalah sebagai berikut: 1). Melatih dan mengembangkan kemampuan anak untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa. 2) Memperkenalkan dan melatih anak agar mampu membaca sesuai dengan teknik-teknik tertentu.3) Melatih keterampilan anak untuk memahami kata-kata yang dibaca, di dengar atau ditulisnya dan juga mengingatnya dengan baik. 4) Melatih keterampilan anak untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks. 5) Memupuk Dana mengembangkan kemampuan anak untuk memahami dan mengenalkan

Cara membaca permulaan dengan benar.

Pada pengertian di atas dapat dipahami bahwa tujuan membaca Permulaan adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut.

Media pembelajaran *flash card* merupakan media sederhana yang dapat Dipergunakan oleh guru *Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut. Media *flash card* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Maka penggunaan media juga menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

Kurikulum merdeka di terapkan pada tahun 2022 dan pada tahun pertama pelaksanaan kurikulum merdeka di mulai dari kelas 1 dan kelas IV , saat ini disekolah-sekolahan sudah menggunakan kurikulum merdeka

Kurikulum merdeka Menjadi gagasan dalam transformasi bidang pendidikan di Indonesia sehingga mampu mencetak generasi di masa depan yang unggul, kurikulum merdeka adalah kurikulum yang di laksanakan dengan cara mengembangkan propil anak atau siswa sehingga memiliki jiwa dan nilai yang sesuai dengan kandungan 5 sila Pancasila serta dapat dasar atau bekal dalam kehidupannya, kurikulum merdeka sangat mengutamakan kebutuhan dan minat anak atau siswa sehingga dapat menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat(Anwar,2021). Pada kurikulum merdeka pelajaran di bagi perbidang studi salah satunya pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa merupakan alat komunikasi, alat komunikasi mempunyai Peranan utama dalam proses belajar Bahasa (Pemerolehan Bahasa) baik yang bersifat formal maupun non formal. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah mengarahkan pada kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, pembelajaran bahasa untuk menimbulkan apresiasi terhadap keberhasilan karya sastra

Indonesia, bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena Bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari, bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Seperti yang diutarakan oleh (Lara 2022). Bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari jenjang pendidikan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berfikir dan mengembangkan potensi diri pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal kepada siswa SDN 19 Sitiung selama penelitian melakukan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SDN 19 sitiung, pada hari Selasa 12 September 2023 khususnya di kelas 1 peneliti melakukan observasi secara langsung di sini peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 Masih rendah, Hal ini terlihat dari hasil tes membaca permulaan yang menunjukkan bahwa hanya beberapa siswa yang mencapai nilai minimal ketuntasan belajar. Ada dua faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya kemampuan membaca

permulaan siswa kelas 1 SDN 19 Sitiung, antara lain: Kurangnya minat membaca siswa yang rendah, media pembelajaran kurang bervariasi. Berdasarkan faktor penyebab dari kurangnya minat membaca permulaan siswa di atas maka penulis mengajukan penggunaan media *flash card* sebagai perlakuan dalam mengatasi permasalahan yang terkait. (Pramesti 2018).

Adapun solusi dari masalah di atas yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran membaca semenarik mungkin. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *flash card* sangat sesuai dilakukan sebagai alat pendukung membaca permulaan pada siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi untuk siswa belajar mandiri diperlukan penelitian untuk

menguji keefektifan produk tersebut. Penulis memilih menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media *Flash card* dalam pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SDN 19 Sitiung Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap tahapannya. Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media *Flash card* dalam Pembelajaran Membaca permulaan kelas I Sekolah Dasar.

Adapun pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran. Menurut (Lara 2022) model ADDIE menggunakan Pengembangan yaitu: (1) analisis (analisis siswa, menentukan materi ajar, dan menentukan standar kompetensi), (2) desing (merancang produk/model pembelajaran), (3) development (pengembangan), (4) implementations (penerapan atau menguji cobakan produk di kelas terbatas), dan (5) evaluation (penilaian). Model ADDIE

ini dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1 Pengembangan ADDIE
Pembahasan mengenai setiap tahap model ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analyze)
Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa saat proses belajar mengajar.
2. Tahap Perancangan (Design)
Tahap design ini yaitu merancang pembelajaran atau mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Dengan rincian dan perancangan media flash card. Pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan media flash card pada materi Bahasa Indonesia apakah layak atau tepat untuk divalidasi atau belum.
3. Tahap Pengembangan (Development)
Pada tahap pengembangan semua bahan yang telah disampaikan Pada

tahap perancangan Akan dikembangkan menjadi sebuah media *Flash card*

a. Media *Flash card* yang dikembangkan adalah Berbentuk kartu

b. *Flash card* dikembangkan dengan Menggunakan kreasi sendiri.

c. Pada bagian kartu terdapat gambar-gambar kosa kata yang menarik perhatian seperti gambar hewan, buah-buahan sebagainya.

Setelah media *Flash card* selesai dibuat maka Akan dilakukan uji validasi oleh ahli perancangan, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevaliditasannya.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi adalah penerapan, jadi produk yang sudah siap Akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil dari produk yang dikembangkan. Produk yang telah dibuat penulis yaitu, pengembangan media *Flash card* dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 19 Sitiung. Selanjutnya produk yang sudah siap Akan diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)
Evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir pada prosedur pengembangan media *Flash card* yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang dilakukan guna untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan diakhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media, maka didapatkan media pembelajaran *flash card* dengan kategori sangat valid

1. Validitas media pembelajaran *flash card*

Hasil dari validasi media pembelajaran *flash card* ini diisi oleh 2 validator, yaitu dari dosen undhari, validator adalah yang memvalidasi media pembelajaran *flash card* adapun komponen yang divalidasi adalah media pembelajaran *flash car* dan modul ajar dan soal tes hasil belajar siswa.

Menurut Azwar (1987) dalam (Zhang et al., 2020) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata validity yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen

pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.

Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan ketepatan penilaian terhadap suatu konsep yang dinilai sehingga akan mendekati skor atau nilai yang murni. Berikut adalah penjelasan hasil validitas:

a. Validitas media pembelajaran *flash card*

Berdasarkan hasil validitas media pembelajaran *flash card* oleh 2 validator terdiri dari 1 aspek yang dinilai, mencakup 10 pertanyaan kemudian setelah di analisis rata-rata keseluruhan dari penilaian 2 aspek tersebut mempunyai skor 83% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* layak untuk digunakan.

b. Validitas modul

Berdasarkan hasil validasi yang diisi oleh bapak Dr. Estuhono, M. Pd aspek yang dinilai, 8 pertanyaan, dengan mempunyai skor 62.000% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modul layak untuk digunakan.

c. Praktikalitas media pembelajaran *flash card*

Hasil dari Praktikalitas media *flash card* ini diperoleh dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon siswa, guru wali kelas 1 dan peserta didik kelas 1 diminta untuk mengisi angket praktikalitas media pembelajaran *flash card* berdasarkan petunjuk. Berdasarkan hasil dari penilaian praktikalitas oleh wali kelas 1 (ibu R), mendapat persentase 82,5%. Sedangkan hasil dari penilaian praktis dari peserta didik kelas 1 mendapat persentase 87% dikategorikan sangat praktis.

Dari hasil analisis angket respon guru dan peserta didik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media *flash card* sangat Praktis dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat praktis.

d. Efektivitas media pembelajaran *flash card*

Hasil dari efektivitas media pembelajaran *flash card* dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas 1 SDN 19 Sitiung, dengan jumlah peserta didik 26 orang apakah nilai siswa mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan persentase nilai 86% yang mana terdiri dari 26 orang peserta didik maka media pembelajaran *flash card* ini dinyatakan sangat efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran *flash card* materi membaca kelas 1 SDN 19 Sitiung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran *flash card* yang dinilai oleh 2 orang validator menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat valid, media pembelajaran *flash card* layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN 19 Sitiung
2. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media *flash card* memperoleh persentase sebagai berikut: Angket respon guru 82,5%

dengan kategori sangat praktis, angket respon siswa 87% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis dari angket respon guru dan angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media *flash card* sangat praktis untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 19 Sitiung.

3. Efektivitas yang dinilai dari hasil soal tes membaca memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* mampu mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Lola Sarah, and Robiatul Munajah. 2021. "Studi Deskriptif Membaca Permulaan Di Kelas Ib Sdn Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Dasar* 5(1): 67–76.
- Deli, P. (2020). Pengembangan media *flash card* Dalam Meningkatkan Kemampuan membaca Siswa Kelas 1 SD. <https://all3dp.com/2/fused-fdm-3d-printing-simply-explained/>
- Damaiyanti, Rizka et al. 2021. "Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 Jember

- Pada Masa Pembelajaran Daring.”
Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar
8(2): 75.
- F. Diahratri, Khusnul. 2022.
“Efektivitas Penggunaan Youtube
Sebagai Media Belajar Mahasiswa
Program Studi Pendidikan Informatika
STKIP PGRI Pacitan. Skripsi.
Pacitan.” Khusnul Diahratri. 2022 5(3):
248–53.
- G. Fadilah, Aisyah et al. 2023.
“Pengertian Media, Tujuan, Fungsi,
Manfaat Dan Urgensi Media
Pembelajaran.” *Journal of Student
Research (JSR)* 1(2): 1–17.
- H. Hilda Hadian, Latifah, Sugara
Mochamad Hadad, and Ina Marlina.
2018. “Penggunaan Media Big Book
Untuk Meningkatkan Keterampilan
Membaca Kalimat Sederhana.”
*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP
Subang* 4(2): 212–42.
- I. Irdawati, Yunidar, and
Darmawan. 2014. “Meningkatkan
Kemampuan Membaca Permulaan
Dengan Menggunakan Media Gambar
Kelas 1 Di Min Buol.” *Jurnal Kreatif
Tadulako Online* 5(4): 1–14.
- J. Lara. 2022. “Pengembangan
Media Flash Card Berbasis Literasi
Visual Dalam Pembelajaran Membaca
Sisw Kelas II Sekolah Dasar.”
Universitas Dharmas Indonesia.
www.aging-us.com.
- K. Ningrum, Ayu Kurnia, and Sri
Hariani. “Pengembangan Media Big
Book Writing Siswa Kelas V Sekolah
Dasar.” : 395–406.
- L. Pramesti, Fitria. 2018. “Analisis
Faktor-Faktor Penghambat Membaca
Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD.”
Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 2(3): 283.
- M. Putri, Indah Rahayu. 2023.
“Media Pembelajaran Berbasis
Teknologi.” *Jurnal Pendidikan*: 1–3.
- N. Rahmawati, Puji. 2019.
“Pengembangan Picture Storybook
Masa Penjajahan Portugis Di
Indonesia Guna Meningkatkan
Pemahaman Konsep Sejarah Dan
Semangat Kebangsaan Siswa Kelas
V Sekolah Dasar.” *Lumbung Pustakan
Universitas Negeri Yogyakarta*
(15018): 1–23.
- O. Swihadayani, Nina. 2023.
“Karakteristik Siswa Kelas Rendah
Sekolah Dasar.” *Jurnal Sosial
Teknologi* 3(6): 488–93.
- P. Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z.
(2017). Efektivitas media flash cards
dalam meningkatkan kosakata
bahasa inggris. *Psympathic: Jurnal
Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Q. Kumullah, Rahmah, Ahmad
Yulianto, and Ida Ida. "Peningkatan

Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 7.2 (2019): 36-42.

R. Maeswaty, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11-18.

S. Deli, P. (2020). Pengembangan media flash card Dalam Meningkatkan Kemampuan membaca Siswa Kelas 1 SD. <https://all3dp.com/2/fused->

T. Depositio-modeling-fdm-3d-printing-simply-explained/

U. Kusuma, A., & Wahyu, H. (2021). Pengembangan Media Flash card Berbantuan

V. Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1. *Pelita*, 1(1), 15- 19.