

Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SDN Pasuluhan

Jumenah¹ Sundawati Tisnasari² Rina Yuliana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: 2227200019@untirta.ac.id¹ sundawati_tisnasari@untirta.ac.id²
rinayuliana@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* (Kartu Kata Bergambar) yang digunakan untuk melatih kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Pasuluhan. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober-November 2024, dengan fokus pada aspek kelayakan media, peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, dan respons peserta didik terhadap penggunaan media *flashcard*. Metode yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat membantu siswa menemukan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Respons peserta didik menunjukkan bahwa media ini meningkatkan interaksi antara siswa, komunikasi dengan guru, serta pengetahuan melalui kegiatan refleksi. Peningkatan kemampuan membaca siswa terlihat dari hasil *pre-test* 59, kategori "Perlu Bimbingan" yang meningkat menjadi *post-test* 98, kategori "Sangat Baik". Media *flashcard* ini dinilai sangat layak dengan persentase kelayakan 84,25%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, Kemampuan Membaca



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran membaca adalah salah satu bahan yang paling penting dalam belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan belajar membaca, guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral, keterampilan, dan kreativitas anak. Menurut (Putri, 2021:16) di sekolah dasar, membaca adalah keterampilan dasar dan utama yang harus dimiliki setiap siswa, karena dengan membaca, siswa dapat memahami informasi atau materi yang terkandung dalam buku pelajaran. Dengan adanya hal tersebut, guru dapat mengetahui potensi siswa terutama pada tahap membaca awal. Kemampuan membaca permulaan pada dasarnya adalah kemampuan anak pada tahap awal, yaitu pengetahuan tentang alfabet, urutan dan membaca kalimat sederhana, (Yuliana 2017). Segala Sesuatu yang diperoleh melalui membaca memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kemampuan berfikir, mengasah penglihatan, dan memperluas perhatian. Meskipun pembelajaran membaca di sekolah dasar sangat penting untuk perkembangan kemampuan berbahasa siswa, kenyataannya terdapat beberapa permasalahan yang masih menghambat pencapaian tujuan tersebut. Salah satunya adalah kurangnya pengaruh pembelajaran membaca terhadap pembentukan kebiasaan membaca pada siswa. Di banyak sekolah dasar, membaca sering dianggap membosankan dan monoton, yang mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa untuk membaca. Hal ini terutama terlihat dalam pembelajaran membaca permulaan yang masih terkesan kurang menarik dan terbatas pada metode yang itu-itu saja. Sebagai contoh, banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti menuliskan huruf, kata, atau kalimat di papan tulis dan membacakannya kepada siswa, tanpa melibatkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

Metode yang kurang bervariasi ini tidak hanya membuat siswa merasa bosan, tetapi juga mengurangi efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hal di atas, diperlukan media ajar untuk mendukung proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu atau alat perantara penyampaian informasi seperti materi yang guru berikan kepada peserta didik, yang mana media tersebut digunakan untuk mempermudah para peserta didik menerima informasi yang guru berikan pada saat proses pembelajaran, menurut Hamalik, dikutip dari (Cecep Kustandi, 2020:4). Proses pembelajaran adalah "sistem yang terdiri atas satu unit komponen yang terhubung dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai hasil yang diharapkan yang paling sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, menurut (Dasopang, 2017: 333-352) dalam (Putria, 2020: 862). Media pembelajaran sangat penting agar siap digunakan oleh guru di dalam kelas untuk memperlancar proses pembelajaran. Media konvensional yaitu *Flashcard* (Kartu Kata Bergambar) merupakan media pembelajaran sederhana yang digunakan pada kelas rendah di sekolah dasar, adapun manfaat media *Flashcard* (Kartu Kata Bergambar) menurut (Munthe, 2018: 221-223) media *flashcard* ini dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan antusias siswa dalam belajar, dan membantu daya ingat siswa. Seiring dengan perkembangan pendidikan, penggunaan media dalam pembelajaran semakin dirasakan pentingnya.

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (2013), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta dapat mempercepat proses transfer pengetahuan antara guru dan siswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif, seperti *flashcard*, cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan lebih cepat dalam menguasai materi dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau buku teks. Data lain yang relevan menunjukkan bahwa 85% siswa di kelas rendah di sekolah dasar merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media (Suyanto, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran, seperti *flashcard*, dapat menarik perhatian siswa secara visual, sehingga mereka lebih mudah untuk fokus dan tertarik untuk belajar. Dengan menggunakan gambar yang menarik dan kata-kata yang sederhana, *flashcard* dapat membantu siswa mengingat kosakata, huruf, dan kalimat dengan lebih efektif.

Proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar menjadi salah satu aspek penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa Indonesia. Namun, meskipun membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat krusial bagi perkembangan anak, kenyataannya, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam menguasai keterampilan ini, terutama pada tahap awal. Pembelajaran membaca yang monoton dan kurang variatif menyebabkan anak-anak kehilangan minat, sehingga perlu adanya pendekatan yang lebih inovatif dan menarik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru, ditemukan bahwa metode yang digunakan saat ini dalam pembelajaran membaca permulaan masih terbatas dan terkesan monoton, seperti penggunaan buku paket dan penulisan di papan tulis. Padahal, keefektifan pembelajaran membaca permulaan sangat dipengaruhi oleh variasi media yang digunakan. Dalam hal ini, terdapat gap antara kebutuhan siswa akan media yang menarik dan beragam dan kenyataan bahwa media yang digunakan masih kurang bervariasi dan kurang memotivasi siswa. Salah satu solusi untuk menjembatani gap tersebut adalah dengan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yaitu media *flashcard* atau kartu kata bergambar. Media ini bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga dapat meningkatkan interaktivitas dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta dengan menggunakan kata-kata, angka, serta simbol atau lambang. *Flashcard* media dapat digunakan untuk mengembangkan vokasi pada aspek perkembangan bahasa. *Flashcard* dimainkan dengan cara yang ditunjukkan kepada anak dan dibaca dengan cepat. Menurut (Madyawati, 2017: 213) dalam (Maeswaty, 2023: 11-18) mengatakan kartu kata bergambar adalah sekelompok gambar terpisah yang berisi satu unit gambar dan mewakili serangkaian cerita yang dapat menjadi jenis yang berbeda seperti kartu gambar. Keuntungan dari media kartu *flashcard* adalah mampu mengembangkan memori siswa, di mana belajar siswa antusias, karena media *flashcard* tidak hanya menjelaskan guru, tetapi metode belajar yang berbeda dapat digunakan, seperti permainan, atau belajar dengan kelompok. Pentingnya penguasaan keterampilan membaca di tingkat sekolah dasar tidak bisa diremehkan, karena membaca adalah kunci bagi perkembangan keterampilan bahasa dan pembelajaran di mata pelajaran lain. Keterampilan membaca yang rendah pada tahap awal akan berdampak pada kesulitan belajar siswa di semua mata pelajaran, bahkan dapat memengaruhi perkembangan akademik mereka secara keseluruhan. Media *flashcard* merupakan salah satu bentuk media nyata yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi secara visual dan aktif. Dengan menggunakan *flashcard*, informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat, karena metode ini menggabungkan pengulangan visual dengan stimulasi kognitif yang memfasilitasi proses penghafalan serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, media ini juga dapat digunakan dalam berbagai konteks dan disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran, baik itu dalam bentuk gambar, kata, maupun kombinasi keduanya, yang akan meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas 1 SDN Pasuluhan. Penelitian dilakukan pada semester ganjil, tahun ajaran 2023/2024. Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan November 2024. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Pengambilan data dilakukan dengan uji kelayakan terhadap 16 peserta didik kelas 1 SDN Pasuluhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti terdiri atas observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dari pengamatan langsung. wawancara dilakukan kepada guru kelas 1 SD Pasuluhan. Sebaran angket diberikan kepada 16 siswa SD Kelas 1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&d (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) (Sahetapy 2023:930).

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap *define* (pendefinisian). Hal ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa (Darma Wisada et al., 2019; Suwarti et al., 2020). Dalam tahapan ini peneliti melakukan pendefinisian terhadap kebutuhan guru dan siswa, mendefinisikan lingkungan belajar serta mendefinisikan kurikulum. belajar. Peneliti melakukan wawancara kepada guru yang memperoleh bahwa membaca permulaan yang harus dikuasai oleh siswa tidak mudah, banyak dari keseluruhan siswa sulit untuk menguasai kemampuan membaca permulaan.

Seperti siswa sulit merangkai suku kata dan kalimat yang di berikan. Guru merasakan perlu adanya media bantu yang menarik dalam memperbaiki kemampuan membaca permulaan ini, namun guru memiliki batas yaitu kekurangan waktu untuk membuat media bantu dan keterbatasan kemampuan terutama membuat media pembelajaran berbasis IT. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada Guru yang memperoleh bahwa siswa merasa kesulitan untuk merangkai suku kata maupun kalimat. Siswa merasa membutuhkan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu seperti menggunakan media pembelajaran atau sumber belajar yang menarik. Selanjutnya peneliti mendefinisikan bahwa lingkungan belajar monoton karena siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum yaitu berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan dalam media *flashcard* (Kartu kata bergambar) pada materi Bunyi apa.

Tahap Design (Desain)

Tahap *design* (desain) yaitu melakukan desain pada tahap awal proses mendesain *flashcard* (kartu kata bergambar) di Canva, peneliti memulai dengan merancang desain grafis dasar yang sederhana, kemudian memilih tema yang sesuai dengan tujuan pembelajaran media tersebut. Setelah itu, peneliti menentukan skema warna yang tepat untuk menciptakan kesan visual yang menarik, serasi, dan konsisten, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam memahami informasi. Langkah selanjutnya adalah merancang elemen-elemen utama, dimulai dengan pembuatan sampul depan dan belakang yang menarik.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan validasi atas produk media *flashcard* (kartu kata bergambar). Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dpat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik. Kevalidan media *flashcard* yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa (Umroh, 2019: 46-47). Peneliti melakukan validasi kepada 6 ahli, validator ahli media pada penelitian pengembangan ini merupakan Bapak Patra Aghtiar Rakhman, M.Pd yang terdiri atas dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Ibu Destri Astrianingsih, S.Pd, M.Pd terdiri atas dosen FKIP Universitas Bina Bangsa keduanya memiliki keahlian dalam bidang media.

Aspek	Skor		Np (%) Total
	Ahli Media I	Ahli Media II	$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$
a. Desain b. Grafis c. Pewarnaan	80%	92%	86%
Rata-rata	86%		
Kriteria Kelayakan	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel media dapat dijelaskan bahwa, ketika validasi media *flashcard* (kartu kata bergambar) mendapatkan rata-rata 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya validasi dilakukan kepada ahli materi. Adapun hasil dari validasi ahli materi sebagai berikut:

Aspek	Skor		Np (%) Total
	Ahli Materi I	Ahli Materi II	$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

a. Kurikulum			
b. Materi Pembelajaran	73%	80%	76%
c. Komunikasi Visual			
Rata-rata	76,67%		
Kriteria Kelayakan	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel materi dapat dijelaskan bahwa ketika validasi materi mendapatkan rata-rata 76,67% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya validasi dilakukan kepada ahli bahasa. Adapun hasil dari validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Aspek	Skor		Np (%) Total
	Ahli Bahasa I	Ahli Bahasa II	$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$
a. Lugas b. Komunikatif c. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	96%	76%	86%
Rata-rata	86%		
Kriteria Kelayakan	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel bahasa dapat dijelaskan bahwa ketika validasi bahasa mendapatkan rata-rata 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil rata-rata uji validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

Penilaian Ahli	Persentase		Σ Rata-rata
	Ahli 1	Ahli 2	
Media	80%	92%	86%
Materi	73%	80%	76%
Bahasa	96%	76%	86%
Peserta Didik	89%		
Σ Rata – rata Jumlah Skor Persentase	$\frac{86 + 76 + 86 + 89}{4}$		84,25% (Sangat Layak)

Meskipun hasil rata-rata skor yang diperoleh belum mencapai 100%, namun media *flashcard* (kartu kata bergambar) ini layak digunakan untuk pembelajaran di kelas. Layaknya suatu media tidak lepas dari bagaimana proses pembuatan dan pengembangan media yang dinilai dari berbagai aspek. Menurut (Krsitanto, 2016:90-92) dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu 1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; 2) kesesuaian dengan materi pelajaran; 3) kesesuaian dengan karakteristik peserta didik; 4) kesesuaian dengan teori; 5) kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik; 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Subhan (2023: 597) menunjukkan bahwa media *flashcard* (kartu kata bergambar) dapat meningkatkan efektivitas kemampuan membaca siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media *flashcard* menghasilkan peningkatan yang signifikan pada siswa, dengan rata-rata akurasi mencapai 86,66%. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan menggunakan media ini, siswa lebih mudah mengenali kata, memahami hubungan antara huruf dan suara, serta membaca dengan lebih lancar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* (kartu kata bergambar) sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SDN Pasuluhan. Penilaian dari para ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik, dengan skor kelayakan masing-masing mencapai 86% untuk aspek media dan bahasa, serta 76% untuk aspek materi. Selain itu, penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik, yang tercermin dari peningkatan skor rata-rata peserta didik dari kategori "perlu bimbingan" menjadi "sangat baik" setelah penggunaan media tersebut. Uji validasi keseluruhan juga menunjukkan skor kelayakan media sebesar 84,25%, yang mengindikasikan kualitas yang sangat baik dan sesuai dengan minat serta kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media *flashcard* ini dinilai sangat layak diterapkan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SDN Pasuluhan.

Saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini adalah agar guru terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Inovasi yang dilakukan akan sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, kepala sekolah perlu memberikan dukungan penuh berupa fasilitas dan sumber daya yang memadai, sehingga para guru memiliki ruang untuk berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan kreatif. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media *flashcard*, disarankan untuk lebih memanfaatkan benda konkret yang relevan dalam materi pembelajaran, guna memperkaya pengalaman belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (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.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan flashcard pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210-228.
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2021). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15-19.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 861-870.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926-935.
- Subhan, M., Saputra, R., & Sari, T. I. P. (2023). Pengembangan Media Flash Card Dalam Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sdn 068/Viii Teriti Kabupaten Tebo. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 8(4), 589-598. <http://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/215>
- Yuliana, R. (2017). Pembelajaran Membaca Permulaan dalam Tinjauan teori Artikulasi Penyerta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 343-350.