

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA BERGAMBAR (FLASH CARD) UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PEMULA DI SD NEGERI 2 BAGIK PAYUNG

Baiq Faizatul Rodiah<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Hamzanwadi Indonesia

baiq1@gmail.com

### ABSTRACT

*This research aims to develop a learning media in the form of flashcards for training beginner reading skills in SD Negeri 2 Bagik Payung and aims to determine the feasibility of the flashcard media, as well as to understand how students respond to the flashcard media. This research uses the ADDIE development model developed by Robert Maribe Branch, which consists of five steps: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. This research was conducted with 15 first-grade students at SD Negeri 2 Bagik Payung. Data for this research and development were obtained from expert validation of media, expert validation of content, and student response questionnaires. Data collection techniques included interviews, observations, and student response questionnaires. The research and development instruments used validation sheets and student response questionnaires. This research resulted in a product in the form of flashcards as a learning media based on assessments from media experts and content experts. The media validation results fell into the "fairly good" category with a score of '49' ( $39 < X \leq 51$ ), while the validation results from content experts were "fairly good" with a score of '45' ( $39 < X \leq 51$ ). Based on this data, the developed flashcard media can be considered suitable for use.*

### Article History:

Received 2023-08-10

Accepted 2023-09-18

**Keywords:** *Media flashcards, Kemampuan Membaca Pemula*

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flash card Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemula Di SD Negeri 2 Bagik Payung, dan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media flash card, serta bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media flash card. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri dari lima langkah yaitu (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 1 di SD Negeri 2 Bagik Payung, dengan jumlah 15 peserta didik. Data penelitian dan pengembangan ini diproleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket respon peserta didik. Instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa flash card sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli media, dan ahli materi. Hasil validasi media mendapatkan hasil dalam kategori "cukup baik" dengan skor "49" ( $39 < X \leq 51$ ), sedangkan hasil validasi dari ahli materi "cukup baik" dengan skor "45" ( $39 < X \leq 51$ ). Berdasarkan data tersebut media flash card, yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan.*

**Kata Kunci:** *Media flashcard, Kemampuan Membaca Pemula*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewariskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensi spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Dalam arti sederhana, pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan potensi fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan budaya saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Pendidikan bukan hanya terbatas pada sekolah formal, tetapi juga mencakup pendidikan non-formal dan informal yang dapat berlangsung secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan pada tingkat dasar sangat penting untuk pendidikan selanjutnya, dan untuk mendukung pendidikan dasar, diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Peran media pembelajaran dalam proses pengajaran adalah bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik, mendorong mereka untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efisien dan efektif, dan memperbaiki hubungan antara guru dan siswa. Jika media pembelajaran tidak digunakan, mengajar akan sulit, materi menjadi monoton, dan siswa merasa bosan. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang relevan dalam kelas dapat meningkatkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu menjelaskan konsep atau ide dan mendorong siswa untuk belajar dengan aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi sarana berpikir kritis dan bertindak.

Media adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media harus menjadi bagian yang integral dan sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah tujuan akhir pemilihan media tersebut, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar dan mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Media dapat meningkatkan pembelajaran, termasuk pembelajaran awal di sekolah dasar. Pembelajaran awal di sekolah dasar melibatkan belajar membaca dan berhitung. Membaca awal adalah tahap dalam belajar membaca bagi siswa sekolah dasar di kelas awal, khususnya kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa dapat membaca dengan baik dan memahami apa yang dibaca, sebagai dasar untuk kemampuan membaca yang lebih tinggi. Pelajaran membaca awal diberikan di kelas 1 dan 2 sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, pengajaran membaca awal di kelas 1 bertujuan agar siswa dapat membaca dengan baik.

Pada usia ini, anak-anak mulai menyadari bahwa bahasa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari dapat dituliskan. Membaca awal diperkenalkan kepada siswa ketika mereka duduk di bangku kelas 1 dan 2 SD. Kemampuan membaca yang diperoleh pada tahap ini sangat memengaruhi kemampuan membaca lebih lanjut. Oleh karena itu, perhatian guru sangat penting dalam pembelajaran membaca awal. Pelajaran membaca awal memiliki peran penting, dan guru dapat memilih materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas.

Dari observasi di SDN 2 Bagik Payung, peneliti menemukan beberapa masalah, termasuk kurangnya media pembelajaran, kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media yang mendukung pembelajaran, penggunaan fasilitas konvensional seperti buku paket,

dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Hal ini berdampak pada minat belajar siswa dan hasil belajar yang masih rendah.

Berdasarkan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flash card yang menarik untuk siswa sekolah dasar. Media ini akan membantu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang di gunakan adalah Model pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang digunakan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji keefektifan produk tersebut. Brog dan Gall juga mengartikan penelitian dan pengembangan sebagai proses atau metode untuk mengukur tingkat validitas produk yang dikembangkan. Model pengembangan ini mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan pendekatan umum yang digunakan oleh perancang instruksional dan pengembang pelatihan untuk membangun alat-alat pelatihan yang efektif.

Prosedur pengembangan produk dimulai dengan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis melibatkan pembacaan literatur dan penelitian terkait untuk mendapatkan pemahaman yang kuat tentang konsep dan kebutuhan siswa. Tahap desain berfokus pada merancang media pembelajaran flash card sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat. Setelah itu, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitasnya. Implementasi produk dilakukan melalui uji coba lapangan pada siswa. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner (angket). Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari responden. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku subjek penelitian. Kuesioner (angket) digunakan untuk mendapatkan tanggapan responden terhadap produk.

Analisis data melibatkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, di mana skor yang diberikan dikonversi ke dalam skala lima. Produk dianggap valid jika mendapatkan skor "C" atau lebih tinggi. Data dari angket respon siswa dianalisis dengan membandingkan jumlah jawaban "YA" dan "TIDAK." Jika jawaban "YA" lebih banyak, produk dianggap cocok digunakan. Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran flash card yang memenuhi kebutuhan siswa kelas 1 SD Negeri 2 Bagik Payung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran flash card. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya Analysis, Design, Development dan Evaluation. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran flash card.

### **A. Prosedur Pengembangan**

Tahap Analisis: Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan melalui wawancara, studi pustaka, dan studi lapangan di SDN 2 Bagik Payung. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk pengembangan media.

**Wawancara:** Dilakukan bersama guru kelas 1 di SDN 2 Bagik Payung, mengungkapkan kondisi pembelajaran yang masih mengandalkan buku paket dan penjelasan guru, serta kurangnya pemanfaatan fasilitas pendukung. Biaya mahal dalam pembuatan media pembelajaran juga menjadi kendala.

**Observasi:** Hasil observasi di SDN 2 Bagik Payung mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran, termasuk kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan rendahnya minat belajar siswa.

**Studi Pustaka:** Dilakukan untuk memahami kurikulum dan materi pembelajaran yang relevan. Setelah analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah merancang media flash card. Fokus utama adalah pengenalan huruf A-Z dan gambar yang menarik. Desain media ini dibuat untuk memikat perhatian siswa.

### **B. Pengembangan**

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran flash card yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi. Proses pengembangan melibatkan siswa kelas 1 SDN 2 Bagik Payung sebagai subjek. Langkah-langkah pengembangan termasuk:

**Membuat Desain Media:** Desain media pembelajaran flash card dibuat dan dirancang secara manual.

**Proses Pembuatan Produk:** Proses pembuatan flash card melibatkan langkah-langkah seperti menyiapkan triplek, membuat gambar, menempelkan mainan huruf, menyesuaikan gambar sesuai tema, merapikan gambar, dan membuat flash card semenarik mungkin.

**Menyusun RPP:** Persiapan rencana pembelajaran yang akan digunakan bersamaan dengan media pembelajaran flash card.

### **C. Implementasi**

Implementasi media flash card dilakukan dengan melibatkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Ini juga mencakup penilaian respon siswa yang diminta untuk memberikan feedback tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media flash card. Sebanyak 15 siswa terlibat dalam proses ini.

### **D. Evaluasi**

Tahap evaluasi adalah tindak lanjut dari tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran berdasarkan kendala dan kekurangan yang ditemukan selama uji coba produk. Revisi ini dilakukan agar media pembelajaran menjadi lebih efektif.

### **E. Hasil Uji Coba Produk**

Pada tahap ini, media flash card diuji coba melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini cukup baik, dengan perolehan skor "cukup baik." Hasil analisis skala lima digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif.

### **F. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Beberapa revisi mencakup perbaikan perekat pada media flash card dan peningkatan dalam penyampaian materi.

### **G. Kajian Produk Akhir**

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran flash card yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa. Media ini dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Setelah revisi, media ini siap digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **H. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk keterbatasan subjek yang hanya melibatkan kelas 1 SDN 2 Bagik Payung. Media pembelajaran hanya dibuat sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kemampuan peneliti.

#### **I. Pembahasan**

Pembahasan menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dengan adanya media pembelajaran flash card yang telah dikembangkan, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran dan minat belajar siswa.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa "Pengembangan Media Flash Card untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemula." Produk ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, yang menyatakan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Uji coba produk ini juga menghasilkan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan, menunjukkan pengaruh yang tinggi terhadap siswa. Media flash card untuk melatih kemampuan membaca pemula dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di SD Negeri 2 Bagik Payung, yang belum memiliki media khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam materi membaca. Proses pengembangan media flash card dimulai dari perancangan kegiatan pada lembaran flash card, persiapan bahan pembuatan, pembuatan setiap lembar media flash card, desain media flash card, dan pemilihan warna untuk membuat media ini menarik bagi anak-anak. Pengembangan media flash card ini direkomendasikan untuk digunakan di SD Negeri 2 Bagik Payung.

Sebelum menguji coba produk di sekolah, sebaiknya produk ini dievaluasi dan disesuaikan dengan kondisi sarana sekolah yang dituju. Sebelum uji coba, pastikan produk ini telah diuji terhadap ketahanan dan kelayakannya. Media pembelajaran flash card ini perlu dikembangkan lebih lanjut untuk menjadikannya lebih variatif agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menilai efektivitas produk yang dikembangkan, karena penelitian ini masih terbatas pada pengembangan satu produk saja. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, lembaga pendidikan sebaiknya lebih memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam memahami kebutuhan sekolah, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

### **REFERENSI**

- Arifin, Zaenal. (2020). Metodeologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. (1)1, 27.
- Hamzah. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2. Kota Pasuruan: Lembaga Academic Research Instite.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. Bandung: CV Tahta Media Group.
- Hasnul Fikri, M. P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran* . Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Krissandi et al (2018). Efektivitas media op up book terhadap keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar . *Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* , Vol.1 No. 70
- Kustandi, C & Darmawan, D (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Sanabil
- Rahman & dkk (2022). Pengertian Pendidikan, ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*.

- Saputri, W. S. (2020). Pengenalan *Flash Card* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal ABDIKARYA*. 2(1), 57.
- Sumiharsono, R. (2021). Media Pembelajaran. jember: CV Pustaka Abadi.
- Sutarti, Tatik. (2017). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pendidikan*. 2(1) 25.
- Syamsuddin, R. (2021). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. makasar: Universitas Makasar.
- Syamsuddin, R. (2021). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. makasar: Universitas Makasar.sars
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *jurnal komunikasi pendidikan* , Vol. 2 No. 2, 1.P-ISSN 2549-1725 E. ISSN 2549-4163