

Efektivitas Media Pembelajaran *Flashcard* pada Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar

Sry Apfani¹, Ega Putri Utami², Ade Irma Suryani³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia

e-mail: s.apfani@adzkia.ac.id¹, e.putriutami@adzkia.ac.id²,
adeirmasuryani278@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih banyak peserta didik yang belum bisa mengetahui huruf abjad, masih adanya peserta didik yang belum bisa membaca kata, masih sering tertukar huruf yang bentuknya sama. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk media *flashcard* pada keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model 4-D (*Define, Design, Development Dan Dissemination*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen efektivitas. Hasil efektivitas mendapatkan nilai 88,67 dengan kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada keterampilan membaca permulaan kelas I SD telah dinyatakan efektif.

Kata kunci: *Efektivitas, Flashcard, Membaca Permulaan*

Abstract

The background of this research is that there are still many students who cannot know the letters of the alphabet, there are still students who cannot read words, and letters of the same shape are often confused. The purpose of this study is to produce flashcard media products for early reading skills in grade I elementary school. This study uses a 4-D model (*Define, Design, Development and Dissemination*). The instrument used in this study is an instrument of effectiveness. The results of the effectiveness get a value of 88.67 with very effective criteria. So it can be concluded that the development of flashcard learning media on reading skills at the beginning of grade I elementary school has been declared effective.

Keywords : *Effectiveness, Flashcard, Beginner Reading*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 yang disandingkan pendekatan saintifik diharapkan peserta didik mampu menerapkan pendidikan karakter. Dengan pembaharuan terhadap kurikulum dapat membantu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan-tantangan di masa depan. Menurut Rahmawati (2018:117) juga berpendapat bahwa

kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian pendidikan yang dihadapkan dapat menghasilkan generasi muda yang produktif, kreatif, dan efektif. Hal tersebut juga didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kompetensi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menjadi fasilitas utama untuk pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Media sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain. Menurut Sukmawati (2021:85) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi yaitu peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat 4 keterampilan, diantaranya, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Membaca permulaan suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik membaca di kelas awal, dimana peserta didik mulai belajar membaca permulaan, dan mulai mengeja huruf tersebut. Menurut Sitingak (2018:214) juga berpendapat bahwa membaca permulaan merupakan suatu proses tahap awal dalam pembelajaran membaca, khususnya bagi peserta didik sekolah dasar. Pada tahap ini peserta didik diajari untuk mengenal huruf dan bunyi setiap huruf. Peserta didik dapat merangkai menjadi suku kata serta memahami makna kata dan mampu merangkai kata, peserta didik mampu menyusun kalimat hingga mampu memahami isi bacaan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21-23 February 2022, di kelas I pada keterampilan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar, bahwa masalah yang ditemukan khususnya pada saat membaca permulaan sebagai berikut: (1) masih adanya peserta didik yang belum bisa membaca huruf abjad (2) masih adanya peserta didik yang belum bisa membaca suku kata (3) masih sering tertukar huruf yang bentuknya sama, seperti: huruf a dan e, b dan d, n dan u, m dan w, p dan q.

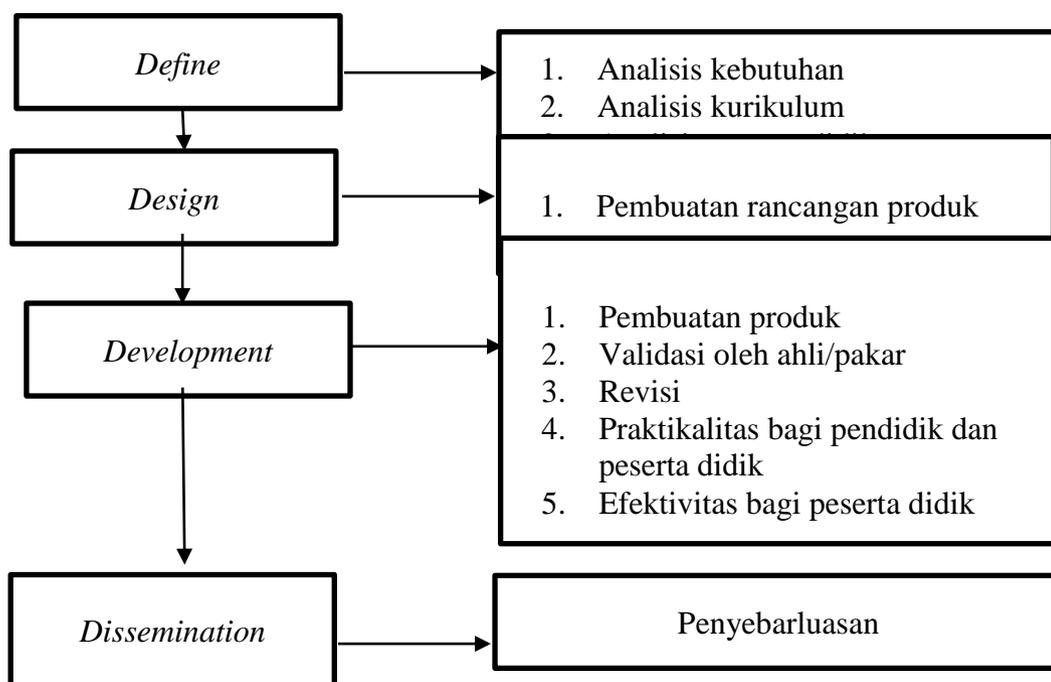
Akibat dari permasalahan di atas, peserta didik cenderung rebut dalam proses pembelajaran, mencari celah keluar masuk kelas karena proses pembelajaran yang kurang menarik dengan belum adanya media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, "Efektivitas Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2014:297) bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan melalui proses pengembangan dan menguji

keefektifan produk tersebut. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang dikembangkan beserta spesifiknya. (2) Perencanaan (*Design*), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. (3) pengembangan (*Development*) berisi kegiatan untuk membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk sesuai dengan spesifikasi yang diterapkan. (4) Diseminasi (*Dissemination*) berisi kegiatan untuk menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D yang dapat dilihat pada bagan 2.



Bagan 2. Model Penelitian 4-D

Prosedur Pengembangan

Pengembangan media *flashcard* berpedoman dari model yang disesuaikan dengan kebutuhan

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap tiga aspek sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Analisis ini digunakan untuk melihat media yang digunakan harus sesuai dengan angket yang telah diberikan kepada peserta didik sehingga media yang digunakan dapat memberi kemudahan akan pemahaman dari peserta didik.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntunan kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013. Kemudian peneliti mengkajin KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis Peserta Didik

Pada analisis peserta didik ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakter dari peserta didik.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk mengetahui proses rancangan media *flashcard* dalam tahap perancangan ini terdapat 2 langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Rancangan isi media *flashcard*

Pada tahap rancangan media *flashcard* ini membuat rancangan secara umum mengenai desain media *flashcard* yang telah disajikan. Rancangan isi media yang digunakan adalah bahasa indonesia sesuai KBBI.

b. Rancangan tampilan media *flashcard*

Pada tahap ini merancang tampilan media *flashcard* pada bentuk, warna sampai ukuran media. Rancangan tampil media sangat perlu mulai dari bentuk media yang dibuat dan warna media yang dapat menarik minat peserta didik untuk membaca permulaan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan tahap produk yang telah didesain. Media pembelajaran yang telah dihasilkan yaitu media *flashcard* kemudian akan dikaji oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli *design* setelah melalui proses validasi, revisi, praktikalitas dan efektivitas produk. Adapun sebagai berikut:

a. Validasi oleh ahli

Validasi ahli adalah suatu proses penilaian dilakukan ahli terhadap produk yang dihasilkan telah mencapai aspek kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapat masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Langkah ini digunakan untuk menghasilkan produk berbentuk media *flashcard* yang layak digunakan untuk menghasilkan uji coba lapangan. Adapun tahap validasi oleh ahli yaitu: 1 ahli instrumen, 1 ahli RPP, 1 ahli bahasa ,1 ahli materi,1 ahli *design*, dan.

Berdasarkan dari beberapa penilaian ahli tersebut nantinya akan diketahui apakah media yang dihasilkan akan dapat/layak digunakan melalui tahap uji validitas.

b. Revisi

Tahap revisi dilakukan berdasarkan atas saran dan komentar para validator, dimana pada tahap ini dilakukan perbaikan media *flashcard* sesuai dengan saran dan masukan masing-masing dari validator. Media *flashcard* yang diperbaiki kemudian diberikan kembali ke masing-masing validator untuk dilakukan validasi tahap kedua. Revisi ini dihentikan setelah validator menyatakan media *flashcard* sudah valid.

c. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian dan keterlaksanaan media *flashcard* oleh peserta didik yaitu dengan: praktikalitas ditentukan dengan memakai instrumen uji praktikalitas menurut pendidik dan instrumen uji kepraktisan menurut peserta didik. pada tahap ini peneliti memberikan angket kepada 1 orang pendidik dan 15 orang peserta didik untuk melakukan penilaian terhadap produk media *flashcard* yang telah dikembangkan.

d. Efektivitas

Efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah media *flashcard* dapat meningkatkan hasil membaca permulaan peserta didik. Efektivitas media *flashcard* dilakukan kepada peserta didik dengan cara menampilkan media *flashcard* yang peneliti kembangkan yaitu media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Efektivitas media *flashcard* dilakukan kepada 15 orang peserta didik dengan cara menampilkan media *flashcard* yang peneliti kembangkan yaitu media *flashcard* Tema 2 Kegemaranku Subtema 4 Gemar Membaca Pembelajaran 1, 2 dan 3.

Tahap *Dissemination* (penyebarluasan)

Tahap penyebaran ini merupakan tahap terakhir pada pengembangan model 4-D, pada tahap penyebaran ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dirancang agar dapat diterima oleh pengguna, dalam penelitian ini penyebaran yang peneliti lakukan pada 15 orang peserta didik di kelas I sekolah dasar.

Jenis Data

Data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Kualitatif (Deskripsi)

Data kualitatif meliputi semua data sesuai dengan model 4-D berupa tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator ahli instrumen, ahli RPP, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli *design*.

2. Kuantitatif

Data kuantitatif di peroleh dari data angket penilaian oleh ahli instrumen, ahli RPP, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli *design* terhadap materi dan tampilan media *flashcard*.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Efektivitas

Instrumen yang digunakan untuk melihat keefektifan media *flashcard* yaitu melalui hasil yang diperoleh peserta didik dari LKPD, dimana aktivitas yang diperhatikan adalah aktivitas menerima media *flashcard*, memperhatikan instruksi yang ada di media *flashcard* dan mengikuti kegiatan pembelajaran serta mengerjakan LKPD.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah data deskriptif, yaitu mendeskripsikan efektivitas media *flashcard*. yang dikembangkan.

1. Efektivitas

Data yang diperoleh dari uji efektivitas menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$K = \frac{x}{xm} \times 100$$

Keterangan:

- K = Nilai efektivitas
x = Skor yang diperoleh
xm = Skor maksimum

Berdasarkan nilai yang diperoleh maka ditetapkan kriteria efektivitas seperti tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Efektivitas

Skor Rata-rata	Kategori
81 – 100	Sangat Efektif
61 – 80	Efektif
41 – 60	Cukup Efektif
21 – 40	Kurang Efektif
0 – 20	Tidak Efektif

Sumber: Krismadinata, dkk (2021:93)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap efektivitas media *flashcard* dilakukan kepada peserta didik kelas I SD. Peneliti menampilkan media *flashcard* yang telah dikembangkan. Pengujian efektivitas dilakukan dengan memeriksa hasil LKPD yang peserta didik kerjakan. Adapun nilai yang diperoleh dari efektivitas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 19 Uji Efektivitas bagi peserta didik

No	Nama peserta Didik	Nilai	Kriteria
1.	AN	80	Efektif
2.	AA	100	Sangat Efektif
3.	AP	100	Sangat Efektif
4.	AWP	100	Sangat Efektif
5.	LF	80	Efektif

6.	MLD	80	Efektif
7.	PYA	100	Sangat Efektif
8	R	80	Efektif
9.	RS	80	Efektif
10	SS	100	Sangat Efektif
11.	Y	100	Sangat Efektif
12.	YJ	80	Efektif
13.	ZF	100	Sangat Efektif
14.	ZJS	80	Efektif
15.	ZV	100	Sangat Efektif
Jumlah		1.360	
Rata-rata		90,67	Sangat Efektif

Berdasarkan uji efektivitas yang didapatkan dari 15 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata 90,67 dengan kriteria "Sangat Efektif". Dapat diketahui bahwa media *flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan.

Pada penelitian ini efektivitas media *flashcard* dilakukan kepada peserta didik di kelas I sekolah dasar. Peneliti menampilkan media *flashcard* dan memberi LKPD yang telah disediakan yaitu Tema 2 Kegemaranku Subtema 4 Gemar Membaca Pembelajaran 1, 2 dan 3. Pengujian efektivitas dilakukan dengan memeriksa hasil LKPD yang peserta didik kerjakan dan peneliti memperoleh hasil uji efektivitas 88,67 dengan kategori (Sangat Efektif). Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan media *flashcard* yang peneliti kembangkan dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan.

SIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media *flashcard* pada keterampilan membaca permulaan kelas I SD. Berfokus pada efektivitas media *flashcard* pada keterampilan membaca permulaan kelas I SD, peneliti dapat menyimpulkan kelayakan dari media *flashcard* adalah Efektivitas media *flashcard* pada Tema 2 Kegemaranku Subtema 4 Gemar Membaca pembelajaran 1, 2 dan 3 untuk kelas I SD yang dirancang dinyatakan "Sangat Efektif" pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan LKPD. Berdasarkan uji efektivitas yang didapatkan dari peserta didik didapatkan nilai rata-rata 90,67.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah kepada Allah Swt, dan shalawat kepada Nabi Muhammad Saw. Ucapan terimakasih untuk suami, Alfatri, Am.d. Kep., keluarga tercinta, dan keluarga besar Universitas Adzkiea terkhusus Untuk Prodi PGSD, yang telah bersinergi dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, Azisah, dkk. 2018. *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)*. Jurnal Ilmu Budaya Vol. 6, No. 1, (179).
- Arman. 2019. *Media Flashcard*. Cirebon: Goresan Pena
- Hidayah, Taufik, dkk. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA*. Journal of Physical Education and Sports. Vol. 5, No. 2, (122).
- Hotimah, Empit. 2010. *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Ar-Rochman Samarang Garut*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 4, No. 1, (11).
- Iswari, Fitria. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar*. Deiksis Vol. 09, No. 02 (127).
- Krismadinata. 2021. *Pengembangan Training KIT pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Kendali Elektronik*. Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan. Vol. 18, No 1 (92)
- Mizwar, Khoirul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Tema Peduli Lingkungan Sosial Kelas III Sekolah Dasar*. PGSD FKIP: Universitas Jambi.
- Muammar. 2020. *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurdiniawati. 2020. *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab*. Al-Af'idah, Vol. 4. No. 4, (39).
- Rahmawati, Aisyah, Nur. 2018. *Identifikasi Masalah yang dihadapi Guru dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi di SD*. IJPE. Vol. 2. No. 1, (117).