

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL SISWA KELAS 1 MIN 1 LUMAJANG

Ella Anggraeni¹, Isna Nurul Inayati²

^{1,2} Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: ¹ ellaanggraeni@gmail.com, ² isnanurulinayati820@gmail.com

ABSTRACT

Membaca menduduki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga ketrampilan membaca perlu ditekankan kepada siswa sejak dini. Hasil obaservasi menunjukkan bahwa di MIN 1 Lumajang dimana terdapat 15 siswa dari keseluruhan 28 siswa yang memiliki ketrampilan membaca yang rendah. Penelitian ini menggunakan penilitian *Research and Development* (RND), dimana penilitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media *flashcard* terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1 MIN 1 Lumajang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan test kemampuan membaca. Melalui pengembangan media *flashcard* bahasa Indonesia diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Hasil penilitian ini menunjukan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk *flashcard* untuk siswa kelas 1 MIN 1 Lumajang. Hasil uji coba pengembangan media *flashcard* ini memiliki tingkat kevalidan dari ahli materi/isi 97,2%, dan ahli pembelajaran 96%. Serta telah diujiakan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* mendapat nilai rata-rata 66,1 sebelum penggunaan dan 81,2 sesudah penggunaan. Hasil penelitian menunjukan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa.

Kata kunci: *flashcard*, media pembelajaran, membaca permulaan

INTRODUCTION

Ketrampilan membaca menduduki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Membaca menjadi jembatan bagi siswa yang ingin memiliki ketrampilan dan kemampuan interaksi dan terpadu. Membaca juga dianggap ketrampilan berbahasa yang mudah oleh sebagian siswa, hal ini terjadi pada ketrampilan membaca kelas 1. Membaca perlu ditekankan kepada setiap siswa sejak dini. Karena dengan membaca semua informasi yang diperlukan untuk kegiatan belajar akan mudah diperoleh melalui bacaan. Dengan sering membaca siswa akan dapat banyak menguasai kata dan model kalimat, lebih lanjut lagi siswa juga akan lebih mudah menguasai dan memahami apa yang tertulis diantara baris demi baris. Peningkatan kemampuan membaca siswa sangat diperlukan guna untuk meningkatkan fokus. Selain itu membaca juga mempunyai fungsi yang sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan kreatifitas untuk mendorong serta

menggerakkan diri siswa untuk berkarya sesuai dengan kemampuan kosakata yang dimiliki.

Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, siswa diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya (Dalman, 2014). Membaca permulaan diberikan dikelas rendah (SD/MI) yaitu dikelas 1 sampai di kelas 3. Membaca permulaan tahap proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal, siswa belajar untuk memperoleh pengetahuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan ketrampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia, dan juga kemampuan berbahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain.

Dari uraian diatas siswa dalam membaca sangat membutuhkan alat peraga agar mereka memahami, akan tetapi dalam kenyataanya guru kurang kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar membaca terutama dala tingkat permulaan di kelas 1. Kebanyakan guru kelas 1 kurang sekali memanfaatkan alat peraga ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar membacadi kelas 1, guru hanya memberi contoh dan siswa hanya menirukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah bahwa keterampilan membaca siswa masih kurang sehingga peneliti mencari media yang dapat membantu siswa didalam belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 1 Lumajang kecamatan Tempursari Kabupaten Lumajang pada tahun 2023 masih banyak guru yang belum menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran belum efektif khususnya pada kelas 1 MIN 1 Lumajang.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat lebih aktif lagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia itu dengan media Flashcard. Media sendiri pada dunia pendidikan diartikan sebagai guru, buku, lingkungan serta hal-hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan disebut media (Amelia, 2019). Sedangkan fungsi media pembelajaran yaitu: sebagai sumber belajar, Fungsi semantic, manipulative, fiksatif, distributive, psikologis dan fungsi sosio kultur (Ramli, 2012). Selanjutnya Flashcard merupakan kartu dengan kata atau gambar diatasnya yang digunkan untuk membantu siswa dalam belajar.

(Akbar, 2022). Dari beberapa pengertian tersebut flashcard dapat diartikan atau didefinisikan sebagai kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berbentuk persegi panjang dimana terdapat tulisan atau gambar di atasnya.

Dengan menggunakan Flashcard Siswa sekolah dasar terutama untuk kelas awal diharapkan lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan karena melibatkan dirinya secara langsung, karena dapat suatu kesan yang bermakna dalam diri siswa. Penggunaan media flashcard sangat bermanfaat untuk meningkatkan kosa kata siswa. Media flashcard adalah media yang sederhana dalam penggunaannya, media ini dapat berupa gambar yang didesain dengan pemberian tulisan dengan warna yang menarik sehingga hal ini akan menyenangkan bagi siswa.

METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / RND*). Peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flashcard*. Penelitian pengembangan atau Research and Development (RND) saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Lumajang, yang berada di kecamatan Tempursari kabupaten Lumajang provinsi Jawa Timur. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan masih banyaknya siswa kelas 1 yang belum bisa mengenal dan membaca huruf. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 MIN 1 Lumajang dengan jumlah 28 siswa. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu terhadap model dan pengembangan dari Sugiono. Akan tetapi, pada penelitian kali ini tidak semua langkah diterapkan. Peneliti hanya melakukan enam tahap di awalnya saja, yaitu: 1) Tahap potensi dan masalah, 2) Tahap pengumpulan data, 3) Tahap desain produk, 4) Tahap validasi desain, 5) Tahap revisi desain, 6) Uji coba produk. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket skala *likert*, angket terbuka, wawancara, lembar pengamatan observasi tentang ketertarikan atau keinginan siswa menggunakan media *flashcard* dan diperoleh dari hasil instrument data.

RESULTS AND DISCUSSION

Sebagaimana yang dipaparkan di atas bahwa pengembangan produk dalam penelitian ini mengacu terhadap model dan pengembangan dari Sugiono. Akan tetapi, pada penelitian kali ini tidak semua langkah diterapkan. Peneliti hanya melakukan enam tahap di awalnya saja, yaitu: 1) Tahap potensi dan masalah, 2) Tahap pengumpulan data, 3) Tahap desain produk, 4) Tahap validasi desain, 5) Tahap revisi desain, 6) Uji coba produk. Spesifikasi produk yang dikembangkan didalam flashcard terdapat gambar serta tulisan yang memperkenalkan gambar tersebut. Flashcard didesain dengan tulisan depan dan belakang. Tampilan flashcard menggunakan kalimat yang di uraikan dari huruf dirangkap menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat.

Pengembangan Flashcard dalam penelitian ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut: 1) Penggunaan media flashcard dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, 2) Siswa bermotivasi dalam proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Setelah flashcard selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan proses validasi ahli. Validator ahli media dan ahli materi untuk *flashcard* ini adalah dosen Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan Guru MIN 1 Lumajang. Hasil validasi media flash card dapat ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai		Kriteria kevalidan
			V1	V2	
1.	Komponen pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan kompetensi inti (KI)	5	5	100%
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan kompetensi inti (KI)	5	5	100%
		Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan indicator pembelajaran	5	5	100%
		Media yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	90%
		Materi yang dimuat dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tema pembelajaran	5	5	100%
		Materi bahasa Indonesia tema 5 tentang membaca	5	5	100%
2.	Komponen materi	Penyajian materi terorganisasi dengan baik	5	5	100%
		Materi pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh siswa kelas 1	4	5	90%

		Materi yang dimuat jelas sesuai dengan judul media <i>flashcard</i>	5	5	100%
		Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa	5	4	90%
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5	5	100%
		jumlah	53	54	97,2%

Keterangan :

V1 : Skor perolehan dari Validator 1

V2 : Skor perolehan dari validator 2

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli materi, diperoleh nilai 97,2% dari hasil keseluruhan. Skor 97.2% jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka skor 97.2% sudah masuk dalam kategori valid dengan perbaikan sedikit.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai		Kriteria validitas
			V1	V2	
1.	Tampilan visual	Kemenarikan tampilan desain media <i>Flashcard</i>	5	4	90%
		Kerapian tata letak gambar	5	5	100%
		Kerapian teks, gambar dan tulisan yang disajikan <i>flashcard</i> menarik	5	3	80%
		Pemilihan warna gambar yang digunakan menarik	5	4	90%
		Pemilihan jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	5	5	100%
		Teks terbaca dengan jelas	5	5	100%
		Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai	5	4	90%
2	Kualitas bahan yang digunakan	Bahan pembuatan media <i>Flashcard</i> kuat dan tahan lama	4	4	80%
		Cetakan dan bentuk media <i>Flashcard</i> rapi	4	3	70%
		Bahan yang digunakan pada media <i>Flashcard</i> Aman digunakan untuk siswa sekolah dasar	5	4	90%
3		Kesesuain desain media	5	5	100%

	Kesesuaian desain ilustrasi	Flashcard dengan Tujuan pembelajaran (TP)			
		Kejelasan dalam tata cara penggunaan media <i>Flashcard</i>	4	4	80%
		Keterangan yang diberikan sesuai dengan gambar	5	4	90%
4	Daya tarik	Penggunaan media <i>Flashcard</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa	5	4	90%
		Penggunaan media <i>Flashcard</i> dapat menarik minat belajar siswa	5	5	100%
		Gambar-gambar yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	5	5	100%
		Jumlah	77	68	90,6%

Keterangan:

V1 = validator 1

V2 = validator 2

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli media, diperoleh nilai 90,6% dari hasil keseluruhan. Skor 90,6% jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka skor 90,6% sudah masuk dalam kategori sangat valid, dan layak digunakan tanpa perbaikan

Adapun tahap selanjutnya yakni uji coba produk pada siswa kelas 1 MIN 1 Lumajang dengan jumlah 28 siswa. Penelitian ini bekerjasama dengan pihak sekolah dalam hal ini guru kelas untuk memberikan informasi awal mengenai kondisi kemampuan membaca awal siswa. Dari hasil informasi awal peneliti memperoleh informasi kemampuan membaca awal siswa masih rendah, dari 28 siswa hanya 5 yang mampu membaca awal dengan baik, sedangkan 8 siswa dapat membaca dengan kategori cukup dan 15 siswa dikategorikan kurang. Setelah melakukan uji coba penggunaan *FlashCard* kondisi siswa yang masih kurang bisa membaca mulai berkuarung dan bahkan menunjukkan perkembangan yang baik. Berikut hasil penilaian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard*. Berikut hasil uji coba penggunaan *FlashCard* pada siswa yang disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Coba Penggunaan *Flashcard* Pada Siswa

	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	82	92
Nilai terendah	35	50
Nilai rata-rata	53	77

Pada tabel di atas dapat dilihat nilai kemampuan membaca permulaan kelas 1 dengan sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Pada nilai pratest jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 1506, dengan nilai tertinggi 82, dan nilai terendah diperoleh 35, dan nilai rata-rata 53. Setelah melakukan penelitian nilai *posttest* kemampuan membaca permulaan siswa meningkat. Dengan keseluruhan nilai yang diperoleh 2149. Nilai tertinggi 92, dan nilai terendah 50, dan nilai rata-rata 77.

Berdasarkan hasil penilaian membaca siswa kelas 1 MIN 1 Lumajang menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebelum penggunaan *flashcard* 66,1% dan sesudah penggunaan 81,2% yang menunjukkan perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi tentang membaca. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran bahasa Indonesia mampu secara efektif dan menarik meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di MIN 1 Lumajang.

CONCLUSION

Penelitian ini menghasilkan produk *flashcard* bahasa Indonesia kelas 1. Produk pembelajaran *flashcard* ini telah mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa MIN 1 Lumajang, hasil ini diperoleh dari penilaian sebelum penggunaan *flashcard* dengan nilai rata-rata 66,1% meningkat setelah penggunaan menjadi 81,2%. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dapat menambah kemampuan membaca siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Pengembangan media *flashcard* yang dikembangkan telah mampu secara efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

REFERENCES

- Akbar, Muh.Rizazul. 2022. *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Utama
- Arman. 2019. *Media Flashcard*. Kuningan: Goresan Pena
- Dalman. 2014. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Raja wali Press
- Delora, Amelia. 2019. *Media Pembelajaran Berorientasi Multi Intellegences*. Malang: UMM Press
- Farida, Harim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Akasara
- Muhamad, Ramli. 2012. *Media dan Teknologi*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Nurhadi. 2016. *Teknik Membaca*. Jakarta: PT. Bumi Aksara