



## Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD

Aldo Putra Pratama<sup>1</sup>, Agustina Tyas Asri Hardini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [292018049@student.uksw.edu](mailto:292018049@student.uksw.edu)<sup>1</sup>, [agustina.hardini@uksw.edu](mailto:agustina.hardini@uksw.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan didasarkan oleh permasalahan siswa kelas I masih banyak yang mengeja dengan lambat dalam membaca dan belum lancar membaca dengan baik serta media pembelajaran yang tepat untuk siswa yang belum bisa membaca lancar belum dikembangkan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran flash card untuk mengetahui secara detail cara membuat media flash card serta meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas I SD dan untuk mengetahui secara pasti seberapa tinggi tingkat kelayakan media flash card untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas I SD. Subjek penelitian ini antara lain: Dua dosen sebagai validator ahli materi dan media pembelajaran flash card, guru kelas I dan siswa kelas I. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluasi). Desain yang digunakan adalah studi pendahuluan dan uji terbatas. Teknik pengumpulan data angket dan instrumen berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket validasi respon guru kelas I, angket validasi respon siswa kelas I dan angket tes lisan siswa kelas I. Data yang telah diperoleh kemudian di analisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif presentase dan kategori untuk menentukan nilai kevalidan dan kelayakan media pembelajaran flash card yang telah dikembangkan. Pada hasil uji validasi ahli media memperoleh nilai 87% dengan kategori sangat tinggi, aspek validasi uji ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori sangat tinggi, aspek respon guru memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek respon 9 siswa kelas I memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat tinggi dan aspek tes lisan siswa kelas I memperoleh nilai 94,4% dengan kategori sangat tinggi.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Flash Card, Kemampuan Membaca Lancar*

### Abstract

This research was based on the problem that there were many first grade students who still spelled slowly in reading and were not able to read well and the lack of proper learning media for students who were facing difficulties in reading. This development research aims to develop flash card learning media and to find out how to make flash card media in detail and also to improve the reading skill of first grade elementary school students and to measure the level of feasibility of flash card media in improving the reading skill for first grade elementary school students. The subjects of this research include: Two lecturers as validators of material experts and flash card learning media, first grade teacher and first grade students. The type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The design used was a preliminary study and limited test. Technique for collecting data and instruments were in the form of material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires, first grade teacher response validation questionnaires, first grade student response validation questionnaires and first grade student oral test questionnaires. The collected data were then analyzed using percentages qualitative descriptive techniques and categorized them to determine the validity score and feasibility of the flash card learning media that has been developed. The results of the media expert validation test, the score was 87%, a very high category, the material expert test validation aspect score was 90%, a very high category, the teacher response aspect score was 100%, a very high category, the response aspect of 9 first grade students score was 100 %, a very high category and the oral test aspect of first grade students score was 94.4%, a very high category.

**Keywords:** *Flash Card Learning Media, Fluent Reading Skill*

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca lancar siswa berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Jika kemampuan membaca siswa di kelas rendah tidak maksimal, maka pada kelas tinggi siswa akan mengalami kesulitan memahami materi membaca dan menulis tingkat lanjut. Menurut Lerner (Ali, M. 2021:44), anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca lancar, maka ia akan mengalami banyak hambatan dalam mempelajari berbagai bidang muatan pembelajaran di kelas selanjutnya. Jika siswa sudah di kelas tinggi dan tidak memiliki kemampuan membaca lancar dengan maksimal maka akan mengalami banyak hambatan ketika menerima materi membaca lanjut seperti membaca cepat, membaca ekstensif, dan membaca pemahaman. Maka di kelas rendah harus memiliki fondasi membaca lancar. Kemampuan membaca lancar siswa baik dan maksimal maka siswa akan mudah memahami sebuah informasi yang diterima dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Chall (Herlina, 2019:332-342), pada tahapan awal siswa kelas I-II, siswa memasuki masa yang disebut dengan Tahap 1. Menurut Cochrane (Herlina,2019:332-342), ada 4 tahapan dalam membaca, yaitu *Magical Stage* (Tahap Magic), *Self Concept Stage* (Tahap Konsep Diri), *Take off Reader Stage* (Tahap Lepas Landas), dan *Independent Stage* (Tahap Membaca Lancar). Dalam proses pembelajaran guru harus mengajak siswa berinteraksi secara aktif dengan metode pembelajaran sambil bermain, maka kemampuan membaca lancar siswa akan dapat berkembang secara cepat dan memperoleh hasil maksimal. Menurut Semiawan (2014:29), bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh siswa karena bagi siswa hal itu menyenangkan, bukan karena paksaan. Melalui metode pembelajaran sambil bermain maka semua aspek diri yang dimiliki siswa dapat berkembang. Melalui permainan dan media pembelajaran interaktif siswa akan bebas mengembangkan potensi diri baik dalam mental intelektual, fisik, dan spiritual.

Berdasarkan pengalaman dalam magang 2 di SDN Bringin 02, Kabupaten Semarang banyak siswa di kelas I memiliki kemampuan membaca yang rendah, Dari hasil tes lisan pada siswa kelas I SDN Bringin 02 terdapat 9 dari 19 siswa yang masih belum membaca lancar. Dari 9 siswa yang belum bisa membaca lancar ini memiliki permasalahan yaitu 9 dari 9 siswa belum bisa membaca nama sendiri, ada 4 dari 9 siswa yang masih belum bisa membaca huruf A-Z, ada 3 dari 9 siswa yang masih belum bisa membaca nama benda (Meja, Kursi, dan Batu), ada 3 dari 9 siswa yang belum bisa mengetahui huruf awal dari 3 benda (Meja, Kursi, dan Batu), ada 3 dari 9 siswa yang belum bisa membaca pancaindra dan ada 3 dari siswa yang belum bisa membaca anggota tubuh. Hal ini tentu saja bisa terjadi karena dalam membaca siswa masih mengeja dengan lambat, sehingga dalam pembelajaran siswa mengalami hambatan karena kesulitan dalam memahami isi bacaan, siswa masih mengeja dengan lambat, siswa tidak hafal huruf A-Z, siswa kesulitan membaca kata dengan jumlah suku kata 2-3, siswa kurang dilatih membaca lancar di rumah karena orang tua siswa sibuk bekerja, kurangnya kepedulian orang tua terhadap kemampuan membaca lancar anak padahal guru kelas I selalu senantiasa memberikan arahan untuk orang tua agar mengajari anak membaca lancar dan siswa hanya belajar di sekolah saja kemudian pada saat di rumah siswa hanya menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman sebaya.

Permasalahan yang terjadi di SDN Bringin 02 peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung dan membantu siswa dalam belajar membaca lancar. Banyak media pembelajaran dalam membaca dan menulis yang berkembang saat ini seperti komik, majalah bergambar dan media baca bergambar *Online*. Media pembelajaran adalah salah satu penunjang dalam proses pembelajaran membaca dan menulis. Siswa di kelas rendah berada dalam tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran sangat memerlukan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan anak untuk pembelajaran dan sambil bermain. Untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang maksimal diperlukan media efektif dan efisien yang dapat mendukung untuk menyampaikan pesan dan memberikan pengalaman baru bagi siswa. Menurut Abdullah, R. (2016: 36), guru harus mampu mengenali kebutuhan siswa dan membuat media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, media merupakan alat bantu siswa yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru kelas yang berperan untuk membantu guru dalam mengatasi hambatan atau kesulitan. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran membaca lancar, karena dengan adanya media yang efektif dan efisien maka hambatan atau kesulitan yang dialami siswa akan teratasi oleh guru dengan mudah. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flash card*, media *flash card* berisikan gambar dengan keterangan huruf awal suatu kata (Nama benda, merk handphone, merk mobil, nama hewan, nama anggota tubuh dan nama organ pancaindera) dan gambar pada *flash card* sesuai dengan kata pada *flash card*. Pembuatan *flash card* harus memperhatikan jumlah

kata dan gambar yang akan dipilih. Pemilihan ini disesuaikan dengan kelas I dan kondisi siswa. Kosakata yang ada di *flash card* merupakan kata-kata umum yang memudahkan siswa kelas I memahami dan mengingatnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nila dan Siti Nurjanah (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat". Hasil presentase kelayakan penelitian sebagai berikut: validasi ahli materi memperoleh nilai presentase 92% dengan kategori sangat layak, validasi oleh ahli media memperoleh nilai presentase 83% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli Bahasa memperoleh nilai presentase 80% dengan kategori layak. Hasil uji coba produk dengan skala kecil memperoleh presentase 96,7% dengan kategori sangat layak. Dari hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD, maka dari itu penulis ingin mengembangkan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Mulyati & Nugrahani (2019), yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media *Flash Card Variatif* Untuk Sekolah Dasar". Memperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Validasi ahli bahasa dengan skor 83,3% dapat dikategorikan layak, validasi ahli materi dengan skor 85,5% dapat dikategorikan layak, uji validasi ahli media dengan skor 87% dapat dikategorikan layak, dan observasi siswa dengan skor 86% dapat dikategorikan layak. Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *flash card* sangat layak digunakan dalam materi Bahasa Indonesia yaitu membaca permulaan.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014) Penelitian *Research and Development* atau R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Koriaty & Agustani, 2016:280). Untuk menghasilkan suatu produk diperlukannya studi pendahuluan dalam awal penelitian untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan kemudian produk dikembangkan dan di uji kevalidannya agar dapat digunakan oleh masyarakat luas. *Research and Development* merupakan kegiatan penelitian untuk mengumpulkan, mengelola, menganalisis dan menyajikan data yang dilakukan secara sistematis dengan mengembangkan atau menganalisis produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD. Prosedur *Research and Development* ini berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sukmadinata (Koriaty & Agustani, 2016:280) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian tahap akhir. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, menurut Diartha dkk. (2019:3), model ADDIE memiliki lima tahap/langkah anatara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk melihat kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar sebelum mengembangkan media pembelajaran *flash card*. Setelah media *flash card* dikembangkan oleh peneliti, media pembelajaran kemudian di uji kevalidan dan kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif presentase dan pengkategorian untuk menjelaskan kelayakan media pembelajaran *flash card* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Nilai hasil pengisian angket kemudian dipresentasekan menggunakan rumus Sugiyono (Wirnantika, dkk., 2017:243) sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dari masing- masing item.

**Nilai presentase hasil uji ahli materi, uji ahli media, respon guru kelas I, respon 9 siswa kelas I, dan tes lisan 9 siswa kemudian dikategorikan menjadi lima kategori yaitu:**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-41%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Menurut Mawardi (Margarita dkk. 2018:246), media pembelajaran “Flash Card” bisa dikatakan layak di ujicobakan apabila presentase minimal memperoleh nilai presentase >61% dengan kategori Sangat Tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Langkah-langkah pelaksanaan pengembangan media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa Kelas I SD.

#### 1. Analisis

Pada tahap ini sesuai hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan yaitu: a). Dalam proses pembelajaran diperlukan media interaktif yang mampu menumbuhkan minat belajar membaca siswa sehingga meningkatkan kemampuan membaca lancar, b). Dalam proses pembelajaran diperlukan media yang mampu meningkatkan daya ingat siswa pada huruf A-Z sehingga meningkatkan kemampuan membaca lancar, c). Perlunya media yang dapat membantu siswa mudah mengeja kata yang dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar, dan d). Media pembelajaran yang dikembangkan meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas I. Dengan data yang diperoleh, maka peneliti dapat memiliki gambaran media yang akan dikembangkan.

#### 2. Desain

Pada tahap ini, yang harus dilakukan peneliti adalah menentukan cara atau metode pembelajaran yang akan digunakan, kemudian isi media yang akan dikembangkan dalam produk ini sehingga rancangan produk ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Desain media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pada halaman depan huruf A-Z.
- b. Pada halaman depan anggota tubuh.
- c. Pada halaman depan pancaindra.
- d. Pada halaman depan benda padat, gas dan cair.
- e. Pada halaman depan tabel soal 1-4
- f. Pada halaman depan tabel soal 5-8
- g. Pada halaman depan gambar tubuh manusia

#### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, tahap untuk mewujudkan secara tepat dan benar desain produk yang telah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Dalam pengembangan produk kali ini, media yang dirasa cocok untuk dikembangkan untuk membantu siswa membaca lancar adalah media pembelajaran *flash card*. Hasil dari tahapan ini adalah membuat rancangan media pembelajaran *flash card* yang nantinya akan dikembangkan pada tahap pengembangan ADDIE berikutnya.

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini adalah implementasi seluruh desain rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya pada tahap ini merupakan implementasi media pembelajaran *flash card* dalam proses pembelajaran di kelas I yang membantu siswa membaca lancar.

#### 5. Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan untuk memperoleh data disetiap proses pengembangan yang ada dalam pengembangan model ADDIE. Evaluasi berfungsi untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media *flash card* yang layak melalui uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media.

Speisifikasi produk pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD yaitu;

1. RPP (Rencana Pelaksanaan Penelitian)
2. Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD:
  - a. Halaman Depan *Flash Card* Huruf A-Z



Gambar 4.1 Halaman Depan *Flash Card* Huruf A-Z

- b. Halaman Depan *Flash Card* Anggota Tubuh



Gambar 4.2 Halaman Depan *Flash Card* Anggota Tubuh

- c. Halaman Depan *Flash Card* Pancaindra



Gambar 4.3 Halaman Depan *Flash Card* Pancaindra

- d. Halaman Depan *Flash Card* Benda Gas, Padat dan Cair



Gambar 4.4 Halaman Depan *Flash Card* Benda Gas, Padat Dan Cair

- e. Halaman Depan Tabel Soal 1-4

NOMOR KELOMPOK			
Kita melihat meja dengan??	Kita mencium wanginya bunga dengan?	Kita bisa merasakan manisnya gula dengan?	Kita bisa mendengar suara kucing dengan?

Gambar 4.5 Halaman Depan Tabel Soal 1-4

f. Halaman Depan Tabel Soal 5-8

NOMOR KELOMPOK			
Kita bisa merasakan buku tebal/tipis dengan?	Jus mangga termasuk benda?	Papan tulis termasuk benda?	Asap rokok termasuk benda?

Gambar 4.6 Halaman Depan tabel soal 5-8

g. Halaman Depan Tubuh Manusia



Gambar 4.7 Halaman Depan Tubuh Manusia

Setelah media pembelajaran *flash card* selesai dibuat, kemudian dilanjutkan dengan tahap uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, respon guru kelas I, respon siswa kelas I dan tes lisan siswa kelas I, sebagai berikut:

a. Hasil Uji validasi materi Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD.

Hasil uji validasi ahli materi yang telah dilakukan dan memperoleh skor dari ahli materi yaitu 90 dari skor maksimal 100 dengan pernyataan bahwa Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD telah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada siswa kelas I SD. Hasil uji validasi ahli materi dapat dilihat presentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:



$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{74}{85} \times 100\%$$

$$AP = 87\%$$

Hasil uji validasi materi pada Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD memperoleh skor 90% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dan tergolong sangat tinggi. Dari hasil uji ahli materi yang telah dilakukan terhadap materi pada Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, materi dalam produk pengembangan media *flash card* layak digunakan kepada siswa kelas I SD.

- b. Selanjutnya adalah uji validasi ahli media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD.

Hasil uji validasi ahli media yang telah dilakukan dan memperoleh skor dari ahli media yaitu 74 dari skor maksimal 85 dengan pernyataan bahwa Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD telah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada siswa kelas I SD. Hasil uji validasi ahli media dapat dilihat presentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{74}{85} \times 100\%$$

$$AP = 87\%$$

Hasil uji validasi media pada Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD memperoleh skor 87% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dan tergolong sangat tinggi. Dari hasil uji ahli media yang telah dilakukan terhadap materi pada Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, media dalam produk pengembangan media *flash card* layak digunakan kepada siswa kelas I SD.

- c. Selanjutnya adalah respon guru kelas I terhadap materi dan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD.

Hasil respon guru kelas I terhadap materi dan media yang telah dilakukan dan memperoleh skor dari guru kelas I yaitu 185 dari skor maksimal 185 dengan pernyataan bahwa Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD telah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada siswa kelas I SD. Hasil respon guru kelas I dapat dilihat presentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{185}{185} \times 100\%$$

$$AP = 100\%$$

Hasil respon guru kelas I pada materi dan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD memperoleh skor 100% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dan tergolong sangat tinggi. Dari hasil respon guru kelas I yang telah dilakukan terhadap materi dan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, materi dan media dalam produk pengembangan media *flash card* layak digunakan kepada siswa kelas I SD.

- d. Selanjutnya adalah respon 9 siswa kelas I terhadap materi dan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD.

Hasil respon 9 siswa terhadap materi dan media yang telah dilakukan dan memperoleh skor dari 9 siswa yaitu 460 dari skor maksimal 460 dengan pernyataan bahwa Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk

Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD telah memenuhi syarat dan layak digunakan oleh siswa kelas I SD. Hasil respon 9 siswa dapat dilihat presentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}AP &= \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \\AP &= \frac{460}{460} \times 100\% \\AP &= 100\%\end{aligned}$$

Hasil respon 9 siswa pada materi dan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD memperoleh skor 100% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dan tergolong sangat tinggi. Dari hasil respon 9 siswa yang telah dilakukan terhadap materi dan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, materi dan media dalam produk pengembangan media *flash card* layak digunakan oleh siswa kelas I SD.

- e. Selanjutnya adalah hasil tes lisan 9 siswa kelas I terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD.

Hasil tes lisan 9 siswa kelas I terhadap materi dan media yang telah dilakukan dan memperoleh skor dari 9 siswa kelas I yaitu 153 dari skor maksimal 162 dengan pernyataan bahwa Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD telah memenuhi syarat dan layak digunakan oleh siswa kelas I SD. Hasil tes lisan 9 siswa kelas I dapat dilihat presentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}AP &= \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \\AP &= \frac{153}{162} \times 100\% \\AP &= 94,4\%\end{aligned}$$

Hasil tes lisan 9 siswa kelas I pada pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD memperoleh skor 94,4% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dan tergolong sangat tinggi. Dari hasil tes lisan 9 siswa yang telah dilakukan terhadap pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, materi dan media dalam produk pengembangan media *flash card* layak digunakan oleh siswa kelas I SD.

## PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk atau media pembelajaran berbentuk Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD. Prosedur pada penelitian dilakukan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sukmadinata (Koriaty & Agustani, 2016:280), yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian tahap akhir. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikemukakan oleh Diartha dkk. (2019:3). Model ADDIE memiliki lima tahap/langkah antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti berbentuk Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, mendapatkan hasil uji validasi ahli materi dan hasil uji validasi ahli media. Hasil dari uji validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase 90% dengan kategori sangat tinggi dan uji validasi ahli materi dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut: aspek materi dengan nilai presentase kelayakan yaitu 82,2% dengan kategori sangat tinggi, aspek sistematika penyajian dengan nilai presentase yaitu 92% dengan kategori sangat tinggi, aspek keakuratan dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi dan pada aspek keakuratan dengan nilai presentase yaitu 80% dengan kategori sangat tinggi. Hasil uji validasi ahli media memperoleh skor 87% dengan kategori sangat tinggi dan uji validasi ahli media mendapatkan nilai presentase dari beberapa aspek sebagai berikut: aspek tampilan dengan nilai presentase yaitu



82,5% dengan kategori sangat tinggi, aspek kontrol dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek interaksi dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi dan aspek bentuk dengan nilai presentase yaitu 80% dengan kategori tinggi. Setelah melakukan uji validasi ahli materi dan uji validasi oleh ahli media maka produk media pembelajaran berbentuk Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD, diuji cobakan terbatas kepada guru kelas I dan 9 siswa kelas I SD di SDN Bringin 02. Hasil pengembangan produk *flash card*, telah diterapkan di sekolah serta mendapatkan respon dari guru kelas I dan 9 siswa kelas I dengan cara menyebarkan angket. Hasil respon guru kelas I terhadap media *flash card* memperoleh nilai 100% dan hasil respon guru dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut: aspek materi dengan nilai presentase kalayakan yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek sistematika penyajian dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek keakuratan dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi dan pada aspek keakuratan dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi, kemudian aspek tampilan dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek kontrol dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek interaksi dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori sangat tinggi dan aspek bentuk dengan nilai presentase yaitu 100% dengan kategori tinggi. Hasil respon 9 siswa kelas I terhadap media *flash card* memperoleh nilai 100% dan dapat dilihat dari 2 aspek sebagai berikut: aspek kualitas isi dengan nilai presentase 100% dengan kategori sangat tinggi dan aspek tampilan visual dengan nilai presentase 100% dengan kategori sangat tinggi. Hasil tes lisan 9 siswa kelas I SD memperoleh nilai 94,4% dan dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain: mengenal/membaca huruf A-Z dengan nilai presentase 96,29 dengan kategori sangat tinggi, aspek membaca kata yang mempunyai arti dengan nilai presentase 96,29% dengan kategori sangat tinggi, aspek membaca nama lengkap sendiri dengan nilai 96,29% dengan kategori sangat tinggi, aspek mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekitarnya dengan nilai presentase 96,29% dengan kategori sangat tinggi, aspek dapat membaca nama anggota tubuh tanpa terbata-bata dengan nilai presentase 92,59% dengan kategori sangat tinggi, aspek mampu menghubungkan suku kata satu dengan lainnya sehingga membentuk satu kata dengan nilai presentase 88,88% dengan kategori sangat tinggi.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Kumullah dkk., 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SD kelas I. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes. Hasil penelitian ini yaitu penilaian dari ahli materi memperoleh skor 4,6 dengan kriteria sangat baik dan penilaian dari ahli media memperoleh skor 4,7 dengan kriteria sangat baik serta daya tarik siswa terhadap media *flash card* memperoleh skor 4,50 dengan kriteria sangat baik. Penelitian yang dilakukan oleh penulis juga menggunakan validasi dari ahli materi, media dan respon siswa. Masing-masing penilaian dari ahli materi, media dan respon siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa media *flash card* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar peserta didik.

Pada penelitian selanjutnya yang serupa dengan peneliti dilakukan oleh Nila dan Siti Nurjanah (2021), dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di Sd Negeri 1 Mendo Barat". Hasil penelitian ditunjukkan dengan nilai presentase dari ahli materi yaitu 92% dengan kategori sangat layak dan penilaian dari ahli media memperoleh nilai presentase 83% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba produk dengan skala kecil memperoleh nilai presentase 96,7% dengan kategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan penulis juga melakukan uji coba terbatas di SDN Bringin 02, respon guru memperoleh nilai presentase 100% dengan kategori sangat tinggi, respon 9 siswa memperoleh nilai presentase 100% dan tes lisan kepada 9 siswa memperoleh nilai 94,4% dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan uraian di atas mengenai hasil uji ahli materi, uji media dan uji terbatas melalui respon guru kelas I, siswa kelas I dan tes lisan kelas I maka dapat disimpulkan bahwa media *flash card* layak digunakan untuk pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas I SD.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media *flash card* merupakan produk pengembangan dihasilkan dalam penelitian. Media *flash card* merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD kelas I. Media *flash card* diimplementasikan pada Tema 1 Diriku, Sub Tema 2 Tubuhku, Pembelajaran ke 3. Dalam

media *flash card* terdapat *flash card* huruf A-Z, *flash card* anggota tubuh, *flash card* pancaindra, *flash card* benda (Padat, gas dan cair), table soal 1-4, table soal 5-8 dan gambar tubuh manusia.

2. Produk pengembangan media *flash card* menggunakan jenis penelitian *Research and Development* atau disingkat R&D. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.
3. Kualitas produk pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD. Hasil dari uji validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase 90% dengan kategori sangat tinggi, hasil dari uji validasi ahli media mendapatkan nilai presentase 87% dengan kategori sangat tinggi, hasil respon guru kelas I terhadap media *flash card* memperoleh nilai presentase 100% dengan kategori sangat tinggi, hasil respon 9 siswa kelas I terhadap media *flash card* memperoleh nilai presentase 100% dengan kategori sangat tinggi dan hasil tes lisan 9 siswa kelas I SD memperoleh nilai presentase 94,4% dengan kategori sangat tinggi. Maka dari itu media *flash card* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD kelas I.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, R. (2016). PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN. Dalam *Lantanida Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Ali, M. (2021). PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK KELAS 2 PADA SDN 93 PALEMBANG. Dalam *PERNIK Jurnal PAUD* (Issue 1).
- Herlina, E. S. (t.t.). MEMBACA PERMULAAN UNTUK ANAK USIA DINI DALAM ERA PENDIDIKAN 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5.
- Kartu, B., Bergambar, K., Daur, M., Hewan, H., Di, K. v, Negeri, S. D., Nila, M. B., & Nurjanah, S. (t.t.). *Pengembangan Media Puzzle*.
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 7 PONTIANAK. Dalam *Jurnal Edukasi* (Vol. 14, Issue 2).
- Kumullah, R., Yusuf, A., Mahmud, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Andi Matappa, S. (t.t.). *Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 1).
- Made Pradnya Diartha, P., Komang Sudarma, I., Wayan Suwatra, I. I., & Studi Teknologi Pendidikan, P. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERORIENTASI PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR MUTIARA SINGARAJA. Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Issue 1).
- Margarita, N., Harjono, N., Septian Airlanda, G., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Universitas Kristen Satya Wacana Jawa Tengah, F. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PBL UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3).
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA PERMULAAN BERBASIS MEDIA FLASH CARD VARIATIF UNTUK SEKOLAH DASAR (Vol. 5, Issue 1).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.