
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SDN 068/VIII TERITI KABUPATEN TEBO

Muhammad Subhan¹, Riyadi Saputra², Tiara Indah Puspita Sari³

Universitas Dharma Indonesia^{1,2,3}

Email korespondensi: muhammadsadhan@undhari.ac.id

Received: 19 Jun 2023

Reviewed: 4 Agt 2023

Accepted: 16 Agt 2023

Published: 1 Okt 2023

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh lemahnya pemahaman siswa kelas I pada pembelajaran bahasa Indonesia, di sebabkan dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media dan terlalu fokus menggunakan buku guru dan siswa. Hal ini membuat siswa susah dalam memahami materi. Untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan penunjang pembelajaran khususnya menggunakan media flashcard dalam kemampuan membaca permulaan pada mata pembelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Kelima tahap itu dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa. Kemudian uji validasi oleh 3 orang validator (tim ahli), uji pratikalitas oleh guru wali kelas dan 16 siswa. Setelah dikategorikan valid dan praktis selanjutnya dilakukan uji efektifitas. Hasil penilaian validasi Media Flash Card pembelajaran bahasa Indonesia pada uji validitas oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 89,09% Termasuk dalam kategori sangat valid, uji pratikalitas dengan skor rata-rata 92,5% dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil efektifitas Media FlashCard pembelajaran bahasa Indonesia dengan skor rata-rata 86,66% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, FlashCard, Membaca Permulaan, ADDIE

Abstract

The background of this research is the weak understanding of grade I students in reading Indonesian language learning, because the learning process does not use media and is too focused on using teacher and student books. This makes it difficult for students to understand the material. To overcome this is to use learning support, especially using flashcard media in the ability to read beginning in Indonesian language learning subjects. This study uses the ADDIE model and has five stages of development, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The first stage is the Analyze stage, at this stage what is done is to analyze the need for such development. Next is the Design stage, at this stage what is done is designing a product to be developed. Next is the Development stage, which is the stage that aims to produce a product that was previously designed. Next is the Implementation stage, at this stage is implementing the product being developed, the last is the Evaluation stage, at this stage what is being done is evaluating the product that has been developed. The results of the assessment of Indonesian language learning flashcard media in the validation test by three validators resulted in an average value of 89.09% which was categorized as very valid and flashcard media was feasible to use in the learning process. The practicality test by the teacher with a percentage of 92.5% is categorized as very practical in terms of easy use and very efficient in terms of time. The effectiveness test based on the results of test questions by 13 students with a percentage of 86.66% is categorized as very effective for improving student learning outcomes.

Keywords: Development, Media, FlashCard, Beginning Reading, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu media untuk mencapai kesejahteraan bagi seluruh umat manusia. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan masyarakat maju dan modern. Pendidikan menjadi mesin penggerak kebudayaan. Kebiasaan-kebiasaan dari setiap zaman menjadi berubah sejalan dengan perkembangan yang diperoleh dari proses pendidikan itu sendiri. Mustagfiroh, (2020) menjelaskan dalam konteks negara Indonesia, pendidikan juga dianggap suatu hal yang sangat penting dan bernilai. Bahkan, dalam konstitusi resmi negara republik Indonesia, terutama pada Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 pada alinea ke-empat, secara eksplisit dinyatakan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi tanggung jawab negara. Salah satu bentuk kepedulian negara Indonesia terhadap pendidikan adalah dengan terus berinovasi di bidang pendidikan nasional, contoh yang dilakukan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia yang dikenal dengan program merdeka belajar.

Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional terdapat dalam pasal 3 Undang-undang No 20 Tahun 2003 yang berbunyi “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Untuk mendukung terciptanya tujuan pendidikan nasional seorang guru harus bisa berfikir kreatif dan inovatif agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik atau bisa disebut dengan pembelajaran yang ideal, pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang bisa mendorong kreativitas siswa secara menyeluruh, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Pembelajaran yang ideal adalah yang dapat mengakomodasi kebutuhan muncul atau berkembangnya serangkaian keterampilan proses, yaitu melalui pembelajaran dengan praktikum (Subiantoro, 2014). Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang dapat mendorong dan menumbuhkan kreativitas anak secara keseluruhan, dapat membuat siswa lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran secara efektif dan dalam kondisi yang sangat menyenangkan (Jamilah, 2020);(Oktiani, 2017). Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber tersebut peneliti berkesimpulan bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendorong dan menumbuhkan kreativitas anak secara menyeluruh, membuat siswa lebih aktif untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum merupakan salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah, baik secara langsung maupun tidak langsung (Andri, 2016);(Saajidah, 2018). Selain sebagai pedoman, bagi peserta didik adapun fungsi kurikulum yaitu fungsi penyesuaian, fungsi pengintegrasian, fungsi diferensiasi, fungsi persiapan, fungsi pemilihan, fungsi diagnostic (Natasya, 2019). Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan kurikulum adalah pemberdayaan bidang pengelolaan kurikulum. Kurikulum merupakan kumpulan pengalaman pendidikan, kebudayaan, ilmu sosial, olahraga, serta ilmu kesenian yang disediakan oleh lembaga pendidikan untuk peserta didik baik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan dengan tujuan mengembangkan secara menyeluruh dalam semua aspek dan merubah tingkah laku sesuai tujuan pendidikan (Hermawan et al., 2020).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas. Pelaksanaan kurikulum 2013 yang pada dasarnya merupakan pembelajaran berbasis tema dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema, namun penilaian yang diambil berdasarkan muatan pembelajaran setiap mata pelajaran (Trinianti et al., 2021). Proses pemberlakuan kurikulum 2013 tersebut dilakukan secara bertahap karena untuk beralih dan menyesuaikan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi kurikulum 2013 juga membutuhkan waktu dan kesiapan yang cukup (Uliantinida, 2020).

Pada hakikat belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berfikir secara logis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Kemudian juga Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari jenjang pendidikan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berfikir dan mengembangkan potensi diri pada siswa sekolah dasar. Salah satunya bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar pada dasarnya meliputi empat kemampuan berbahasa, di antaranya: menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Membaca merupakan keterampilan pertama yang harus dipelajari anak disekolah. Beberapa anak akan mampu mempelajari keterampilan membaca permulaan dengan baik, namun ada beberapa anak yang akan mengalami kesulitan karena beberapa hal, dan salah satunya adalah *slow learner*. ada beberapa faktor yang membuat *slow learner* mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, antara lain yaitu kecerdasan rendah, rentang mengingat yang relatif pendek, kurang konsentrasi atau masalah emosional seperti kurang percaya diri dengan kondisinya. Membaca sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari keterampilan membaca untuk dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan karena guru dalam menyampaikan mengatakan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental (Dewi & Pertiwi, 2019);(Lili, 2020). pembelajaran tidak mungkin selalu secara lisan di dalam kelas. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Pembelajaran membaca di jenjang sekolah dasar diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara supaya dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran di SD. Menurut (Damaiyanti et al., 2021) mengatakan bahwa membaca permulaan adalah kemampuan membaca yang berada pada tahap awal proses membaca, proses merangkai ejaan, atau proses visual. Pada tingkat awal membaca, peserta didik belajar menguasai huruf vocal dan konsonan serta bunyinya. Peserta didik belajar bahwa huruf “i” memberikan suara “i”, huruf “b” memberikan suara “be”, dan sebagainya. Selanjutnya anak mulai menggabungkan bunyi “b” dan “i” dan seterusnya. Dan kemudian peserta didik menggabungkan suku kata menjadi kata, misalnya “bi” dengan “ru” menjadi biru. Membaca permulaan lebih baiknya menggunakan sebuah media pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajarkan membaca.

Menurut Musyadad, (2021) mengungkapkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 8x12 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card*

merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu. Dapat disimpulkan bahwa *flash card* dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam membaca permulaan supaya lebih mudah mengingat serta menarik perhatian minat dan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas I SDN 068/VIII Teriti Ibu Putri Ratna Dila, S.Pd dengan jumlah siswa 19 siswa, 9 laki-laki dan 10 perempuan, di mana pada sekolah SDN 068/VIII Teriti permasalahan yang paling menonjol dalam kelas I dari tahun ketahun rata-rata yang masuk di sekolah SDN 068/VIII Teriti masih belum bisa membaca, dengan permasalahan yang disebabkan karena beberapa peserta didik belum menghafal huruf abjad, huruf yang bentuknya sama masih sering tertukar selain itu menurut wawancara bersama wali kelas I Ibu Putri Ratna Dila, S.Pd mengatakan bahwa : “ Peserta didik masih sulit untuk mengeja huruf menjadi suku kata tidak hanya itu ternyata masalah yang dialami oleh peserta didik di kelas I adalah kurang adanya media yang digunakan untuk menarik peserta didik dalam belajar membaca”

Dari penemuan masalah yang penulis temukan di SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo penulis ingin mengembangkan media *flashcard* sebagai alat bantu untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran yang mana menurut penulis media *flashcard* bisa menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi masalah peserta didik yang kurang minat belajarnya terutama dalam belajar membaca. Media *flashcard* adalah kartu kecil yang berukuran 8x12 cm dalam penggunaan media *flashcard* ini guru dapat menggunakan strategi permainan membaca dengan mencocokkan kata dan gambar dalam media *flashcard*.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis memberi solusi supaya siswa bisa berpikir secara kritis dan dapat menarik minat siswa dalam belajar membaca, oleh sebab itu penulis akan mengembangkan media *flashcard* dalam proses pembelajaran. Pelajaran membaca dengan menggunakan *flashcard* yaitu suatu metode atau cara yang digunakan oleh pendidik atau guru yang memanfaatkan kartu-kartu berseri atau bergambar atau kartu-kartu huruf dalam upaya peningkatan belajar membaca siswa (Kumullah et al., 2019). Sesuai dengan penelitian dari Aliyah, (2022) menyatakan bahwa media kartu banyak membantu untuk membuat anak belajar sambil bermain dan melakukan eksplorasi dan manipulasi huruf. Kelebihan *flashcard* Hotimah, (2010) antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo”.

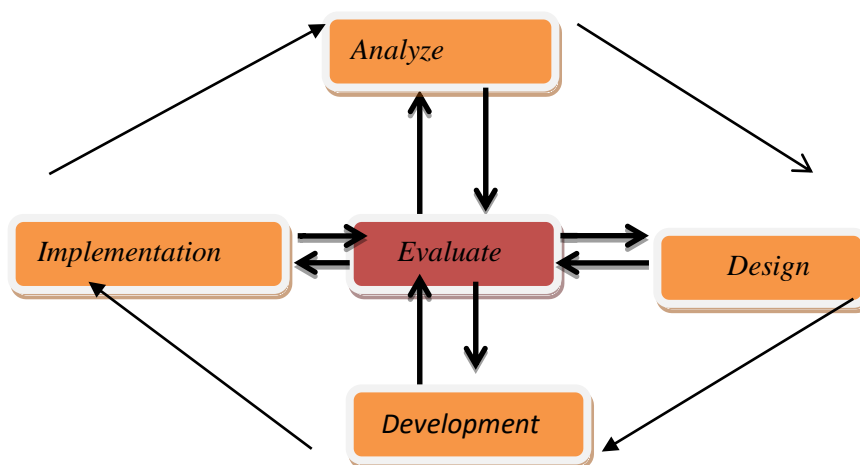
METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan penulis yaitu jenis penelitian R&D (*Rased & Development*), Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifannya (Sugiyono, 2018). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dan penelitian pengembangan juga merupakan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Kuswanto, 2019). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu usaha menciptakan suatu produk baru atau mengembangkan produk-produk yang sudah ada.

Berdasarkan masalah yang telah di observasi oleh penelitian dan pengembangan R&D (*reset and delelopment*) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan system adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urusan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 dalam merancang sistem pembelajaran (Oktaviani & Ayu, 2021).

Model ini terdiri dari lima tahap yaitu :

1. *Analyze* (Analisis)
2. *Design*(Desain)
3. *Development* (Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sumber : Angdala, 2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan Media *Flashcard* dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Proses dimulai dari validitas, uji pratikalitas, dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut :

Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis materi dan kebutuhan siswa dan tahapan tersebut akan dibahas sebagai berikut:

a. Hasil analisis kebutuhan

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 09 Januari 2023 peneliti menemukan fakta bahwa guru kurang menggunakan media atau alat peraga untuk mengajarkan materi bahasa Indonesia kepada siswa dalam kemampuan membaca permulaan, dan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa peneliti juga menemukan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam kemampuan membaca

permulaan pada pembelajarann bahasa Indonesia. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memancing minat siswa agar lebih bersemangat dalam belajar terutama pada pembelajaran membaca permulaan pada siswa.

b. Hasil analisis siswa

Analisis siswa adalah telaah tentang keadaan siswa atau yang berkaitan dengan karakteristik siswa, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada wawancara menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan belajar menggunakan media. Hal ini dapat dilihat pada lembar wawancara dimana siswa mengaku sangat senang jika belajar menggunakan media atau alat peraga. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk semangat belajar sehingga diharapkan dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

c. Hasil analisis materi

Materi yang dipilih pada penelitian ini, yaitu klasifikasi benda hidup dan benda tak hidup, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya terdapat fakta bahwa pada materi ini guru masih kurang munggunakan media/alat peraga sehingga masih kurangnya pemahaman bagi siswa tentang materi ini, dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam membaca permulaan pada muatan bahasa Indonesia. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi benda hidup dan benda tak hidup peneliti mengembangkan sebuah produk yaitu media *flashcard*.

Hasil tahap perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti merancang media *flashcard* untuk digunakan pada materi benda hidup dan tak hidup muatan bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar dengan rincian sebagai berikut:

- a. Tujuan media *flashcard*
- b. Rancangan produk media *flashcard*
- c. Hasil rancangan media *flashcard*

Hasil tahap pengembangan (Development)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *flashcard* yang valid, praktis, efektif sehingga layak untuk digunkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN 068/VIII yang terdiri dari 18 orang siswa, penyajian data media *flashcard* melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. Validasi Media *FlashCard*

Penyajian data validasi pada uji coba produk media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan media pembelajaran *flashcard* yang telah dibuat oleh penulis. Adapun hasil dari validasi media *flashcard* oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data hasil validasi media *flashcard*

NO	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori
1.	Sonia Yulia Friska, M.Pd	$V = \frac{29}{39} \times 100$ $V = 90,62\%$	Sangat valid
2.	Aprimadedi,S.s, M.Pd	$V = \frac{22}{24} \times 100$	Sangat valid

3.	MohRosyid Mahmudi, M.Si	V= 91,66%	Sangat valid
		$V = \frac{18}{20} \times 100$ V=90%	
	Jumlah	272, 28%	
	Rata-rata	90,76%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat hasil uji validasi media *flashcard* yang telah di validasi oleh 3 validator dengan rincian sebagai berikut: validator 1 dengan hasil 90,62% dikategorikan sangat valid, validator 2 dengan hasil 91,66% dikategorikan sangat valid, validator 3 dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil validasi media *flashcard* mendapat rata-rata 90,76% dikategorikan sangat valid, maka dari itu media *flashcard* dapat digunakan pada siswa sekolah dasar.

b. Validasi RPP oleh ahli

Data yang diperoleh dari validasi RPP yang dilakukan oleh validator dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 1. data hasil validasi RPP

NO	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori
1.	Aprimadedi, S.s, M.Pd	$V = \frac{35}{44} \times 100$ V= 77,24%	Valid
	Rata-rata	77,24%	Valid

Hasil validator RPP yang dilakukan oleh validator yaitu validator Aprimadedi, S.s, M.Pd dengan hasil 77,24% dikategorikan valid. Dengan demikian hasil penilaian validasi RPP mendapatkan rata-rata hasil 77,24% dikategorikan valid.

c. Validasi tes hasil belajar siswa oleh ahli

Data diperoleh dari hasil validasi soal tes hasil belajar siswa yang dilakukan oleh validator dapat dilihat pada tabel 3. berikut:

Tabel 3 data hasil validasi soal tes hasil belajar siswa

NO	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori
1.	Moh Rosyid Mahmudi, M.Si	$V = \frac{23}{28} \times 100$ V= 82,14%	Sangat valid
	Rata-rata	82,14%	Sangat valid

Uji validasi soal tes hasil belajar siswa yang dilakukan oleh validator dengan rincian sebagai berikut: validator Moh Rosyid Mahmudi, M.Si dengan hasil 82,14% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil rata-rata validasi soal tes hasil belajar siswa adalah 82,14% dikategorikan sangat valid.

Hasil tahap implementasi (Implementation)

Setelah media *flashcard* dinyatakan valid oleh validator (tim ahli), maka media *flashcard* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk media *flashcard* yang dikembangkan. Uji coba media *flashcard* dilaksanakan di SDN 068/VIII Teriti dengan subjek penelitian kelas I. Uji coba ini dilaksanakan 3 pertemuan, pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

sedangkan pertemuan ketiga dilaksanakan dengan menguji coba soal tes untuk mengetahui efektifitas media *flashcard*. Berdasarkan langkah-langkah tahapan uji coba di atas diperoleh hasil kepraktisan dan keefektifan media *flashcard* sebagai berikut:

a. Data praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada pengembangan media *flashcard* pada materi benda hidup dan benda tak hidup pada muatan bahasa Indonesia ini berguna untuk mengetahui kepraktisan media *flashcard* yang dibuat oleh peneliti. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru untuk mengisi angket respon guru mengetahui hasil kepraktisan media *flashcard* pada materi benda hidup dan benda tak hidup.

b. Data angket respon guru

Uji coba ditujukan pada guru dengan mengisi angket respon guru yang bertujuan untuk mengetahui data kepraktisan media *flashcard* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Data hasil praktikalitas respon guru

Nama	Keterangan	Penilaian	Kategori
Putri Ratna Dila, S.Pd	Wali kelas I	92,5%	Sangat praktis
Rata-rata		92,5%	Sangat praktis

Hasil praktikalitas menggunakan angket respon guru, dengan dengan kategori sangat praktis persentasenya 92.5% berdasarkan kategori praktikalitas media *flashcard* dinyatakan sangat praktis.

c. Data Efektivitas

Uji efektivitas dilakuka pada siswa kelas I dengan jumlah siswa 15 orang, uji efektivitas menggunakan soal tes materi benda hidup dan benda tak hidup, setelah uji efektivitas dilakukan terdapat hasil bahwa media *flashcard* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 hasil soal tes efektivitas

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	13	$V = \frac{13}{15} \times 100$ $V = 86,66\%$
	Tidak tuntas	2	$V = \frac{2}{15} \times 100$ $V = 13,33\%$

Berdasarkan tabel 5 efektivitas, diketahui data hasil belajar siswa memperoleh ketuntasan 86,66% dan siswa yang tidak tuntas 13,33% maka berdasarkan hasil tersebut media *flash card* memenuhi kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo materi benda hidup dan benda tak hidup.

Hasil tahap evaluasi (evaluation)

Tahap terakhir dari pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media pembelajaran *flashcard* dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon pendidik kelas I. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan

tujuan untuk mengetahui keefektifan media *flashcard* yang diterapkan di SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo.

Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *flashcard*. Jadi sebelum melakukan penelitian media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media pembelajaran *flashcard* sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *flashcard* pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kosakata yang berkaitan benda hidup dan benda tak hidup, pengumpulan data dan penyajian data kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo, dapat disimpulkan sebagai bahwa validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli, sebagai validator media dengan hasil 90,62% dikategorikan sangat valid, validator I dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid, validator II sebagai validator bahasa dengan hasil 91,66% dikategorikan sangat valid, validator III sebagai validator RPP dengan hasil 77,24% sekaligus validator soal dengan hasil 82,14% dikategorikan sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata hasil validator media *flashcard* dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo yaitu 89,09% dikategorikan sangat valid. Sehingga produk media *flash card* yang dikembangkan layak digunakan. Praktikalitas yang dilakukan pendidik dengan nilai 92,5% sangat praktis, artinya media *flashcard* dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Efektivitas media *flashcard* dalam kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dinilai dari hasil belajar peserta yang dilakukan menggunakan tes soal memperoleh ketuntasan rata-rata 86,66%, dikategorikan sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan menggunakan media *flashcard* dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menuntaskan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyah, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah MI Nurul Huda Japura Lor. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(11).
- Andri. (2016). Dampak Kurikulum 2013 Terhadap Guru dan Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 15(1), 165–175.
- Damaiyanti, R., Satrijono, H., Hutama, F. S., Ningsih, Y. F., & Alfarisi, R. (2021). Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 Jember pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 75.
- Dewi, S. E. K., & Pertiwi, R. P. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI dengan Metode Iqro di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Purwodadi Belitang Mulya OKU Timur. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 1(1), 11–15.
- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., Widodo, H., & Yogyakarta, A. D. (2020). Konsen Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(1), 34–44.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- Jamilah, J. (2020). Guru profesional di era new normal: Review peluang dan tantangan dalam pembelajaran daring. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan*

- Pembelajaran*, 10(2), 238. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7494>
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36–42.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII. *Jurnal Media Infotama*, 15(2), 51–56.
- Lili. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Kartu Kata Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Kelas I. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 6(3), 37–39.
- Mustagfiroh, S. (2020). Konsep “ Merdeka Belajar ” Perspektif Aliran Progresivisme di Perguruan Tinggi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147.
- Musyadad, V. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96.
- Natasya, N. (2019). Pengertian Dan Proses Administrasi Kurikulum. *Jurnal Artikel, Padang*, 1–4.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Saajidah, L. (2018). Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Pengelolaan Kurikulum. *Madrasa: Journal of Islamic Educational Management*, 1(2), 16–22.
- Subiantoro, A. W. (2014). Pentingnya Praktikum. *Fmipa Uny, ipa*, 1–11.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Trinianti, T., Estuhono, E., & Prananda, G. (2021). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Model Research Based Learning (RBL) Untuk Keterampilan 4C Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 14–20.
- Uliantinida, N. (2020). Perencanaan Kurikulum Untuk Mencapai Tujuan Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 35–48.