

PROPOSAL

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



Oleh:

BAIQ FAIZATUL RODIAH

NPM.190102039

Proposal ini di tulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMHAMZANWADI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

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

BAIQ FAIZATUL RODIAH
NPM.190102039

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian
persyaratan dalam mendapatkan gelar serjana SI
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyetujui:

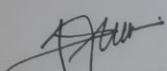
Pembimbing I

Pembimbing II


Yul Alfian Hadi, M.Pd.
NIDN0826038601


Zulfadli Hamdi, M.Pd.
NIDN. 0815038901

Mengetahui:
Koordintor Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Muhammad Husni, M.Pd.
NIDN. 0802038801

ABSTRAK

Baiq Faizatul Rodiah, 190102039, Pengembangan media *flash card* Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemula Di SD Negeri 2 Bagik Payung. Fakultas Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Hamzanwadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa untuk *flash card* Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemula Di SD Negeri 2 Bagik Payung, dan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *flash card*, serta bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *flash card*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri dari lima langkah yaitu (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 1 di SD Negeri 2 Bagik Payung, dengan jumlah 15 peserta didik. Data penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket respon peserta didik. Instrument penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa flash card sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli media, dan ahli materi. Hasil

validasi media mendapatkan hasil dalam kategori “cukup baik” dengan skor “49” ($39 < X \leq 51$), sedangkan hasil validasi dari ahli materi “cukup baik” dengan skor “45” ($39 < X \leq 51$). Berdasarkan data tersebut media *flash card*, yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media, *flash card*

ABSTRACT

Baiq Faizatul Rodiah, 190102039, Development of *flash card* media to train beginners' reading skills at SD Negeri 2 Bagik Payung. Faculty of Science Education, Primary School Teacher Education Study Program (PGSD), Hamzanwadi University.

This research aims to develop learning media in the form of *flash cards* to train beginners' reading skills at SD Negeri 2 Bagik Payung, and aims to examine the feasibility of flash card media, and aims to examine how students respond to *flash card* media.

This research uses the ADDIE development model which was developed by Robert Maribe Branch, which consists of five steps; (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. This research was conducted on grade 1 students at SD Negeri 2 Bagik Payung, with a total of 15 students. This research and development data was obtained from validation from media experts, material experts, and student response questionnaires. Data collection techniques use interviews, observation and student response questionnaires. This research and development instrument uses validation sheets and student response questionnaires.

This research produces a product in the form of flash cards as a learning medium based on assessments from media experts and material experts. The media validation results obtained results in the "fairly good" category with a score of "49" ($39 < X \leq 51$). Based on these data, the flash card media developed can be said to be suitable for use.

KEYWORDS: Media, *flash cards*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

- 1) Kepada kedua orang tua yang selalu mendukung, memotivasi dan selalu berdo'a untuk setiap langkah sampai peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
- 2) Kepada diri sendiri, terimakasih untuk diriku sendiri yang selalu kuat dan tegar dalam melewati rintangan yang telah dilalui.
- 3) Kepada bapak/ibu dosen yang telah sabar dalam membimbing peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, tidak henti-henti mengajarkan ilmunya kepada kami semua, semoga semua guru dan dosen-dosen tetap dalam lindungan Allah SWT.
- 4) Kepada keluarga, Nenek (BQ. Nuraini) dan semua keluarga yang telah memberikan semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
- 5) Kepada teman (Radiatul hasanah), terimakasih udah selalu ada dalam susah maupun senang.

MOTTO

Barang siapa menempuh satu jalan untuk mencari ilmu pengetahuan,
maka Allah akan memudahkan kepadanya jalan menuju surga (H.R.
Muslim).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, penulis panjatkan puji syukur kepada Allah Swt karena dengan rahmat dan karunianya skripsi yang berjudul ‘‘Pengembang Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemula Di SD Negeri 2 Bagik Payung’’ dapat di selesaikan tepat pada waktunya. Tidak lupa pula sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw yang telah membawa kita dari zaman kebodohan sampai zaman yang dimana kita sudah mengenal yang namanya ilmu pengetahuan. Penelitian dapat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum dikatakan sempurna mengingat terbatasnya sumber referensi yang digunakan oleh peneliti. Berdasarkan hal tersebut bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan dan tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak yang ikut terlibat, oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan banyak dukungan, mendo'akan, dan memotivasi selama menyusun tugas akhir ini.
2. Dr. Hj. Siti Rohmi Djalilah M. Pd. Selaku Rektor Universitas Hamzanwadi yang sampai saat ini masih terus berkembang menjadi lebih baik lagi.
3. Bapak Muhammad Sururuddin, M. Pd selaku dekan FIP Universitas Hamzanwadi yang turut membantu dalam berlangsungnya kegiatan-kegiatan kampus demi kemajuan menjadi lebih baik.

4. Bapak Muhammad Husni, M. Pd selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar dan Yul Alfian Hadi, M. Pd selaku sekretaris prodi yang turut membantu kelancaran administrasi.
5. Yul Alfian Hadi, M. Pd selaku pembimbing satu yang telah mengarahkan dalam menyusun skripsi ini.
6. Zulfadli Hamdi M, Pd selaku pembimbing kedua yang telah membimbing dan mengarahkan dalam menyusun skripsi ini.

Akhir kata penulis dapat mengharapakan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang yang membacanya. Aamin.

Pancor, Agustus 2023

Baiq Faizatul Rodiah

190102039

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN KEASLIAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABLE	ix
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pengembangan	10

2. <i>Flash Card</i>	12
3. Membaca.....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Pikir	24
D. Pertanyaan Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Desain Uji Coba Produk.....	33
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba	34
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
4. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	43
B. Hasil Uji Coba Produk.....	47
C. Revisi Produk	53
D. Kajian Produk Akhir	54
E. Keterbatasan Penelitian	36
F. Pembahasan	36

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Simpulan Tentang Produk.....	58
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	38
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	39
Tabel 3. kisi-kisi Instrumen Angket Respon siswa	40
Tabel 4. Perolehan Skor Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Media	49
Tabel 6. Perolehan Skor Validasi Ahli Materi	52
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi.....	52
Tabel 8. Angket respon siswa.....	53
Table 9. Rincian Waktu Kegiatan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	64
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Bappeda Lotim	65
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dari Sekolah	66
Lampiran 4. Surat Untuk Validator	67
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi	68
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi	69
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media	73
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media	74
Lampiran 9. Lembar Angket Respon siswa	78
Lampiran 10. Hasil Data Angket Respon siswa	79
Lampiran 11. Dokumentasi.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewaris dari suatu budaya dari suatu generasi ke generasi lain. Pendidikan yang diwujudkan dengan suasana belajar dari proses pembelajaran agar para siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam pengertian sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar serta dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Sistem pendidikan yang tidak selalu identik dengan sekolah atau dengan jalur

pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sedangkan ilmu pendidikan yang tidak selalu identik dengan sekolah atau jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang (Munandar, Firiani, Karlina, & Yumriani, 2022: 2-3)

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar adalah salah satu pendidikan yang sangat penting untuk meneumpuh pendidikan selanjutnya, untuk menunjang pendidikan pada sekolah dasar perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar. Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar

Media pembelajaran dapat membantu siswa lebih memotivasi siswa untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin teransang. Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa.

Media juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas, guru juga dituntut untuk memberikan motivasi pada siswa melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas akan tetapi juga yang ada di luar kelas. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh pendidik (Tafonao, 2018: 104-106) pemanfaatan media yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi siswa belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:173)

Media dapat meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran termasuk pembelajaran permulaan pada anak sekolah dasar, yang dimaksud dengan pembelajaran permulaan anak sekolah dasar adalah anak yang masih

mempelajari cara membaca dan berhitung. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa dasar kelas awal kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarkan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pengajaran permulaan diberikan di kelas 1 dan 2 sesuai dengan perkembangan jiwa anak. Pengajaran permulaan di kelas 1 bertujuan agar terampil membaca.

Pada usia sekolah ini anak mulai menyadari bahwa bahasa yang biasanya digunakan dalam percakapan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. Membaca permulaan dikenalkan pada siswa pada saat siswa duduk di bangku kelas 1 dan 2 SD. Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh pada kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru.

Pelajaran membaca permulaan memang mempunyai peranan penting, melalui pelajaran membaca guru dapat berbuat banyak dalam proses pembelajaran agar lebih bermakna dengan memilih wacana yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Dengan mengaitkan anatara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan bernalar dan meningkatkan kreativitas siswa (Krissandi, widyaryanto & Dewi, 2018: 70)

Hasi observasi di SDN 2 Bagik Payung peneliti menemukan permasalahan diantaranya proses pembelajaran masih memiliki kendala seperti

kurangnya media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 kurang kreativitas guru dalam mengembangkan media yang mendukung pembelajaran yang di sampaikan, guru masih menggunakan fasilitas konvensional seperti buku paket, lembar kerja siswa, dan papan tulis, Guru belum menemukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat belajar siswa, minat siswa dalam belajar juga terbilang rendah yang dilihat dari antusias siswa yang mudah bosan dalam menerima pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, semuanya berdampak pada hasil belajar siswa yang pada saat ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca, yang ditandai dengan hasil ulangan harian siswa yang masih tergolong rendah. Melihat permasalahan seperti ini, perlu kiranya melakukan suatu pengembangan media *flash card*. Karena media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak sebatas itu, pengembangan media *flash card* memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga minat siswa dapat meningkat.

Media pembelajaran *flash card* merupakan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa ketika di terapkan dalam pembelajaran kosa kata bahasa indonesia. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntut siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Dari uraian tersebut dikatakan bahwa media *flas card* merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar atau foto

dimana gambar disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, pada kartu tersebut terdapat keterangan atau teks yang mewakili maksud dari gambar sehingga melalui media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa. Materi dalam menggunakan media *flash card* dapat berupa pembelajaran kosa kata maka media berisi media kosa kata yang dipelajari. *Flash card* merupakan bentuk media yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan anak yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran yang dikenalkan pada siswa. *Flash card* adalah kartu yang dibuat dengan triplex dan mainan huruf yang berisi tentang gambar dan kalimat yang diajarkan kepada siswa, kartu berisi materi yang menggunakan bentuk-bentuk menarik seperti bentuk buah-buahan, hewan, dan bunga, yang menggunakan triplek dan mainan huruf yang berwarna-warni sehingga bisa menarik perhatian anak. *Flash card* ini adalah produk inovatif dan kreatif yang sangat cocok digunakan oleh orang tua dan guru sebagai media media untuk menstimulasi perkembangan aspek kognitif dan kemampuan berfikir siswa khususnya dalam mengenal huruf dan kata bagi siswa pemula.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card*. Peneliti pengembangan ini berjudul ‘’ peengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar *flash*

card untuk melatih kemampuan membaca pemula di SD Negeri 2 Bagik Payung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media yang mendukung maateri pelajaran yang disampaikan.
2. Guru masih menggunakan media lama dan fasilitas konvesional seperti buku paket, lembar kerja siswa dan papan tulis.
3. Guru belum menemukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan untuk menaarik minat belajar siswa.
4. Minat siswa dalam pembelajaran masih terbilang rendah yang dilihat dari antusias siswa yang mudah bosan dalam menerima pembelajaran.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran kartu kata *flash card* untuk melatih kemampuan membaca pemula di SD Negeri 2 Bagik Payung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dan identifikasi masalah dan fokus masalah, maka rumusan maslaah dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk mengembangkan minat belajar siswa di SD Negeri 2 Bagik Payung.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk melatih kemampuan membaca pemula di SD Negeri 2 Bagik Payung.

F. Spesifikasi produk

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian adalah *flash card* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flash card* terbuat dari bahan dasar triplek dan mainan huruf.
2. Terdapat media menggunakan bahan tripleks dengan desain *flash card*.
3. Media pembelajaran *flash card* memiliki ukuran sedang.
4. Media pembelajaran *flash card* pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 tentang membaca.
5. Siswa dapat bermain sambil belajar, menyesuaikan gambar dengan huruf.
6. Media pembelajaran *flash card* memiliki gambar-gambar menarik seperti hewan, organ tubuh manusia dan buah-buahan
7. Media pembelajaran *flash card* dilengkapi dengan buku panduan yang menjadi pedoman guru dan siswa dalam menggunakan media *flash card*.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Tersedianya media dengan inovasi baru yang dapat digunakan guru dalam mempermudah proses pembelajaran

2. Manfaat praktis

Dapat menambah pengetahuan dalam penembangan media pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sehingga apa yang peneliti hasilkan dapat dijadikan inspirasi atau pedoman bagi orang banyak. Sebagai seorang pendidik kelak akan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Suatu penelitian dalam pengembangan ini adalah bahwa media pembelajaran *flash card* dapat menyelesaikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah. Diasumsikan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Isnani Sara Aprili, 2020: 28). Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan (Tatik Sutarti, 2017: 25). Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar keperibadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah pengembangan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Afrilianasari, 2018: 6).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin

bermamfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Penelitian pengembangan dalam prosedurnya memiliki beberapa model pengembangan pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih untuk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media *flash card* untuk melatih kemampuan membaca pemula, sebab menurut peneliti model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan.

a. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas (Hamzah, 2020). Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun intraktif yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ketahap berikutnya. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya: Analysis (Analisis) Design (Desain) Development (Pengembangan) Implementation (Eksekusi) Evaluation (Umpan balik)

b. Media

Menurut termonologinya, kata media berasal dari bahasa latin yang *secara* harfiah berarti perantara atau pengantar (Muhammad Hasan et al, 2021: 27). Media pembelajaran adalah sebagai perantara

antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Musfiqoh, 2021: 28).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk fisik dapat merangsang pengetahuan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Menggunakan media pembelajaran, siswa bisa memproses serta menyusun kembali pesan atau materi yang ada pada media pembelajaran baik berupa visual maupun verbal.

2. *Flash card*

Salah satu media yang berkembang saat ini media pembelajaran *flash card* dengan inovasi baru. Media pembelajaran *flash card* yang membuat siswa menyukai atau merubah pemikiran mereka.

Beberapa teori diuraikan untuk memaparkan tentang *flash card*. menurut Sisca Wulandari Saputri dalam Susilana mengatakan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu kata bergambar yang berukuran 25 x 30 cm (2018: 94). Windura (2018: 138) Mengatakan bahwa, "*flash card* merupakan kartu bolak-balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar".

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Penelitian pengembangan dalam prosedurnya memiliki beberapa model pengembangan pada penelitian yang akan dilakukan, penelitian memilih untuk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media *flash card* untuk melatih kemampuan membaca siswa, sebab menurut penelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan.

a. Manfaat media (*flash card*)

Manfaat yang diperoleh dengan menerapkan media *flash card* dalam pembelajaran membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Meningkatkan antusias siswa dalam membaca.
- 3) Membantu daya ingat siswa

b. Kelebihan dan Kekurangan Media (*flash card*)

Adapun beberapa kelebihan *flash card* menurut Indriana dan Susilana & Riyana (2020: 95) diantaranya:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakan. Sehingga kapanpun siswa bisa belajar dengan baik menggunakan media ini

3) Media *flash card* juga gampang di ingat karena kartu ini bergambar dan menarik perhatian,

Adapun kekurangan media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2020: 95) sebagai berikut:

- 1) Penghayaan tentang materi kurang sempurna karena media hanya menampilkan persepsi indra penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna
- 2) Jika tidak diselingi permainan makan akan membuat jenuh
- 3) Ukuran sangat kecil

3. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki lima makna dan maksud diantaranya: melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati) mengeja yang tertulis, mengucapkan, mengetahui atau meramalka, memperhitungkan atau memahami. Selain itu, membaca juga merupakan proses berpikir sehingga dapat memahami maksud dari tulisan yang dibaca. Berdasarkan hal itu, membaca pada hakikatnya adalah suatu tindakan yang tidak sekadar menafsirkan tulisan, tetapi juga melibatkan banyak hal, antara lain: aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca menjadi sebuah kegiatan penalaran yang dikaitkan dengan sebuah tugas bahasa.

Dengan demikian dapat dikatakan membaca adalah suatu proses yang menerapkan dan menggunakannya untuk menerima pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulisan. Membaca disebut sebagai keterampilan bahasa reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca Anda mendapatkan informasi dan pengalaman baru. Segala sesuatu yang diperoleh melalui membaca memungkinkan seseorang untuk mempertajam kemampuan berpikirnya, mempertajam penglihatannya dan memperluas wawasannya.

Menurut Artati (Susanti, 2022: 3-5), membaca merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sebuah pesan. Pesan tersebut dapat berupa media kata-kata. Proses tersebut menuntut agar kelompok kata dapat diketahui maknanya. Jika hal ini tidak terpenuhi, pesan tidak dapat dipahami. Oleh karena itu, proses membaca tidak dapat terlaksana. Membaca dari segi linguistik, dapat diartikan membaca adalah suatu proses penyanjian kembali dan pembacaan sandi (*decoding*). Sebuah aspek pembacaan sandi adalah menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf

yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi membaca juga merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang atau tanda tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Membaca bukanlah suatu kegiatan pembelajaran yang mudah. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam membaca, faktor tersebut dapat diidentifikasi seperti guru, siswa, kondisi lingkungan, materi pembelajaran, teknik pembelajaran. Faktor terakhir yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca adalah penguasaan teknik-teknik membaca.

Menurut Tarigan (dalam Herlina, 2019: 335-336) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Tarigan mendefinisikan membaca dari segi linguistik, yaitu suatu proses memperoleh kemabali dan membaca sandi (*a recording and decoding proces*). Menurut Tarigan kembali bahwa kegiatan membaca merupakan kegiatan yang berbeda dengan berbicara dan menulis justru melibatkan penyadian (*encoding*).

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi mencakup isi, memahami bahan bacaan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca

dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Adapun tujuan membaca menurut Blanton, dkk, dan Irwin antara lain:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring.
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur tes
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

c. Jenis-jenis Membaca

Jenis membaca secara umum adalah membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan diberikan pada siswa sejak kelas 1 sampai kelas 2 sekolah dasar. Sedangkan membaca lanjut diberikan kepada siswa sejak kelas 3 sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara garis besar, membaca dibagi atas dua jenis membaca, yaitu membaca nyaring atau teknik dan membaca dalam hati:

1) Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi. Dalam membaca nyaring dibutuhkan keterampilan dan teknik tertentu terutama pada unsur suprasegmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian, dan sebagainya

2) Membaca Dalam Hati

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan lambang-lambang bunyi. Karena dilakukan dalam hati, jenis membaca ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Untuk keterampilan pemahaman, yang paling tepat adalah dengan membaca dalam hati yang dapat pula dibagi atas

a) Membaca Ekstensif/Membaca Cepat

Membaca ekstensif merupakan teknik membaca secara cepat tanpa mengurangi pemahaman inti bacaan. Membaca ekstensif bertujuan untuk menemukan atau mengetahui secara tepat masalah utama dari teks bacaan. Membaca ekstensif atau membaca cepat meliputi membaca survey, dilakukan untuk memeriksa, meneliti daftar kata, judul bab yang terdapat dalam buku-buku yang bersangkutan, serta memeriksa bagan, skema, atau outline

buku yang bersangkutan. Membaca sekilas bertujuan untuk memperoleh suatu kesan umum dari suatu bacaan, untuk menemukan hal tertentu dari suatu bacaan, dan untuk menemukan atau menempatkan bahan yang diperlukan dalam perpustakaan. Membaca dangkal atau superficial reading dilakukan pada saat kita membaca dengan tujuan hiburan, membaca bacaan ringan yang mendatangkan kebahagiaan, misalnya cerita lucu, novel ringan, dan catatan harian.

b) Membaca Intensif

Membaca intensif atau membaca pemahaman adalah kegiatan membaca secara mendalam untuk memahami secara lengkap isi buku atau bacaan tertentu. Dengan demikian, dalam membaca intensif diperlukan pemahaman mengenai detail atau perincian isi bacaan secara mendalam.

4. Membaca Permulaan

Secara umum, definisi membaca menurut Tarigan (Muamar, 2020: 10-11) adalah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya. Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, anak dikenalkan huruf abjad dari A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. Membaca permulaan diberikan di kelas rendah SD, yaitu dikelas satu

sampai dikelas tiga. Siswa harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman. Dalam membaca permulaan atau mekanik anak perlu dilatih dengan pelafalan yang benar atau intonasi yang tepat.

Kemampuan membaca permulaan perlu dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar untuk menuju tahap kemampuan membaca lanjutan, berikut ini merupakan aspek kemampuan membaca permulaan di kelas rendah yang perlu dikuasai mencakup pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, fase, pola, klausa, kalimat dan lain-lain), kecepatan membaca ke taraf lambat. Membaca permulaan juga menekankan pada “meyuarakan” kalimat-kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk mampu menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Dalam hal ini, tercakup pula aspek kelancaran membaca. Siswa harus dapat wacana dengan lancar, bukan hanya kata-kata ataupun mengenali huruf-huruf yang tertulis.

Andayani (Muamar, 2020:10-11) juga berpendapat bahwa membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca serta menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca permulaan siswa belajar mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata hingga menjadi kata. Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas rendah, yaitu dari kelas satu sampai kelas tiga. Di kelas rendah

ini siswa dilatih membaca lancar agar lebih siap untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman di kelas tinggi. Sebenarnya, masa peka anak belajara membaca dan berhitung ini adalah pada usia 4 sampai 5 tahun. Usia tersebut dipastikan bahwa anak lebih mudah membaca dan mengerti angka. Sebaiknya, anka mulai belajar membaca pada usia 1 sampai 5 tahun karna pada masa itu otak anak akan lebih mudah menyerap semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya, seperti membaca, berhitung, maupun menulis.

Rasto (Hadiana, Hadad & Ina, 2018: 214) membaca permulaan dapat didefinisikan sebagai aktivitas visual yang merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Simbol tersebut berupa huruf, suku kata, kata , kalimat.

menurut Slamet dalam (Hanif & Hidayat, 2022:2) membaca permulaan memegang peranan penting, keterampilan membaca awal memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca selanjutnya. Keterampilan membaca permulaan, sebagai bakat untuk menopang keterampilan berikutnya, menuntut perhatian penuh guru, karena jika fondasinya lemah, anak akan berjuang untuk mengembangkan keterampilan membaca dasar yang dapat diterima pada tahap membaca awal.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa membaca permulaan merupakan tahapan awal belajar membaca di kelas rendah, pada tahap awal siswa memasuki sekolah dasar membaca permulaan merupakan

menu utama, sehingga keterampilan ini akan menjadi landasan dasar bagi pemerolehan pengetahuan bidang-bidang ilmu lainnya di sekolah. Maka dari itu keterampilan membaca permulaan harus dikuasai oleh siswa kelas dasar yaitu 1 dan 2. Dalam membaca permulaan, siswa belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa dengan menggunakan teknik-teknik tertentu dengan menitik-beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancara dan kejelasan suara sehingga siswa lebih siap dan lebih berani untuk memasuki tahap membaca lanjutan atau membaca pemahaman di kelas tinggi.

B. Kajian Penelitian Relevan

Dari beberapa penelitian hasil yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan antara lain:

Rumidjan et al (2019), tentang Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I. Tujuan penelitian untuk untuk mencoba produk yang dikembangan melalui serangkaian uji coba dan evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut: 1. Kesenangan 100%, 2. Keamanan 100%, 3. Kemudahan 100%, 4. Aspek bahasa 94,8%. Berdasarkan data yang diperoleh diatas maka produk media kartu kata ini dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

Damis arif (2020). Tentang Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Padang. Tujuan

penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SD, peneliti menggunakan metode kuasa eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata memberikan pengaruh yang berarti terhadap keterampilan membaca siswa. Untuk itu disarankan guru untuk menggunakan kartu kata dalam pembelajaran.

Yunita Ahmad (2018) tentang Pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar IPA konsep energi. Hasil penelitian menuntukkan penerapan media *flash card* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid. Pengaruh ini dilihat dari skor nilai pretest dan posttest yakni pendapat hasil nilai rata-rata murid mencapai 85,92. Penerepanyang lain yang relevan yakni penelitian yang dilakukan oleh Rizki Herlinasari tahun 2017 dengan judul “ Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* dikelas 1 MI Miftahul Athal “. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media ini mengalami peningkatan yang pada siklus 1 kemampuan membaca murid diperoleh presentase 52,63% dan pada kemampuan menulis diperoleh presentae 74%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan yakni kemampuan membaca 79% dan pada kemampuan menulis memperoleh 95%.

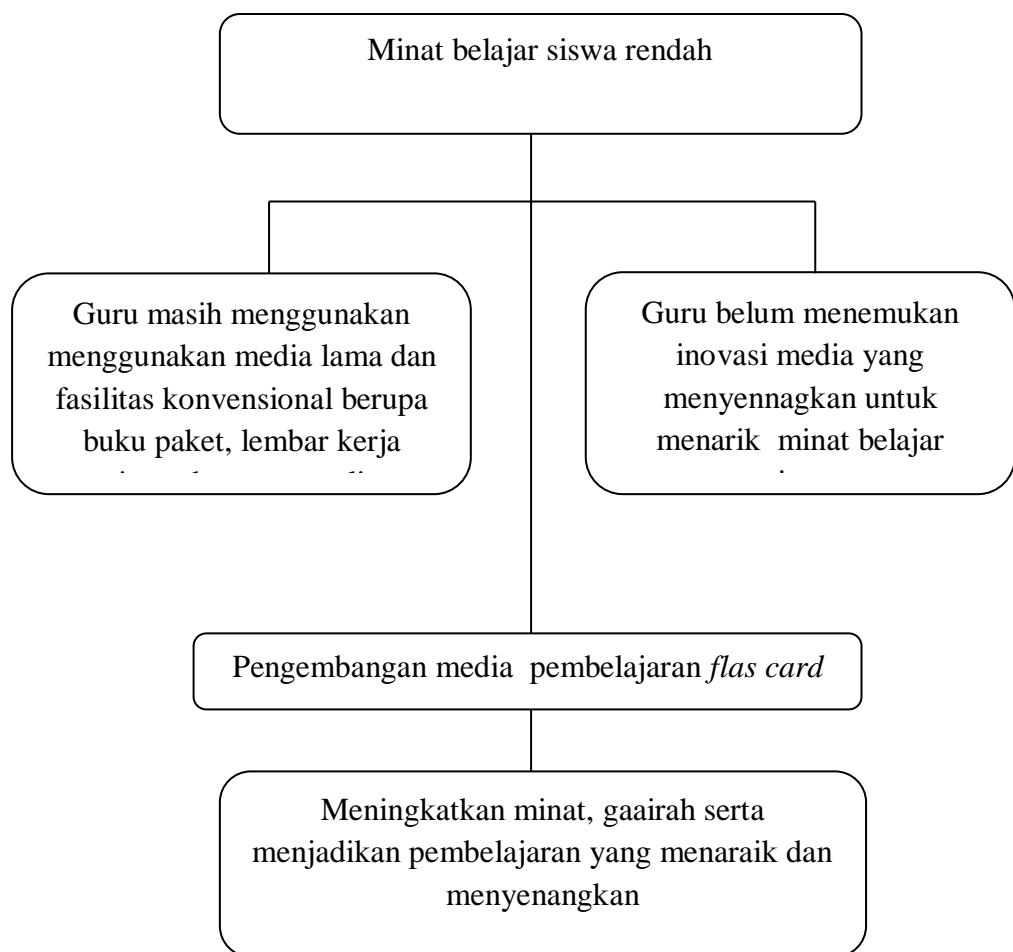
C. Kerangka Pikir

Media pada dasarnya memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena rasa tertarik dan keingintahuannya terhadap media tersebut. Media juga dapat dengan mudah digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga media dapat digunakan guru dan siswa dalam berinteraksi menyampaikan dan memperoleh informasi pembelajaran. Maka dari itu, keberadaan suatu media sangat berpengaruh dalam pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam kemampuan membaca permulaan.

Kartu kata bergambar (*Flash Card*) dirasa cocok untuk digunakan pada pembelajaran membaca permulaan karena bentuknya yang praktis dan mudah untuk dipelajari, juga mudah diingat dan sederhana untuk diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan. Penggunaan *flash card* yang digunakan untuk media pembelajaran didukung oleh karakteristik siswa, yang dimana siswa lebih banyak menyukai belajar dengan besertakan gambar didalamnya serta, siswa sering merasa bosan dan malas untuk belajar membaca, apabila hanya menggunakan buku, maka dari itu flash card diharapkan dapat mengurangi masalah masalah dalam pembelajaran membaca permulaan tersebut.

Media pembelajaran *Flash card* (kartu kata bergambar) dapat dikembangkan sebagai suatu pilihan dalam mengajarkan siswa membaca, hal itu dilakukan agar pembelajaran lebih menarik dan siswa antusias dalam belajar membaca. Penyajian *flash card* pada pengembangan kali ini di desain

lebih menarik didalamnya terdapat gambar dan menggunakan tehnik flip, sebagaimana karakteristik siswa yang menyukai gambar. Media pembelajaran *flashcard* dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam materi pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan komunikatif. Berikut ini adalah diagram alur kerangka berfikir peneliti:



Gambar 1.1 Kerangka fikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti memiliki beberapa pertanyaan yang perlu ditemukan jawaban diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkkn media pembelajaran *flash card* kelas 1 di SD Negeri 2 Bagik Payung?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *flash card* kelas 1 di SD Negeri 2 Bagik Payung?
3. Bagaiman respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran kelas 1 di SD Negeri 2 Bagik Payung?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu” (Sugiono, 2018: 297). Brog and Gall (Sugiono, 2020: 394) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan diartikan sebagai proses atau metode yang digunakan peneliti untuk mengukur tingkat kevalidasian dari pengembangan produk yang dilakukan. Sedangkan menurut Dick and Carry (Sugiono, 2020:394) “menggunakan istilah ADDIE (*Analissys, Desain, Development, Impelementation, Evaluation*). Dan *develoment research* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan”.

Rancangan intruksional ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Tahapan-tahapan dari ADDIE ini sendiri adalah *analysis, design, develoment, implementation, dan education*. Model ADDIE menurut yong, et al (Yudi, 2020:28) “*isthe generic procces traditionally used by instrutional designers and training developers which represent a dynamik, flexible guldeline for building effective training and perfomance support tools*”. Jika diartikan bahwa model ADDIE merupakan

proses general atau umum yang secara tradisional digunakan oleh para perancang pengembangan pelatihan yang dinamis, *fleksibel*, untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan.

Sejalan dengan itu Sezer, *et al* (yudi, 2020: 29) menyatakan bahwa ‘‘Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama yang lainnya dengan berkoodinasi sesuai dengan tahapan yang ada’’. Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran *flash card* dengan menggunakan tahapan model ADDIE. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *flash card* yang melibatkan kelas 1 Sekolah Dasar.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan pengembangan sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Merujuk perspektif yang dikembangkan oleh Cennamo, *et al* (Yudi, 2020: 33) ‘‘maka *fase* ADDIE tersebut merupakan dasar yang akan dikembangkan’’. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat melakukan pengembangan mengenai media pembelajaran *flash card*.

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dimulai dari analisa, desain, *development*, inplementasi dan evaluasi.

1. Tahap analisa (*Analysis*)

Kajian teoritis ini, peneliti membaca kajian-kajian pustakan baik dari buku serta penelitian yang sudah ada. Hal ini dilakukan untuk

menambah wawasan peneliti dalam melakukan pengembangan serta memperoleh data yang mendukung pengembang dalam menentukan apakah penelitian pengembangan ini memiliki dasar yang kuat. Kajian teoritis ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan yakni berupa pengembangan media pembelajaran *flash card*. Sehingga secara tidak langsung pengembang mengetahui kebutuhan dan hasil konstruktional yang akan direncanakan. Pada tahap analisa peneliti menemukan beberapa hal yang akan menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, yakni pembelajaran kreatif, inovatif dan menyenangkan tetapi terkendala oleh fasilitas.

2. Tahap Desain (*design*)

Selanjutnya tahap desain, peneliti berencana untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *flash card*, maka peneliti perlu mendesain media pembelajaran *flash card* yang digunakan dalam penelitian. Jika peneliti dalam hal ini mengembangkan media pembelajaran maka peneliti harus mampu untuk mengembangkan sesuai dengan media pembelajaran yang akan disusun. Dalam tahap ini, peneliti harus memilih tempat dan siswa dari setting yang diuji coba. Pada tahap ini peneliti mendesain media pembelajaran *flash card* yang masih berbentuk rancangan dan ide dari peneliti. Media pembelajaran *flash card* yang akan dikembangkan peneliti yaitu berbentuk seperti lembaran kartu, *media flash card* terbuat dari triplek dan mainan huruf.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dari pembuatan produk yang sudah dirancang pada tahap desain. Tahap pengembangan merupakan tahap penyempurnaan produk oleh peneliti berupa pengembangan dari bahan utama yakni triflek dan mainan huruf yang menjadikan media pembelajaran *flash card* lebih awet dan tahan lama.

a. Pembuatan produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media *flash card* yang sudah dirancang pada tahap desain.

b. Validasi ahli

Tahap validasi produk dilakukan peneliti dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang/desain, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan media pembelajaran tersebut. Validasi desain produk dalam penelitian ini akan dilakukan oleh:

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait dengan isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

2) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dalam media. Adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3) Implementasi (*implementation*)

Produk penelitian yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan dan kegunaan bisa terukur dan teruji, seperti berikut ini:

c. Uji ahli

Setelah tahap perancangan dan pengembangan dilakukan, maka tahap berikutnya adalah melalui uji ahli. Hal ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. tahap ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan kebutuhan para siswa.

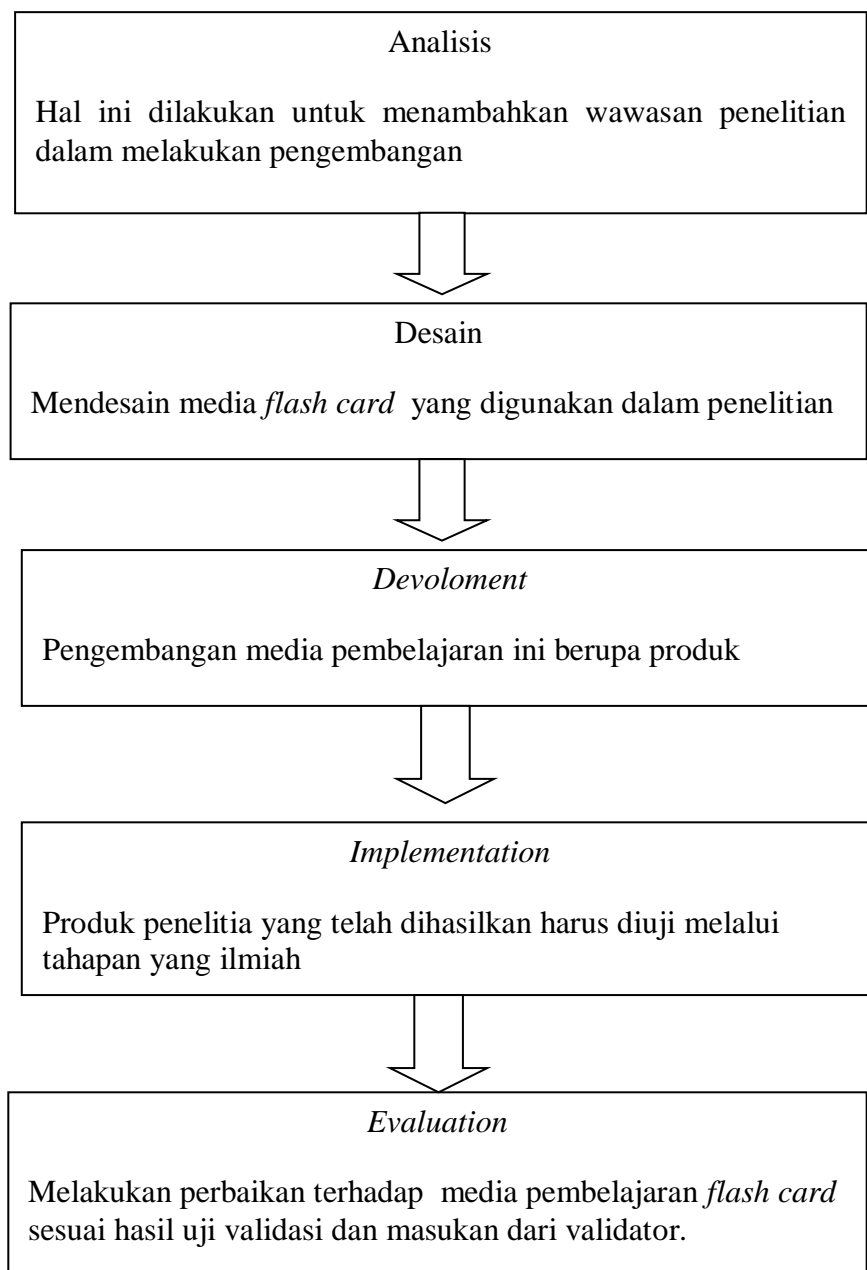
d. Implementasi Produk

Setelah hasil validasi didapatkan dari para validator maka produk tersebut siap untuk diuji cobakan atau diimplementasikan pada siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan apakah media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan dan kegunaan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan tahap implementasi selanjutnya akan dilakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi atau tahap akhir yang bertujuan untuk menilai apakah produk tersebut valid, praktis dan efektif dalam

memecahkan masalah yang ada. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi apabila mendapatkan kritikan dari angket respon siswa yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan sesuai dan bisa digunakan dalam jangka panjang.



Gambar 2. Model pengembangan ADDIE

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Desain uji coba yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen validasi oleh tim ahli media dan materi dan juga angket respon siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dan responden sehingga peneliti mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk.

Sebelum dilakukan uji coba produk yang didesain kepada subjek uji coba, desain produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan memberikan kritikan dan saran terkait dengan isi materi apakah sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Sedangkan ahli media akan memberikan kritikan dan saran terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah proses validasi oleh para ahli selesai, maka tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mendapatkan kritikan dan saran dari responden (siswa) dengan prosedur menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan dilakukannya uji coba lapangan, menggali pengetahuan awal siswa terkait dengan materi yang sedang dibahas berupa Tanya jawab dan mengisi angket respon siswa setelah proses pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Setelah pengembangan produk *flash card* divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli maka selanjutnya flash card di uji cobakan pada siswa. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 2 Bagik Payung tahun ajaran 2022/2023.

3. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket).

1) Wawancara

Wawancara adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam *setting* alamiah dan juga arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan *trust* sebagai landasan utama dalam proses memahami (Sidiq & Choiri, 2019: 61). Sedangkan menurut Abdullah (2015: 250) Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan secara langsung (tatap muka) antara peneliti dengan responden.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan tujuan untuk

mengumpulkan informasi atau data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan untuk mengetahui tentang responden. Dalam mengumpulkan informasi melalui wawancara ini, peneliti dapat menemukan pendapat, reaksi, dan persepsi dari beberapa sumber yang diharapkan. Wawancara juga memiliki beberapa tahapan. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi narasumber yang akan diwawancarai, yang perlu dilakukan agar peneliti mengetahui siapa yang memiliki informasi yang benar tentang fokus penelitian. Peneliti harus menyesuaikan dan memahami kepribadian sumber sehingga peneliti bisa mendapatkan informasi dari sumber mengalir seperti yang diharapkan. Pahami hal ini agar proses wawancara dapat beradaptasi dengan situasi yang ada.

2) Observasi

Menurut Sidiq & Choiri (2019: 61). Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Sejalan dengan itu, Abdullah (2019: 254) mengatakan bahwa, Observasi adalah kegiatan mengamati, mengamati disini mengamati dalam arti yang inten, tidak sekedar asal melihat, tetapi mengamati kejadian-kejadian yang tidak saja terjadi satu persatu, tetapi bisa juga terjadi secara bersamaan.

Observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati suatu subjek penelitian lebih dekat dan lebih detail, tergantung dari fokus penelitiannya. Observasi dilakukan dengan instrumen yang memberikan kajian langsung. Format yang disusun berisi item-item tentang situasi yang akan peneliti amati secara langsung dan kondisi yang ada saat peneliti mengamati secara langsung fokus penelitian. Tidak hanya itu, observasi juga dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap posisi dalam kaitannya dengan materi yang menjadi fokus kajian dan sekaligus menjadi sudut pandang dibuatnya media *flash card*

3) Kuesioner (Angket)

Menurut Abdullah (2018: 248) Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Sejalan dengan itu, menurut Sugiyono (2018: 199) kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang dapat diajukan secara tertulis pada seseorang untuk mendapatkan

tanggapan mengenai informasi yang diperlukan oleh peneliti. Angket ini dapat berbentuk *checklist* maupun isian singkat atau panjang. Kegunaan angket yaitu mengetahui kelayakan produk yang diberikan dan menambahkan informasi mengenai data yang diinginkan. Alasan peneliti memilih isian singkat/panjang dalam angket ini yaitu isian singkat/panjang dinilai lebih efektif dan memudahkan penulis dalam meringkas data yang telah terkumpul. Tak hanya itu, pertanyaan yang sudah terbagi dapat langsung diisi oleh pengisi angket (ahli materi, ahli media dan responden) dengan mengisi jawaban pada tabel yang telah disediakan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai untuk menguji coba validitas produk yang dihasilkan yaitu dengan menggunakan instrumen yang meliputi:

1) Lembar validasi produk

Instrumen penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari penelitian pengembangan produk. Uji validitas dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. penilaian dari hasil materi yang ada pada media pembelajaran *flash card* dan ahli media pembelajaran akan digunakan peneliti sebagai sumber data serta evaluasi pada media pembelajaran *flash card* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2) Ahli materi

Lembar validasi oleh ahli materi berisi tentang penilaian oleh tim validator yang berisi tentang kualitas isi, bahasa, serta tulisan yang menjadi aspek penilaian pada media pembelajaran *flash card*. Dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Kualitas isi	Keterkaitan dengan pembelajaran di sekolah dasar kelas 1 sd	
		Kelengkapan materi pembelajaran tentang membaca	
		Kesesuaian materi dengan jenis kegiatan yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flash card</i>	
		Ketetapan materi dengan media pembelajaran <i>flash card</i> yang dikembangkan	
		Kemenarikan penyajian materi	
		Kemudahan dalam memahami materi yang ada pada media pembelajaran <i>flash card</i>	
2	Bahasa dan Tulisan	Ketetapan penggunaan bahasa	
		Kejelasan bahasa	

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

3) Validasi Ahli Media

Lembar validasi oleh ahli media berupa penilaian yang dilakukan oleh validator meliputi aspek fisik dari media pembelajaran *flash card*, penggunaan gambar, warna, teks, serta komponen penunjang lainnya. Segala aspek tersebut akan dinilai

oleh ahli media sesuai dengan pernyataan yang sudah dibuat oleh peneliti. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Fisik media	Keawetan dan keamanan media	1
		Ketetapan dan kualitas bahan yang digunakan	1
		Media mudah disimpan dan dipindahkan	1
2	Penggunaan gambar	Kesesuaian gambar dengan konsep	1
		Ketetapan tata letak gambar	1
		Daya tarik gambar	1
		Ukuran gambar	1
3	Penggunaan warna	Warna yang digunakan menarik perhatian siswa	1
		Ketetapan komposisi warna	1
		Kesesuaian warna dengan materi	1
4	Penggunaan teks	Ketetapan ukuran huruf	1
		Ketetapan jenis huruf	1
		Ketetapan warna huruf	1
5	Komponen menunjang media	Kejelasan langkah-langkah penggunaan	1
		Penggunaan bahasa	1
		Tampilan halaman dengan media	1

Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Media

4) Angket Respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk melihat sejauh mana respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flash card*. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran serta pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flash card*. Dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Daya tarik materi	Daya tarik materi	1
		Kemampuan mengenal materi	1
		Siswa mengetahui materi pada kegiatan pembelajaran	1
2	Penggunaan media	Kemenarikan penggunaan media	1
		Kemudahan memahami Maksud dari gambar	1
		Kejelasan gambar	1
		Keserasian warna	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Keawetan media	1
		Ukuran media	1
3	Pelaksanaan pembelajaran	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media	1
		Semangat dalam pembelajaran melalui penggunaan media	1
		Meningkatkan partisipasi siswa melalui penggunaan media	1

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon siswa

4. Teknik Analisi Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab pernyataan penelitian. Data berupa komentar, saran, dan revisi selama proses uji coba dianalisis dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

a. Analisis Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Analisis kevalidan diperoleh melalui lembar validasi ahli media, dan ahli materi, data berupa skor validator yang diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan tanggapan tentang kualitas media *flash card* yang dikembangkan yaitu, sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Dan skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima (skala likert) sebagai berikut:

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Baik
D	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Baik
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak Baik

Sumber: Widoyoko (dalam Lisa & Makhful, 2022: 71)

Keterangan:

\bar{X}_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor yang dicapai

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan minimal “C”, dengan kategori “cukup baik”, sehingga hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau

keseluruhan dengan nilai minimal “C” (cukup baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak atau valid untuk digunakan.

b. Angket Respon siswa

Analisis kepraktisan dan keefektifan diperoleh melalui angket respon siswa dilakukan dengan membandingkan jumlah prolehan antarjawaban “ YA” dan “TIDAK”.

Berdasarkan perhitungan rumus diatas dapat dilihat perbedaan jumlah persentase “YA” dan “TIDAK”. Jika jawaban “Ya” lebih besar dari pada jawaban “Tidak” maka produk media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan dinyatakan “Cocok” digunakan untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. (2020). Metodeologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. (1)1, 27.
- Hamzah. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2. Kota Pasuruan: Lembaga *Academic Research Instite*.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. Bandung: CV Tahta Media Group.
- Hasnul Fikri, M. P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran* . Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Krissandi et al (2018). Efektivitas media op up book terhadap keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar . *Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* , Vol.1 No. 70
- Kustandi, C & Darmawan, D (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Sanabil
- Rahman & dkk (2022). Pengertian Pendidikan, ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*.
- Saputri, W. S. (2020). Pengenalan *Flash Card* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal ABDIKARYA*. 2(1), 57.
- Sumiharsono, R. (2021). Media Pembelajaran. jember: CV Pustaka Abadi.
- Sutarti, Tatik. (2017). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pendidikan*. 2(1) 25.
- Syamsuddin, R. (2021). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. makasar: Universitas Makasar.

Syamsuddin, R. (2021). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. makasar: Universitas

Makasar.sars

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *jurnal komunikasi pendidikan* , Vol. 2 No. 2, 1.P-ISSN

2549-1725 E. ISSN 2549-4163