



Development of Flash Card Media to Improve Beginning Reading Skills of Grade 1 Students at SDN 05 Pulau Punjung

¹Suci rahma putri, ² Rusdi Indra Hasibuan, ³ Mustika Rahayu

sucirahmaputri@undhari.ac.id, rusdiindramh@gmail.com, rahayumustika172@gmail.com

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Dharmas Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by the problems faced by students who have not yet memorized letters, struggle to distinguish similarly shaped letters, experience difficulties in spelling, and are not yet fluent in reading. The purpose of this study is to produce flash card media that is valid, practical, and effective. The type of research used is Research and Development (R&D), employing the PLOMP development model, which consists of three stages: preliminary research, prototyping phase, and assessment phase. The validity of the flash cards was assessed by four validators: the language expert validation scored 96.25% and was categorized as very valid; the material expert validation scored 96.25% (very valid); the media expert validation scored 95.31% (very valid); and the teaching module validation scored 98.7% (very valid). The practicality of the flash card media, based on a teacher response questionnaire for first-grade teachers, received a score of 100% and was categorized as very practical, while the student response questionnaire obtained an average score of 90.5%, also categorized as very practical. The effectiveness results based on learning tests of students at the primary school yielded an average of 94.73%, categorized as very effective. From the one-to-one evaluation trial, an average of 95.5% was obtained, categorized as very practical, and from the small group evaluation trial, an average of 95.6% was obtained, also categorized as very practical. The effectiveness data were analyzed based on students' learning outcomes.

Keywords: Flash Card Media, Problem-Based Learning Model, Indonesian Language, Development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan kemanusiaan manusia. Pendidikan proses yang berkelanjutan dan terstruktur untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk berkembang dan berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, dan pembelajaran sepanjang hayat (Anindya Fiska Syarif, Ilyas, 2024). Sesuai Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan program yang disusun secara sistematis untuk mengatur proses pembelajaran dan pengajaran di sebuah lembaga pendidikan, seperti sekolah atau perguruan tinggi. Kurikulum mencakup berbagai aspek, termasuk tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pengajaran, penilaian, serta kegiatan ekstrakurikuler yang relevan. Sedangkan secara luas kurikulum diartikan dengan semua pengalaman belajar yang diberikan sekolah kepada peserta didik selama mengikuti pendidikan pada jenjang pendidikan yang mempunyai kemampuan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sesuai dengan kebutuhannya dalam menerapkan kurikulum merdeka (Saufi, A., & Hambali, H. (2019). Kurikulum merdeka adalah pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Pembelajaran akan lebih optimal dimana pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan Kurikulum Merdeka belajar adalah agar guru, peserta didik dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran utama yang harus disesuaikan dengan cita-cita kurikulum merdeka belajar, mengingat bahasa Indonesia adalah bahasa Negara atau bahasa nasional, (Agustina & Zaim, 2023). Pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi dasar untuk dapat menguasai mata pelajaran lainnya, karena semua mata pelajaran, buku-buku pelajaran serta sumber belajar lainnya menggunakan bahasa Indonesia. Keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar di dasarkan pada kemampuan peserta didik menerjemahkan symbol-simbol bahasa tulis, yang dapat di capai melalui literasi awal yang di ajarkan pada tingkat rendah. Media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang semakin populer adalah media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

Membaca permulaan merupakan kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata menghubungkan dengan gambar dan huruf suku kata dan kalimat yang di bentuk dalam tulisan ke dalam bentuk gambar (Pertiwi, A. D. (2016). Membaca merupakan keterampilan yang harus di ajarkan pada anak sejak usia dini. Proses pembelajaran membaca tersebut di mulai pada saat anak memasuki sekolah dasar atau biasa disebut dengan membaca permulaan. Di sekolah dasar, anak akan mulai di ajari pembelajaran membaca, mulai dari kosa kata sederhana sampai dengan kalimat sederhana dalam bentuk teks cerita, pembelajaran pengenalan kosa kata dan kalimat sederhana tersebut tentu saja di harapkan meningkatkan keterampilan membaca anak pada tahap permulaan sehingga dapat membuat hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil observasi, di SDN 05 Pulau Punjung bersama wali kls 1 yang berinisial (S) pada hari rabu, 20 November 2025. Permasalahan yang ditemukan yaitu bahwa masih banyak peserta didik yang belum hafal huruf, dan membedakan huruf yang bentuknya sama, peserta didik masih mengalami kesulitan mengeja huruf menjadi suku kata, hal ini disebabkan oleh media yang digunakan dalam melatih kemampuan membaca permulaan kurang bervariasi akibatnya peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelatihan membaca. Berdasarkan masalah di atas, pentingnya seorang guru untuk mengembangkan sebuah media khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan. salah satu media yang cocok adalah media *flash card*. *Flash card*

Media *flash card* adalah sebuah media yang tahan lama dan memudahkan guru untuk di bawa kemana-mana karena sesuai dengan ukuran ketepatan media serta aman digunakan, dan dilengkapi oleh kata-kata dan memiliki banyak seri antara lain buah-buahan, benda, profesi warna dan sebagainya. Dapat memperlancar dan memperkuat ingatan peserta didik, menambah wawasan dan kecakapan menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf dan kata, peserta didik dapat menanggapi makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar, sehingga kemampun membaca permulaan peserta didik dapat

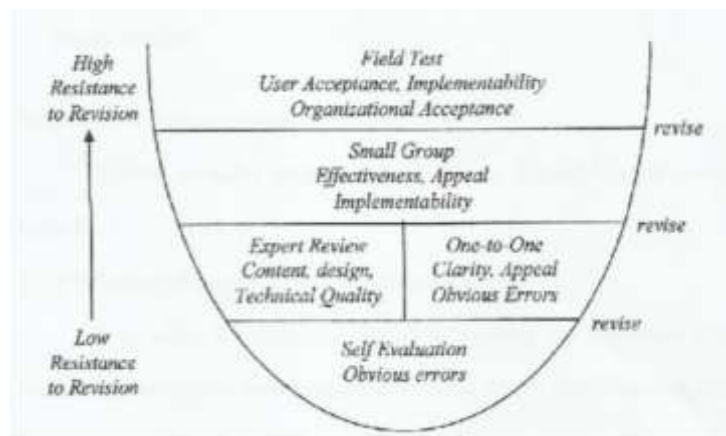
berkembang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis ingin mengajukan judul skripsi tersebut dengan mengembangkan sebuah media yaitu “pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SDN 05 Pulau Punjung

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D). Untuk menghasilkan suatu produk dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Haryati, 2012)

model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pengembangan plomp. Karena model pengembangan plomp ini dapat digunakan untuk pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. model plomp menurut firnandes & syarifuddin (2020) yang terdiri dari tiga tahapan dalam melakukan pengembangan, yaitu (1) *Preliminary Research* (tahap pendahuluan) (2) *Development or prototyping phase* (tahap perancangan) (3) *Assessment phase* (tahap penilaian) (Anggrayni,).



Gambar 3. 2 Tesser dalam plmp (2013)

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar efektivitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti melalui wawancara, observasi dan dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 05 pulau punjung. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *flash card* kelas 1

Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada setiap tahap model plomp yang terdiri dari tiga tahapan dalam melakukan pengembangan, yaitu (1) *Preliminary Research* (tahap pendahuluan) (2) *Development or prototyping phase* (tahap perancangan) (3) *Assessment phase* (tahap penilaian) diskripsi data dari hasil penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. *Preliminary Research* (tahap pendahuluan)

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang ditetapkan dalam

kegiatan pembelajaran, SDN 05 pulau punjung juga telah menggunakan perangkat pembelajaran yang lengkap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan

Pada analisis kebutuhan guru peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas, materi saat observasi yaitu penggunaan media *flash card* pada pembelajaran membaca permulaan, peneliti mendapatkan fakta lapangan bahwa pada pembelajaran membaca permulaan sebelumnya belum menggunakan media yang menarik, pendidik hanya menggunakan buku paket, oleh karena itu peserta didik merasa bosan dan tidak fokus dalam proses pembelajaran.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis peserta didik adalah tentang keadaan peserta didik atau yang berkaitan dengan karakter peserta didik, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada wawancara menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan belajar menggunakan media. Hal ini dapat dilihat pada lembar wawancara dimana peserta didik mengaku sangat senang jika belajar menggunakan media atau alat peraga.

2. Development or prototyping phase (tahap perancangan)

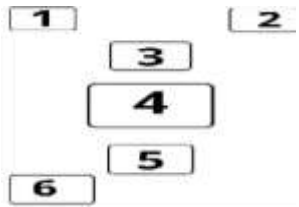
Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berupa media *flash card* untuk digunakan pada muatan bahasa Indonesia kelas 1 sekolah dasar dengan rincian sebagai berikut.:

a. Mendesain *prototipe*

Berdasarkan hasil analisis pada tahap penelitian pendahuluan, maka dilakukan perancangan media *flash card* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SDN 05 pulau punjung dengan materi benda-benda yang ada disekitarkumedia *flash card* yang dirancang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan kurikulum merdeka untuk kelas 1 SD. Media *flash card* yang dirancang dilengkapi dengan materi pembelajaran dan gambar-gambar yang bisa menarik minat peserta didik.

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tahap Rancangan media *flash card*

RANCANGAN	KETERANGAN
	1. Logo Universitas Dharmas Indonesia 2. nama prodi 3. judul 4. gambar 5. bacaan 6. mata pembelajaran



Evaluasi Formatif

Instrumen-instrumen yang dirancang meliputi tiga macam, yaitu : instrument kevalidan, instrument kepraktisan, dan instrument keefektifan. Instrument kevalidan yang dirancang yaitu: (1) Lembar Validasi materi, (2) Lembar Validasi bahasa, (3) Lembar Validasi media, (4) Lembar Validasi modul ajar, Instrumen kepraktisan yang berhasil dirancang pada tahap ini yaitu : Lembar Praktikalitas berupa angket respon guru, angket respon siswa, dan keterlaksanaan modul ajar. Instrument efektifitas yang berhasil dirancang pada tahap ini meliputi : Tes Hasil Belajar berupa uji coba langsung ke medianya materi pada kegiatan belajar mengenai membaca permulaan.

A. Validasi media *flash card*

Tahap pengembangan ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media kartu kata bergambar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli (Arum, 2020). Pada tahap pengembangan dilakukannya proses validasi agar media kartu kata bergambar dapat diterapkan disekolahan Pengembangan ini akan di validasi oleh 4 validator ahli dalam bidangnya. Dapat dilihat tabel hasil validasi sebagai berikut:

Table 4.1 Hasil Keseluruhan Validasi media kartu kata bergambar

Aspek	Rata rata skor	Keterangan
Bahasa	96,25%	Sangat valid
Materi	96,25%	Sangat valid
Media	95,31%	Sangat valid
Rata-Rata	95,93%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.1 Dapat dilihat uji validasi bahasa yang dilakukan oleh dua validator dengan rincian nilai sebagai berikut : dengan hasil rata rata 96,25% dikategorikan sangat valid. kemudian validasi materi yang dilakukan oleh dua dengan hasil rata rata 96,25% dikategorikan sangat valid, selanjutnya validator media dilakukan oleh dua validator dengan hasil rata rata 95,31% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil rata rata validasi Bahasa, materi, dan media adalah 95,93% di kategorikan sangat valid

Tabel 4.2 Hasil Keseluruhan Validasi Modul

aspek	Rata rata skor	keterangan
modul ajar	98,07%	sangat valid
rata-rata	98,07%	sangat valid

Berdasarkan table 4.2 dapat dilihat bahwa uji validasi modul ajar dilakukan validator dengan rincian sebagai berikut : validator dengan hasil 98,07% di kategorikan sangat valid, Dengan demikian hasil rata rata validasi modul ajar adalah 98,07% di kategorikan sangat valid.

B. Praktikalitas media *flash card*

a) Angket respon guru dan peserta didik

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh praktisi. Lembar praktikalitas di rancang berupa angket yang akan diisi oleh guru sebagai uji coba perorangan dengan indikator pertanyaan media *flash card* menyajikan informasi yang sesuai deskripsi muatan pembelajaran, penampilan media *flash card* menarik dan berwarna dan petunjuk penggunaan tersedia dan dapat tersampaikan dengan baik, uji coba media *flash card* dilaksanakan di SDN 05 Pulau Punjung dengan subjek penelitian kelas 1 dengan jumlah 19 peserta didik uji coba ini dilaksanakan 3 kali pertemuan, pertemuan 1, ke dua, dan ke tiga, dilaksanakan dengan pembelajaran menggunakan media *flash card* sesuai dengan modul ajar. Berdasarkan langkah-langkah tahapan uji coba di atas diperoleh hasil kepraktisan media *flash card* sebagai berikut :

Tabel 4.3 hasil angket praktikalitas media *flash card*

No	Praktis	Skor	Kategori
1	Guru kelas 1	100%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas 1	96,27%	Sangat praktis
Rata – Rata		98,13%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas 1, produk media kartu kata bergambar yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 98,13% dengan kategori “Sangat Praktis”

b) Uji coba *one to one* dan *small grup*

One-to-One Evaluation dilakukan pada tiga orang peserta didik kelas 2 SDN 05 pulau punjung. peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik kelas 2 dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Inisial peserta didik yang dipilih yaitu PZ mewakili peserta didik kemampuan akademik rendah, AB mewakili peserta didik kemampuan akademik sedang, dan TR mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi. Selama proses evaluasi peserta didik tidak mengalami hambatan. *Small Group Evaluation* dilakukan pada Sepuluh orang peserta didik. Peserta didik yang dipilih mewakili Peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Peserta didik yang dipilih mewakili Peserta didik dengan kemampuan akademik rendah yaitu: TKK, AL, A, dan MS, siswa yang dipilih mewakili Peserta didik dengan kemampuan akademik sedang yaitu: FK KJ, MGM, TKK dan Peserta didik yang dipilih mewakili Peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi yaitu: MGM, NA, RH, dan K Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan dan evaluasi media *flash card* mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 05 pulau punjung sehingga dapat menjadi lebih baik lagi. Uji coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*) dilakukan secara bersamaan dengan menggunakan masing-masing media *flash card* mata Bahasa Indonesia di SDN 05 pulau punjung berbasis model *problem based learning* materi mengenali benda yang ada disekitar. Peserta didik menggunakan media *flash card* secara mandiri, kemudian peserta didik diberikan angket respon siswa.

Tabel 3.4 hasil uji coba *one to one* dan *small grup*

No	Keterangan	skor	kategori
1	<i>Ono to one</i>	95,5%	Sangat praktis
2	<i>Small grup</i>	95,6%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji coba *One-to-One* dan *small grup* dinyatakan bahwa media *flash card* mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 05 pulau punjung memenuhi aspek kepraktisan sehingga dapat digunakan oleh peserta didik kelas 1 SDN 05 pulau punjung sebagai media pembelajaran.

C. Hasil efektivitas media *flash card*

Pada uji efektivitas, peneliti melihat keefektifan media kartu kata bergambar yang peneliti buat dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal berupa uji coba langsung ke medianya soal mencakup materi pada kegiatan belajar mengenai membaca permulaan. Berikut adalah hasil efektivitas peserta didik kelas 1

Table 4.4 hasil efektivitas media *flash card*

No	kriteria	Jumlah peserta didik	presentase
1	tuntas	18	94,73%
2	Tidak tuntas	1	5,6%

KESIMPULAN

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP, dari 19 orang peserta didik terdapat 18 orang peserta didik yang tuntas, dengan nilai efektivitasnya 96,72% sehingga media *flash card* masuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 05 Pulau Punjung terhadap media *flash card* untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut. Pengembangan media *flash card* untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar dengan menggunakan model plomp diuji cobakan di SDN 05 Pulau Punjung.

1. Validitas pengembangan media *flash card* untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar yang dinilai oleh validator yang berjumlah 4 orang, menunjukkan bahwa media *flash card* memperoleh rata rata 96% dan 98% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media *flash card* ini layak untuk digunakan oleh peserta didik.
2. Praktikalitas media *flash card* yang dinilai dari angket respon pendidik dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran papan pintar yaitu memperoleh presentase dari pendidik 100% dan peserta didik 96,21% dengan sama sama dalam kategori sangat praktis, Uji coba *one to one* memperoleh presentasi 95,5% dan uji coba *small grup* memperoleh persentase 95,6% dengan sama sama dalam kategori sangat praktis
3. Efektivitas media pembelajaran kartu kata bergambar yang dinilai dari rubrik penilaian peserta didik terhadap pengembangan media *flash card* yaitu memperoleh uji coba langsung di kelas 1 memperoleh presentasi 94,73% di kategori sangat efektif, Sehingga sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mencapai suatu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya Fiska Syarif, Ilyas, A. H. (2024). Volume 03 No 01 Januari 2024(*flash card*) KATA Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 228 Lagaroang Primer Edukasia Journal Volume 03 No 01 Januari 2024 *Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia* , k. 03(01), 54–62.
- Anggrayni,). *Penelitian_Pengembangan_Model_Plomp*
- Saufi, A., & Hambali, H. (2019). Menggagas Perencanaan Kurikulum Menuju Sekolah Unggul. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 29-54.
- Agustina, R., & Zaim, M. (2023b). Relevansi Filsafat Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 6(4), 4190–4197.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.