

Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I di MI Ma'arif 01 Punggur

Azizah Nurlelasari ¹, Masrurotul Mahmudah ², Lutfi Fadilah ³

^{1,2,3} Universitas Ma'arif Lampung, Kota Metro, Indonesia

CORRESPONDENCE: ✉ mahmudahmasrurotul1@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 11-04-2025

Revised : 03-10-2025

Accepted : 11-10-2025

Keywords:

Media;

Flashcard;

Kemampuan Membaca

Abstrak

Mayoritas siswa menghadapi kesulitan yang berkaitan dengan kemampuan membaca. Siswa kelas satu di MI Ma'arif Punggur mengalami hal yang sama. Dua belas dari dua puluh lima siswa kelas satu ditemukan masih kesulitan membaca, menurut wawancara pertama dengan para peneliti di MI Ma'arif 01 Punggur. Siswa mengalami kesulitan membaca karena berbagai alasan, termasuk tidak menghafal alfabet, masih mencampur huruf-huruf yang tampak serupa, mengalami kesulitan mengubah huruf menjadi suku kata, dan guru menggunakan lebih sedikit media yang beragam karena keterbatasan waktu. Untuk membantu siswa tahun pertama di MI Ma'arif 01 Punggur meningkatkan keterampilan membaca mereka, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (RND) berdasarkan model Borg dan Gall untuk membuat media kartu flash. Namun, ada tujuh tahap pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti: *research and information collection, planning, develop preliminary form a product, preliminary field testing, main product revision, main field test*, dan *operatitonal product revision*.

Penelitian ini menemukan bahwa media *flashcard* memenuhi persyaratan "Layak" pada tingkat kelayakan 77%, menurut para ahli materi. Sementara itu, "Sangat Layak" adalah kriteria yang digunakan oleh spesialis media untuk memvalidasi media *flashcard*, dan hasilnya adalah 100%. Hasil tes kemampuan membaca menunjukkan bahwa setelah menggunakan *flashcard*, siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka hingga tingkat penyelesaian 61%, memenuhi tingkat kinerja "baik". Sementara itu, melihat persentase penyelesaian indikator, kita dapat melihat bahwa dari 8 indikasi membaca, 5 indikator (angka 1-5) ditandai sebagai "cukup baik," sementara 3 indikator (angka 6-8) ditandai sebagai "Baik." Dari sini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas satu MI Ma'arif 01 Punggur akan mendapat manfaat dari penggunaan *flashcard* sebagai sarana pengajaran alternatif untuk mengasah kemampuan membaca mereka.

Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah untuk menumbuhkan generasi baru SDM yang sangat cakap yang dapat mengikuti laju perubahan ilmiah dan teknologi yang cepat. Dalam hal pendidikan, salah satu bidang yang menjadi fokus adalah pengembangan bahasa, yang mencakup pengajaran siswa cara berbicara dan memahami dengan lebih efektif. Literasi merupakan prasyarat bagi anak-anak untuk memahami bahasa simbolik. Melalui tindakan membaca, anak-anak mampu menguraikan makna yang ingin diungkapkan penulis melalui kata-kata tertulis (Hilda Melani Purba, 2023).

Meningkatkan kemampuan membaca anak-anak memerlukan pemahaman tentang indikasi yang harus digunakan. Berikut ini adalah beberapa indikasi kemampuan membaca siswa: a) Mengenali simbol huruf yang dikenal, b) Mencocokkan kata dengan gambar, c) Membaca suku kata, d) Memahami hubungan

antara bunyi dan bentuk huruf, e) Membaca nama sendiri, f) membaca kelompok kata, g) Merangkai suku kata menjadi kata, dan h) Mencocokkan kata dengan sebuah gambar (Ajeng Anggit Ganarsih, et, all., 2022).

Menggunakan berbagai jenis materi pembelajaran hanyalah salah satu dari sekian banyak strategi yang dapat digunakan untuk membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih baik. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain dengan cara yang menggugah rasa ingin tahu, merangsang pikiran, dan menarik perhatian penerimanya dianggap sebagai media. Media hanyalah salah satu dari beberapa bentuk media yang dapat digunakan untuk tujuan Pendidikan (Pagarra, 2022).

Media *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar dan tulisan di atasnya yang membantu anak-anak mengingat informasi. Dimensi standarnya adalah 8 x 12 sentimeter (Andi Kristanto, 2020). Menurut Pujiati, *flashcard* yang menarik harus memiliki latar belakang sederhana yang kontras dengan warna huruf, cukup besar, dan memiliki corak yang mencolok (Ani Cahyadi, 2019). Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak, *flashcard* dirancang untuk membangkitkan minat mereka dalam membaca dengan menawarkan materi pembelajaran yang menarik yang membantu mereka berkonsentrasi pada tugas yang sedang dikerjakan (Siska Waulansari S, 2020).

Hasil survei lapangan di MI Ma'arif 01 Punggur menunjukkan bahwa masih ada anak yang belum bisa membaca. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti di MI Ma'arif 01 Punggur, wali kelas 1 Ibu Lia Istiana, S.Pd., mengungkapkan bahwa 12 dari 25 siswa masih mengalami kesulitan membaca. Siswa mengalami kesulitan membaca karena belum menguasai abjad, masih salah memahami huruf-huruf yang bentuknya mirip, kesulitan mengubah huruf satu per satu menjadi suku kata, dan guru kurang memanfaatkan media yang bervariasi karena keterbatasan waktu.

Sedangkan menurut Bapak Febri Lukman Alfandi S.Pd selaku Kepala MI Ma'arif 01 Punggur menjelaskan bahwa kemampuan membaca siswa di Kelas I memang masih perlu ditingkatkan lagi. Beliau menjelaskan bahwa peran guru kelas sangatlah penting dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sebagai kepala sekolah, beliau menjelaskan bahwa sudah ada beberapa upaya yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam terkait kemampuan membaca siswa. Diantaranya yaitu melakukan workshop dan IHT dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Setelah menggunakan media *flashcard*, kemampuan membaca siswa meningkat. Hasil tes kemampuan membaca siswa memperoleh persentase skor sebesar 71% dengan kriteria “Baik”. Ketuntasan kemampuan membaca siswa dari 8 indikator yang diukur mampu menuntaskan sebanyak 6 indikator, dengan masing-masing kriteria “baik” dan “sangat baik”. Sedangkan 2 indikator yang tidak diukur adalah “mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan mampu membaca nama sendiri”, karena tidak bisa diimplementasikan dalam media *flashcard*.

Siswa kelas satu di SDN Batu Kumbang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka setelah menggunakan media *flashcard* (Sri Widia Wati, 2021). Temuan penelitian ini menguatkan temuan penelitian (Empit Hotimah, 2020) yang menemukan bahwa siswa kelas dua di MI Ar-Rochman 49 Semarang Garut meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka dengan penggunaan *flashcard*. Oleh karena itu, peneliti memperkenalkan pendekatan baru dalam pendidikan dengan memperkenalkan metode

pembelajaran alternatif melalui flashcard. Metode ini pasti akan menarik minat siswa terhadap materi pelajaran dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri.

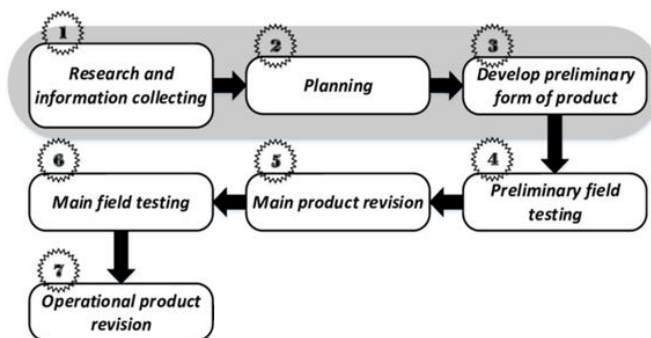
Berdasarkan penjelasan tersebut tujuan peneliti melakukan kajian ini adalah untuk mengetahui dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis kartu *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I di MI Ma'arif 01 Punggur. Setelah membaca uraian tersebut penulis mempertimbangkan untuk memulai penelitian mengenai topik: "Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I di MI Ma'arif 01 Punggur".

Metode

Pendekatan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yakni model penelitian (*Research and Development*). Untuk membuat dan mengevaluasi suatu produk, peneliti menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2019). Suatu produk atau layanan pembelajaran mengalami penelitian dan pengembangan (R&D) untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya untuk digunakan (Fathur Rosyid, 2022).

Pengembangan media *flashcard* di MI Ma'arif Punggur merupakan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini. Oleh karena itu, R&D menjadi metode pilihan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg and Gall yang meliputi sepuluh tahap. (Borg and Gall dalam Ani Cahyadi, 2019). Namun peneliti memiliki keterbatasan dalam upaya pengembangan produk, sehingga hanya dapat memfokuskan pada tujuh tahap untuk mengembangkan media *flashcard*: yaitu *research and information collection*, *planning*, *develop preliminary form a product*, *preliminary field testing*, *main product revision*, *main field test*, dan *operatitonal product revision*. Model pengembangan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Model Pengembangan Produk



Penjelasan langkah pengembangan untuk membuat media *flashcard* berdasarkan teori Borg and Gall di atas adalah sebagai berikut:

1. *Research and information collection*, Dalam tahapan ini, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 1 MI Ma'arif Punggur (Ibu Lia Istiana, S.Pd) dan Kepala Sekolah (Bapak Febri Lukman, S.Pd.I). Penelitian ini menanyakan mengenai media apa yang sudah digunakan dan gambaran kemampuan membaca peserta didik, selain itu dalam tahapan ini peneliti memfokuskan pada CP, TP, dan ATP, serta materi yang akan digunakan selama penelitian. CP, TP, dan ATP, serta materi dalam penelitian ini mempertimbangkan CP, TP, dan ATP, serta materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I dengan materi pembelajaran mengenali suku kata ba-bi-bu-be-bo

Pengembangan Media *Flashcard*

2. *Planning*, pada tahap ini, konsep media *flashcard* yang akan peneliti buat adalah menggunakan bahan dari kertas kingstruk berukuran A3 yang kemudian dipotong menjadi ukuran 13 x 17 cm dan dilaminating guna mempermudah dalam penggunaan saat proses pembelajaran. Dalam media yang dibuat, 1 set kartu *flashcard* berisi sebanyak 10 gambar/kartu.
3. *Develop preliminary form a product*, desain media *flashcard* dalam penelitian ini menggunakan warna fulcolor, dengan desain tulisan dan gambar yang dibuat semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva.
4. *Preliminary field testing* Melakukan uji kelayakan pada produk yang diproduksi selama uji coba lapangan pendahuluan. Uji validasi ahli untuk bahan dan uji validasi ahli untuk media merupakan bagian dari paket kelayakan produk ini.
5. *Main product revision*, pada tahap ini peneliti melakukan revisi pada desain media *flashcard* sesuai dengan arahan dan bimbingan ahli media.
6. *Main field testing*, Peneliti melakukan uji coba setelah modifikasi desain selesai. Ini adalah uji lapangan utama. Selama fase ini, kami menentukan apakah produk berikutnya merupakan media yang menjanjikan untuk kartu flash dan apakah layak untuk diuji lebih lanjut. 15 siswa kelas satu dari MI Ma'arif 01 Punggur berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. *Operatitonal product revision*, Berdasarkan masukan dan temuan uji lapangan utama, tinjauan yang lebih komprehensif terhadap hasil uji lapangan dilakukan sebagai bagian dari proses penyempurnaan produk. Setelah uji lapangan yang lebih luas dari yang pertama, ini adalah iterasi kedua dari penyempurnaan. Produk akan disempurnakan berdasarkan temuan uji lapangan yang lebih luas ini, yang akan lebih menyempurnakannya, karena tahap uji lapangan sebelumnya dilakukan dengan kelompok kontrol. Desain pre-test dan post-test digunakan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan membaca yang diberikan kepada siswa. Tes tersebut mencakup delapan indikator yang dinilai. Sementara itu, penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk analisis data, yang meliputi:

- a. Mengubah penilaian dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Penskoran

Data Kualitatif	Skor
Sangat baik (SK)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

- b. Setelah data terkumpul lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100$$

Keterangan :

P : presentase kelayakan

- c. Menyimpulkan hasil perhitungan dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 2. Persentase Kriteria Kemampuan Membaca

Rentang Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80,9%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
01% - 20%	Sangat kurang

- d. Menyimpulkan persentase kelayakan media dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 3. Persentase Kriteria Kelayakan Media

Persentase (P)	Kelayakan
$P > 80\%$	Sangat layak
$60\% < P < 80\%$	Layak
$40\% < P < 60\%$	Cukup layak
$20\% < P < 40\%$	Kurang layak
$P < 20\%$	Sangat kurang layak

Hasil dan Pembahasan

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan media flashcard yang akan membantu siswa kelas satu di MI Ma'arif 01 Punggur dalam pemahaman dan peningkatan kemampuan membaca mereka. Sesuai dengan tahapan Borg dan Gall, hasil berikut dicapai. Peneliti hanya dapat berfokus pada tujuh dari sepuluh proses yang membentuk model Borg dan Gall karena kendala yang dikenakan pada pengembangan produk. Langkah-langkah ini meliputi:

1. *Research and information collection*

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 1 MI Ma'arif Punggur (Ibu Lia Istiana, S.Pd) dan Kepala Sekolah (Bapak Febri Lukman, S.Pd.I). Penelitian ini menanyakan mengenai media apa yang sudah digunakan dan gambaran kemampuan membaca peserta didik, selain itu dalam tahapan ini peneliti memfokuskan pada TP, ATP, tujuan pembelajaran serta materi yang akan digunakan selama penelitian. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan data bahwasannya guru jarang menggunakan media pembelajaran dikelas, lebih sering hanya menggunakan buku paket. Sedangkan kemampuan membaca siswa di Kelas I diperoleh data bahwa dari 25 siswa masih terdapat 12 siswa ditemukan mengalami kesulitan membaca. Hal ini disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk kurangnya hafalan alfabet oleh siswa, seringnya terjadi pencampuran huruf dengan bentuk yang sama, masalah dalam mengeja huruf-huruf menjadi suku kata, dan terbatasnya penggunaan media yang bervariasi oleh pendidik karena keterbatasan waktu. Sedangkan TP, ATP, tujuan pembelajaran serta materi dalam penelitian ini mempertimbangkan TP, ATP, tujuan pembelajaran serta materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I dengan materi pembelajaran mengenali suku kata ba-bi-bu-be-bo.

2. *Planning*

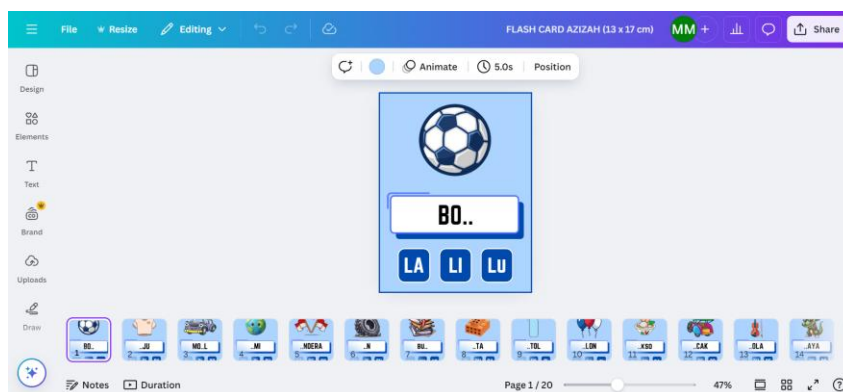
Pada tahap ini, konsep media *flashcard* yang akan peneliti buat adalah menggunakan bahan dari kertas kingstruk berukuran A3 yang kemudian dipotong menjadi ukuran 13 x 17 cm dan dilaminating guna

mempermudah dalam penggunaan saat proses pembelajaran. Dalam media yang dibuat, 1 set kartu *flashcard* berisi sebanyak 10 gambar/kartu. Dalam pelaksanaannya, siswa akan maju kedepan dan menuliskan suku kata ba-bi-bu-be-bo yang ada pada media *flashcard*, kemudian peneliti akan mengamati dan mengevaluasi hasil tersebut. Estimasi waktu yang dibutuhkan dalam mendesain dan mencetak media *flashcard* adalah 3-4 hari. Sedangkan estimasi biaya yang dibutuhkan Rp. 100.000 – Rp. 200.000.

3. *Develop Preliminary Form a Product*

Pada tahapan ini media *flashcard* ini dibuat dan didesain sedemikian rupa sebagai penunjang dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan baik. Desain media *flashcard* dalam penelitian ini berukuran 13 x 17 cm dengan menggunakan warna fulcolor, dengan desain tulisan dan gambar yang dibuat semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva. Gambar yang dipakai disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu gambar benda atau hewan yang sering ditemui oleh siswa dalam lingkungan sekitarnya.

Gambar 2. Desain Media *Flashcard* Menggunakan Canva



4. *Preliminary Field Testing*

Saat ini kami sedang melakukan uji coba produk dalam skala kecil. Tahap pertama adalah melakukan uji coba lapangan awal terhadap konsep produk Anda. Kedua, menjaga agar cakupan desain dan jumlah orang yang terlibat sesedikit mungkin. Ketiga, untuk mendapatkan desain yang dapat diterapkan, baik dari segi konten maupun proses, uji coba lapangan pertama dilakukan berkali-kali.

Produk yang dikembangkan sekarang menjalani uji kelayakan. Salah satu komponen uji kelayakan produk adalah validasi media dan materi oleh para ahli di bidangnya. Guru wali kelas I MI Ma'arif 01 Punggur menjadi subjek ujian validasi ahli materi, sedangkan dosen yang memiliki pengalaman dalam media pembelajaran flashcard menjadi subjek validasi ahli media.

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No	Materi	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Mengenal suku kata ba,bi,bu,be,bo	1. Siswa meningkatkan keterampilan membaca suku kata dengan melatih bunyi huruf 'b' dan huruf vokal lainnya.			√		
		2. Siswa meningkatkan keterampilan membaca suku kata yang dimulai dengan huruf 'b' melalui tindakan menampilkan kata yang dimulai dengan huruf 'bo' dan 'bi'.				√	

No	Materi	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
		3. Sebagai hasil dari latihan membaca kata yang diakhiri dengan huruf 'ba', 'bu', atau 'be', siswa akan lebih mampu membaca istilah sehari-hari yang baku.				√	
		4. Siswa mengembangkan pengenalan penglihatan dan keterampilan membaca mandiri dengan berlatih membaca kata yang dimulai dengan huruf 'b' secara teratur.				√	
2	Membaca suku kata dari huruf H dan C	1. siswa meningkatkan keterampilan membaca suku kata dengan berlatih cara menggabungkan bunyi huruf 'h' dan vokal lainnya.			√		
		2. Dengan menulis suku kata yang dimulai dengan huruf 'h' secara teratur, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk merangkai huruf 'h' dengan vokal lainnya dengan tepat.				√	
		3. Siswa dapat berlatih menulis ke arah yang benar dengan menulis nama benda yang dimulai dengan huruf 'c'.					√
Jumlah Skor			27				
Jumlah Skor Maksimal			35				
Rata-rata			0,77				
Persentase			77%				
Kriteria			“Layak”				

Dari hasil lembar uji validasi materi diperoleh jumlah skor instrumen sebesar 27. Dengan skor perolehan skor maksimal 7 butir instrumen dengan masing-masing instrumen memiliki 5 kriteria penilaian adalah 35. Nilai presentase diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$, sehingga diperoleh nilai $\frac{27}{35} \times 100 = 77\%$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media *flashcard* dimensi menurut ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 77%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* “layak” untuk dijadikan media pembelajaran.

Sedangkan hasil validasi ahli media tentang kelayakan media *flashcard* setelah dilakukan revisi media *flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Sebelum Revisi					Skor Setelah Revisi				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa simbol-simbol huruf yang dikenal siswa		√								√
2	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa huruf awal dari nama benda-benda yang ada di disekitar siswa		√								√

No	Indikator	Skor Sebelum Revisi					Skor Setelah Revisi				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.		√								√
4	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	√									√
5	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa nama-nama benda yang dipahami oleh siswa.		√								√
6	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa penggabungan suku kata.			√							√
7	Media <i>flashcard</i> memuat isi berupa merangkai suku kata menjadi kata			√							√
Jumlah Skor		15					35				
Jumlah Skor Maksimal		35					35				
Rata-rata		0,43					1				
Persentase		43%					100%				
Kriteria		Cukup					"Sangat Layak"				

Dari hasil lembar uji validasi ahli media sebelum revisi, diperoleh jumlah skor instrumen sebesar 15. Dengan skor perolehan skor maksimal 7 butir instrumen dengan masing-masing instrumen memiliki 5 kriteria penilaian adalah 35. Nilai presentase diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$, sehingga diperoleh nilai $\frac{15}{35} \times 100 = 43\%$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada tahap awal, desain *flashcard* memiliki tingkat kelayakan "cukup" dengan persentase skor 43%. Sehingga perlu direvisi terkait suku kata yang digunakan, penambahan materi pada *background* media *flashcard*. Setelah media direvisi, diperoleh jumlah skor instrumen sebesar 35. Dengan skor perolehan skor maksimal 7 butir instrumen dengan masing-masing instrumen memiliki 5 kriteria penilaian adalah 35. Nilai presentase diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$, sehingga diperoleh nilai $\frac{35}{35} \times 100 = 100\%$. Berdasarkan hasil tersebut, setelah dilakukan revisi desain tingkat kelayakan media *flashcard* dimensi menurut ahli media memperoleh tingkat kelayakan "Sangat Layak" dengan memperoleh persentase skor sebesar 100%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* "sangat layak" untuk dijadikan media pembelajaran.

5. Main Product Revision

Tahap ini menyempurnakan model atau desain dengan berdasar hasil uji lapangan terbatas. Uji lapangan terbatas akan dilakukan sebelum melakukan perubahan produk pertama. Uji lapangan pertama terhadap desain produk merupakan uji produk terbatas itu sendiri, seperti halnya cakupan peserta dan cakupan desain itu sendiri. Untuk mendapatkan desain yang dapat diterapkan, perlu dilakukan uji lapangan awal berkali-kali.

Ukuran sampel yang kecil, yaitu 25 anak dari Kelas 1A, digunakan untuk uji lapangan terbatas. Observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner dilakukan selama penelitian. Setelah itu, informasi yang dikumpulkan melalui survei dan observasi langsung dianalisis.

6. Main Field Testing

Pengujian dilakukan setelah revisi desain selesai. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan apakah produk yang diusulkan layak dan cukup menarik untuk diuji lebih lanjut. Sebanyak dua puluh lima siswa kelas satu dari MI Ma'arif 01 Punggur berpartisipasi dalam penelitian ini. Adapun hasil ujicoba media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi mengenal, mengeja, merangkai dan membaca kosa kata yang diawali oleh suku-kata ba,bi,bu,be,bo kelas I di MI Ma'arif 01 Punggur adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di MI Ma'arif Punggur Setelah Menggunakan Media *Flashcard*

No	Nama	Skor Indikator								JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	T	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	AGZ	5	5	5	5	5	5	5	5	40
3	SA	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	MMA	4	4	4	4	4	4	4	4	32
5	AAA	5	5	5	5	5	5	5	5	40
6	AA	5	4	4	5	5	5	5	5	38
7	MAQK	2	3	3	2	4	3	5	5	27
8	SU	4	3	3	4	4	5	5	5	33
9	MH	5	5	5	5	5	5	5	5	40
10	MAM	4	5	5	4	4	4	4	4	34
11	GAD	5	5	5	5	5	5	5	5	40
12	RA	3	3	3	3	3	3	3	3	24
13	TAA	3	4	4	3	3	4	4	5	30
14	KA	2	2	2	2	2	2	2	2	16
15	TAF	1	1	1	1	1	1	1	1	8
16	HAS	2	1	1	2	1	2	1	1	11
17	FF	2	2	2	2	2	2	2	2	16
18	AAA	2	2	2	2	2	2	2	2	16
19	MAK	2	2	2	2	2	2	2	2	16
20	KAS	2	2	2	2	2	2	2	2	16
21	CAS	2	2	2	2	2	2	2	2	16
22	ANP	1	2	2	1	1	1	1	1	10
23	MSA	2	1	1	2	2	2	2	2	14
24	AKS	2	1	1	2	1	2	2	2	13
25	RMY	2	1	1	1	2	2	1	1	11
Jumlah Skor Indikator		75	73	73	74	75	78	78	79	605
Skor Maksimal		125	125	125	125	125	125	125	125	1000
Persentase Ketuntasan Indikator		60%	58%	58%	59%	60%	62%	62%	63%	61%
Keterangan		Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik

Dari hasil tes kemampuan membaca siswa diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan membaca siswa secara keseluruhan setelah menggunakan media *flashcard* memperoleh persentase ketuntasan

skor sebesar 61% dengan kriteria “baik”. Sedangkan persentase ketuntasan indikator dapat dilihat bahwa dari 8 indikator membaca, 5 indikator (nomor 1-5) dituntaskan siswa dengan “cukup baik”, sedangkan 3 indikator (nomor 6-8) dituntaskan oleh siswa dengan “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa flashcard, sebagai salah satu bentuk pengajaran alternatif, dapat membantu anak-anak, khususnya mereka yang duduk di kelas satu di MI Ma'arif 01 Punggur, menjadi pembaca yang lebih baik..

7. *Operatitonal Product Revision*

Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk menyempurnakan produk sesuai dengan masukan dari para ahli dan temuan-temuan analitis. Setelah melalui validasi dan pengujian lapangan, media flashcard ini dikembangkan sebagai respons terhadap kekurangan-kekurangan yang ada. Temuan-temuan dari uji lapangan yang lebih ekstensif ini akan membantu kami menyempurnakan dan meningkatkan produk-produk yang digunakan.

Gambar 3. Revisi Akhir Desain *Flashcard*



Perbedaan revisi desain media *flashcard* dibandingkan dengan desain awal adalah terletak pada kosa-kata yang digunakan pada media. Pada desain awal, kosa-kata yang digunakan masih sangat umum meliputi benda dan hewan yang ada di sekitar seperti kipas, kaca mata, ayam dll. Sedangkan pada hasil revisi desain, kosa-kata yang digunakan disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengenal, mengeja, merangkai dan membaca kosa kata yang diawali oleh suku-kata ba,bi,bu,be,bo

Pembahasan

Tujuan peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di MI Ma'arif 01 Punggur dirinci di bawah ini, beserta penjelasan tentang seberapa baik produk akhir memenuhi tujuan tersebut. Meskipun ada total sepuluh fase dalam model pengembangan Borg dan Gall (Borg and Gall dalam Ani Cahyadi, 2019), penelitian ini mempersempit penekanannya menjadi tujuh dari langkah-langkah tersebut (Borg dan Gall dalam) karena kendala peneliti dalam pengembangan produk. Tahap tersebut meliputi *Research and information collection*, *planning*, pengembangan desain, *preliminary field testing*, revisi hasil uji lapangan terbatas, *main field test*, dan revisi hasil uji lapangan lebih luas.

Penelitian menemukan bahwa media flashcard memenuhi persyaratan dengan kriteria "Layak" pada tingkat kelayakan 77%, menurut ahli materi. Lebih lanjut, uji validasi yang dilakukan oleh ahli media telah menetapkan bahwa media flashcard memenuhi semua persyaratan untuk tingkat kelayakan 100%, yaitu tingkat "Sangat Layak". Dari hasil tes kemampuan membaca siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan membaca siswa secara keseluruhan setelah menggunakan media *flashcard* memperoleh persentase ketuntasan skor sebesar 61% dengan kriteria "baik". Sedangkan persentase ketuntasan indikator dapat dilihat bahwa dari 8 indikator membaca, 5 indikator (nomor 1-5) dituntaskan siswa dengan "cukup baik", sedangkan 3 indikator (nomor 6-8) dituntaskan oleh siswa dengan "Baik". Dari sini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 1 MI Ma'arif 01 Punggur akan memperoleh manfaat dari penggunaan flashcard sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengasah pemahaman bacaan mereka.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Abdul Hamid, et.,all, 2023) yang menyatakan bahwa pengujian hipotesis menghasilkan $t_{hitung} = 4.094 > t_{tabel} = 1,409$, yang menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar dan diterimanya H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan alat bantu yang ampuh untuk pendidikan. Siswa akan lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar jika *flashcard* digunakan sebagai media pembelajaran (Agus Budi Prasetyo, et.,all, 2024). Sedangkan (Sugiyanto, 2022) menyatakan bahwa penggunaan *flashcard* di kelas dapat meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Selain itu, siswa kelas 1 yang telah menggunakan *flashcard* tidak hanya menguasai hafalan huruf dari A sampai Z, tetapi juga mulai membentuk huruf kecil dan huruf besar, serta frasa-frasa dasar (Wahyuni dan Ari Sandy, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kesimpulan

Temuan penelitian tentang pengembangan flashcard sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di MI Ma'arif 01 Punggur menunjukkan bahwa: Langkah pengembangan produk yang digunakan dalam mengembangkan media *flashcard* hanya berfokus pada tujuh tahapan. Tingkat kelayakan media *flashcard* dimensi menurut ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 77% dengan kriteria "Layak". Sedangkan hasil uji validasi ahli media menyimpulkan bahwa tingkat kelayakan media *flashcard* sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Dari hasil tes kemampuan membaca siswa

dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan membaca siswa secara keseluruhan setelah menggunakan media *flashcard* memperoleh persentase ketuntasan skor sebesar 61% dengan kriteria “baik”. Sedangkan persentase ketuntasan indikator dapat dilihat bahwa dari 8 indikator membaca, 5 indikator (nomor 1-5) dituntaskan siswa dengan “cukup baik”, sedangkan 3 indikator (nomor 6-8) dituntaskan oleh siswa dengan “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa flashcard merupakan alternatif yang layak untuk metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman bacaan pada anak-anak sekolah dasar, khususnya mereka yang duduk di kelas satu di MI Ma'arif 01 Punggur.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Terkhusus kepada:

1. Almamater tercinta Universitas Ma'arif Lampung Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dosen pembimbing Ibu Masrurotul Mahmudah, M.Pd.I dan Ibu Lutfi Fadilah, M.Pd yang telah banyak membimbing dan membantu dalam proses penyelesaian penelitian.
3. Kedua orang tua yang sangat luar biasa untuk saya yang telah mengorbankan waktu, tenaga, selalu mendoakan, memberikan kasih sayang yang luar biasa sehingga selalu ada motivasi untuk mengerjakan dan menyelesaikan penelitian ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan di Universitas Ma'arif Lampung, khususnya rekan-rekan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan penelitian.

Pernyataan Kontribusi Penulis

Dalam penelitian ini, (AN) berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan analisis penelitian. Sedangkan (MM), (LF) berperan sebagai editor yang bertanggung jawab untuk mengevaluasi artikel yang diajukan, memberikan umpan balik, dan membuat keputusan tentang publikasi.

References

- Abdul Hamid, et.,all. (2023). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 SD Negeri 01 Ulak Kemang. *Jurnal Caruban*, 6(1).
- Agus Budi Prasetyo, et.,all. (2024). Analisis Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pedagogi*, 4(2).
- Ajeng Anggit Ganarsih, et, all. (2022). Profil Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun. 3(10), 187.
- Andi Kristanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita.
- Borg and Gall dalam Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita.

- Empit Hotimah. (2020). Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 4(1).
- Fathur Rosyid. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif: Teori, Metode, Dan Praktek*. Kediri: IAIN Kediri Press.
- Hilda Melani Purba. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(3).
- Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: UNM.
- Siska Waulansari S. (2020). Pengenalan *Flashcard* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*, 2(1).
- Sri Widia Wati. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbung. *Jurnal UM*, 2(1).
- Sugiyanto. (2022). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema Enam Subtema Dua Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni dan Ari Sandy. (2024). edia Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Kelas 1 SD Negeri 19 Desa Sukarami. *Community Development Journal*, 5(1).

Lampiran
Nilai *Pre-Test* Kemampuan Membaca Siswa

No	Nama	Skor Indikator								JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	T	1	3	1	2	2	3	3	2	17
2	AGZ	1	1	2	1	2	3	1	2	13
3	SA	1	1	1	3	3	2	2	1	14
4	MMA	3	1	2	2	2	1	2	2	15
5	AAA	2	1	2	3	2	1	1	3	15
6	AA	2	2	1	3	1	2	3	2	16
7	MAQK	3	3	3	3	1	3	1	1	18
8	SU	3	2	2	2	1	1	3	3	17
9	MH	2	3	3	1	2	1	2	3	17
10	MAM	1	3	2	2	1	3	3	1	16
11	GAD	3	1	2	3	1	1	2	2	15
12	RA	2	1	1	2	2	1	1	1	11
13	TAA	3	3	2	2	1	1	1	2	15
14	KA	1	3	1	3	3	3	2	3	19
15	TAF	3	1	1	2	3	1	2	2	15
16	HAS	1	3	1	3	1	3	2	1	15
17	FF	3	3	3	3	3	3	3	1	22
18	AAA	2	2	2	3	3	2	1	1	16
19	MAK	2	3	1	2	1	1	3	2	15
20	KAS	1	1	2	2	1	3	2	1	13
21	CAS	1	2	3	3	2	2	2	3	18
22	ANP	1	2	2	1	3	3	1	1	14
23	MSA	3	2	3	1	3	1	3	1	17
24	AKS	1	3	1	1	3	3	3	1	16
25	RMY	2	3	3	2	1	1	3	3	18
Jumlah Skor Indikator		48	53	47	55	48	49	52	45	397
Skor Maksimal		125	125	125	125	125	125	125	125	1000
Persentase Ketuntasan Indikator		38%	42%	38%	44%	38%	39%	42%	36%	40%
Keterangan		Kurang	Cukup	Kurang	Cukup	Kurang	Kurang	Cukup	Kurang	Kurang

Lampiran Dokumentasi Penelitian

