

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 SDN NGEMPLAK SIMONGAN 01

Okta Fian Ningrum Dela Agustin¹⁾, Choirul Huda²⁾, Kiswoyo³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.20207

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menghadapi kompleksitas dan dinamika globalisasi. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN Ngemplak Simongan 01. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini menciptakan produk flashcard yang divalidasi dan diuji keefektifannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, termasuk pengenalan huruf, pemahaman kata, dan kecepatan membaca. Evaluasi dari guru dan siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan flashcard dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan untuk memberikan pelatihan rutin kepada guru, memperluas konten flashcard, mengembangkan versi digital, dan melakukan evaluasi berkala. Penelitian ini memiliki batasan dalam hal aplikabilitas pada konteks sekolah lain dan evaluasi jangka panjang. Namun, secara keseluruhan, flashcard terbukti sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung kurikulum dan meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kata Kunci: media flashcard, kemampuan membaca, sekolah dasar

Abstract

Education is the main foundation for dealing with the complexity and dynamics of globalization. This study focuses on developing flashcard learning media to improve the reading skills of first-grade students at SDN Ngemplak Simongan 01. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model, this study created flashcard products that were validated and tested for effectiveness. The results indicate that flashcards are effective in improving students' reading skills, including letter recognition, word comprehension, and reading speed. Evaluations from teachers and students show positive responses to the use of flashcards in learning. Based on the findings, it is recommended to provide regular training for teachers, expand the content of flashcards, develop a digital version, and conduct periodic evaluations. This study has limitations in terms of applicability to other school contexts and long-term evaluation. However, overall, flashcards have proven to be an effective learning tool in supporting the curriculum and improving students' reading skills.

Keywords: flashcard media, reading skills, elementary school

History Article

Received 29 Agustus 2024

Approved 19 Februari 2025

How to Cite

Agustin, O, F, N, D., Huda, C. & Kiswoyo. (2025).
Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard

Published 20 Agustus 2025

Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN
Ngemplak Simongan 01. *Jurnal Wawasan
Pendidikan*, 5(2), 411-423.



Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No 24-Dr. Cipto, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ fianningrum378@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam menghadapi kompleksitas globalisasi, yang berperan dalam pengembangan kepribadian dan pengetahuan peserta didik. Menurut Aziizu (2015) dalam Hanif & Burhan (2023), pendidikan tidak hanya mencakup lembaga formal, tetapi juga informal dan non formal, memungkinkan peserta didik menggali potensi dalam aspek spiritual, keagamaan, kepribadian, dan akhlak. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pendekatan holistik dalam pendidikan yang mampu membentuk individu yang tangguh dan berpikiran maju, mampu memberikan kontribusi signifikan dalam jangka panjang.

Kurangnya motivasi belajar sering kali menjadi hambatan dalam pencapaian prestasi. Zimmerman (2009) dalam Palupi (2019) menekankan bahwa prestasi belajar yang rendah sering disebabkan oleh kurangnya motivasi, bukan kurangnya kemampuan. Pendidikan anak usia dini, yang fokus pada perkembangan bahasa dan keterampilan literasi, memiliki dampak signifikan pada kemampuan membaca dan menulis di tahap selanjutnya (Wulan, 2022). Oleh karena itu, memahami dan meningkatkan motivasi belajar menjadi esensial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan dan kehidupan bermasyarakat. Fadilla & Puri (2023) menyatakan bahwa membaca tidak hanya memberikan akses terhadap pengetahuan tetapi juga mengembangkan pemahaman kritis terhadap dunia sekitar. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan kemampuan membaca pada anak usia dini.

Media dan metode dalam kegiatan pembelajaran berhasil meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Metode pembelajaran juga memastikan pencapaian prestasi belajar siswa. Aspek kognitif, afektif, psikomotorik menjadi hasil dari rangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat diperbaiki pada diri pesertadidik (Nisa et al., 2021).

Salah satu alternatif solusi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti flash card, yang dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian oleh Latief (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan media interaktif lebih efektif dalam menarik perhatian anak. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif, membantu anak mengatasi kesulitan awal dalam membaca dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan utama: pertama, bagaimana desain media pembelajaran Flash Card dapat meningkatkan hasil belajar

siswa kelas I di SDN Ngemplak Simongan 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; dan kedua, bagaimana hasil kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari media pembelajaran Flash Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di sekolah tersebut.

Bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: pertama, mengetahui desain media pembelajaran Flash Card yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SDN Ngemplak Simongan 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; dan kedua, menilai hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran Flash Card dalam konteks tersebut.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D). Menurut Rustandi & Rismayanti (2021), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Flash Card. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang dipelopori oleh Dick and Carey (1996). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngemplak Simongan 01 pada tahun 2024. Target penelitian adalah siswa kelas I di SDN Ngemplak Simongan 01 dengan subjek penelitian meliputi satu orang guru kelas I dan kelompok kecil yang terdiri dari siswa kelas I.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama adalah analisis, di mana dilakukan analisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar siswa melalui wawancara dengan guru dan angket kepada siswa. Tahap kedua adalah desain, di mana dibuat desain media pembelajaran Flash Card menggunakan aplikasi Canva, termasuk kotak kartu dan kartu Flash Card. Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana desain produk direalisasikan, dan validator memberikan saran serta masukan untuk revisi media. Uji coba dilakukan dengan angket kepada guru dan siswa. Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk diujicobakan kepada guru dan siswa kelas I serta diberikan instrumen uji coba. Tahap kelima adalah evaluasi, yang melibatkan pengukuran kelayakan produk berdasarkan saran dan penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan wawancara dan angket. Teknik wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan melalui wawancara langsung dengan guru kelas I. Angket digunakan saat prasurvey dan diberikan kepada guru serta siswa untuk menganalisis kebutuhan belajar, serta untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji respons terhadap produk. Data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru, dan siswa, serta data kuantitatif dari hasil validasi dan angket penelitian yang dihitung dan diolah menggunakan skala Likert. Analisis kelayakan media dilakukan dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus berikut

$$NP = \left(\frac{R}{SM} \right) \times 100\%$$

Di mana NP adalah nilai persentase yang dicari, R adalah skor dari jawaban responden, dan SM adalah skor maksimal dari tes yang digunakan. Kategori hasil persentase kelayakan

media dikonversikan ke dalam kriteria tertentu dengan jarak interval yang dihitung menggunakan rumus

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah})}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

. Kriteria hasil persentase adalah 76%-100% (Sangat Layak), 51%-75% (Layak), 26%-50% (Cukup Layak), dan 0%-25% (Kurang Layak). Analisis respons guru dan peserta didik dilakukan dengan menggunakan uji deskriptif persentase dengan rumus yang sama seperti analisis kelayakan media. Kriteria hasil persentase respons guru dan siswa adalah 76%-100% (Sangat Layak), 51%-75% (Layak), 26%-50% (Cukup Layak), dan 0%-25% (Kurang Layak). Data yang diperoleh diolah untuk memaknakan hasilnya dalam kaitannya dengan permasalahan dan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa kelas 1 di sekolah dasar. Namun, di SDN Ngemplak Simongan 01, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi membaca. Studi pendahuluan ini bertujuan untuk mengidentifikasi metode pengajaran dan bahan ajar yang digunakan guru, kesulitan yang dihadapi siswa, serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam proses membaca.

Dari wawancara dengan guru wali kelas III, diperoleh informasi bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran membaca. Bahan ajar yang digunakan adalah buku guru dan buku siswa, tanpa media pembelajaran khusus untuk membaca. Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi, sehingga ada kebutuhan mendesak untuk media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Hasil angket yang disebarkan kepada siswa kelas I menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi membaca. Mereka belum banyak dikenalkan dengan berbagai media belajar yang dapat memudahkan proses membaca. Siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, memuat gambar, dan keterangan yang ringkas beserta contohnya dalam bentuk media cetak.

Metode ceramah dan bahan ajar konvensional yang digunakan guru tidak cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Ketiadaan media pembelajaran khusus untuk membaca dan minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru menghambat proses pembelajaran yang efektif. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, seperti flashcard yang memuat gambar dan keterangan ringkas.

Deskripsi Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran flashcard bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN Ngemplak Simongan 01. Flashcard ini dirancang untuk menarik minat siswa dengan penggunaan gambar, warna-warna cerah, dan keterangan yang ringkas. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima

tahapan: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

1. Analysis (Analisis)

Analisis pengembangan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa mencakup beberapa aspek penting:

- a. Analisis Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran: Flashcard harus mendukung siswa dalam mengenali huruf, membaca kata-kata sederhana, dan memahami maknanya sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia.
- b. Metode Pengajaran: Metode ceramah yang digunakan kurang efektif, bahan ajar terbatas pada buku guru dan buku siswa, dan belum ada media pembelajaran khusus untuk membaca.
- c. Kesulitan Siswa: Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi membaca dan belum dikenalkan dengan berbagai media pembelajaran yang dapat memudahkan proses membaca. Siswa memerlukan media yang menarik, memuat gambar, dan keterangan ringkas beserta contohnya, seperti flashcard.
- d. Kinerja Metode Pengajaran: Metode pengajaran saat ini menunjukkan kelemahan, termasuk kurangnya partisipasi siswa dan hasil belajar yang rendah, sehingga diperlukan metode yang lebih interaktif.
- e. Lingkungan Pembelajaran: Lingkungan di SDN Ngemplak Simongan 01 perlu mendukung penggunaan flashcard, termasuk kesiapan guru dan fasilitas yang memadai.
- f. Kebutuhan Siswa: Flashcard dengan desain yang menarik dan profesional.

2. Design (Desain)

Rancangan produk dimulai dengan membuat prototipe berupa skema atau rancangan kasar dari produk yang akan dibuat. Setelah prototipe selesai, langkah berikutnya adalah mengembangkan prototipe tersebut. Proses ini dimulai dengan menyusun materi pembelajaran, kemudian membuat media flashcard, menyusun evaluasi, dan akhirnya menyusun keseluruhan media flashcard. Pembuatan desain media flashcard dilakukan sesuai dengan perencanaan dan desain yang selaras dengan tujuan pembuatan atau pengembangan media tersebut.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain produk direalisasikan menjadi media pembelajaran nyata. Flashcard yang telah dirancang dinilai oleh validator untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan. Setelah itu, dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut. Selanjutnya, media diuji coba kepada guru dan siswa kelas 1 untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya. Proses ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah flashcard direvisi dan dinyatakan layak oleh validator, media ini diimplementasikan di kelas. Guru dan siswa menggunakan flashcard dalam proses pembelajaran membaca. Peneliti memberikan instrumen uji coba kepada guru dan siswa untuk

mengevaluasi efektivitas media tersebut. Saran dari guru dan tanggapan siswa digunakan untuk melakukan perbaikan akhir pada flashcard.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru praktisi, dan uji coba kelompok kecil dengan siswa kelas 1. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan dan kualitas produk. Saran dan penilaian dari para ahli serta hasil uji coba digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan flashcard.

Hasil dan Revisi Produk dari Uji Coba Ahli

Validasi Ahli Media

Ahli media mengevaluasi desain dan tampilan flashcard untuk memastikan bahwa media ini menarik secara visual dan mudah digunakan oleh siswa. Beberapa aspek yang dinilai meliputi kualitas gambar, penggunaan warna, ukuran teks, dan keseluruhan tata letak kartu. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain flashcard menarik perhatian siswa dan mudah dibaca. Ahli media memberikan saran untuk memperbaiki kontras warna pada beberapa kartu agar lebih jelas.

Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai yang paling rendah dan 4 untuk nilai yang paling tinggi. Penilaian meliputi 4 aspek yaitu desain sampul depan, bagian pendukung, typografi dan karakteristik media. Hasil rekapitulasi penilaian angket oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media

No	Aspek	R	SM	Kelayakan (%)	Interpretasi
1	Desain Sampul Depan	33	40	82,50%	Sangat Layak
2	Bagian Pendukung	27	40	67,50%	Layak
3	Typografi	15	20	75,00%	Layak
4	Karakteristik Media	21	28	75,00%	Layak
	Total	96	128		

Persentase kelayakan sebagai berikut:

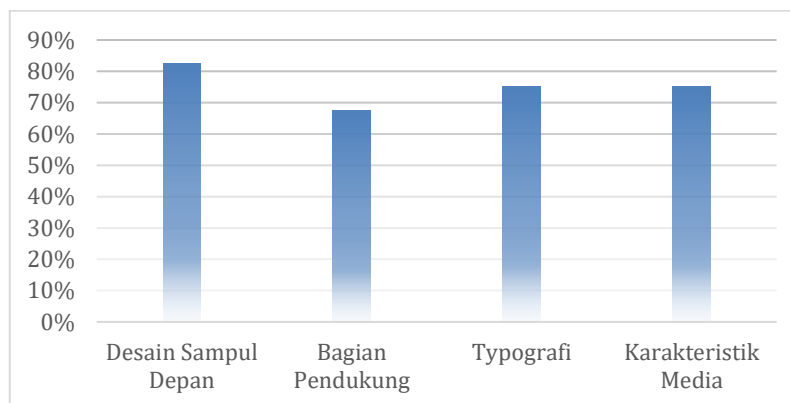
$$R = 96$$

$$SM = 128$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = 75\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 75% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak. Berikut hasil penilaian dari ahli media dalam diagram batang:



Gambar 1 Diagram Persentase Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Validasi Ahli Materi

Ahli materi mengevaluasi konten pembelajaran yang terdapat dalam flashcard, termasuk kesesuaian materi dengan kurikulum dan kompetensi dasar, serta kejelasan informasi yang disampaikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam flashcard sudah sesuai dengan kurikulum dan membantu siswa dalam mengenali huruf dan kata-kata sederhana. Ahli materi menyarankan penambahan beberapa contoh kata untuk memperkaya konten pembelajaran.

Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai yang paling rendah dan 4 untuk nilai yang paling tinggi. Penilaian meliputi 4 aspek yaitu ketepatan materi, keterluasan dan kejelasan materi, kesesuaian aspek kebahasaan, dan ketepatan serta kebermanfaatan media. Hasil rekapitulasi penilaian angket oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi

No	Indikator	R	SM	Kelayakan	Interpretasi
1	Ketepatan Materi	11	20	55,00%	Layak
2	Keterluasan Dan Kejelasan Materi	6	12	50,00%	Cukup Layak
3	Kesesuaian Aspek Kebahasaan	16	32	50,00%	Cukup Layak
4	Ketepatan dan Kebermanfaatan Media	10	20	50,00%	Cukup Layak
5	Jumlah	43	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut:

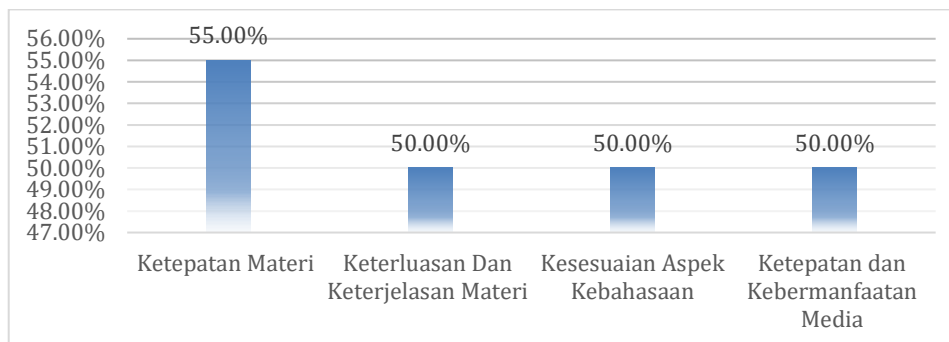
$$R = 43$$

$$SM = 84$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = 51,19%

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 51,19% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak. Berikut hasil penilaian dari ahli materi dalam diagram batang:



Gambar 2 Diagram Presentasi Uji Kelayakan Ahli Materi

Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan berdasarkan masukan, saran, dan komentar perbaikan yang diberikan serta hasil data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi pembelajaran. Berikut adalah masukan dari ahli validator:

Masukan Uji Materi

- a. Lengkapi rubrik penilaian:
 - 1) Sebelum revisi: Rubrik penilaian hanya mencakup beberapa aspek yang dinilai penting.
 - 2) Setelah revisi: Rubrik penilaian dilengkapi dengan lebih banyak aspek untuk penilaian yang lebih komprehensif.
- b. Tambahkan materi dan informasi:
 - 1) Sebelum revisi: Informasi dalam media flashcard masih terbatas.
 - 2) Setelah revisi: Materi dan informasi dalam media flashcard ditambahkan dan dilengkapi sesuai kebutuhan siswa.
- c. Revisi beberapa penulisan:
 - 1) Sebelum revisi: Terdapat beberapa kesalahan penulisan dalam materi.
 - 2) Setelah revisi: Kesalahan penulisan diperbaiki untuk meningkatkan keakuratan materi.

Masukan Ahli Media

- a. Tambahkan gambar dan ilustrasi:
 - 1) Sebelum revisi: Gambar dan ilustrasi dalam media flashcard terbatas.
 - 2) Setelah revisi: Ditambahkan lebih banyak gambar dan ilustrasi untuk meningkatkan daya tarik visual.
- b. Revisi ukuran dan warna teks:
 - 1) Sebelum revisi: Ukuran dan warna teks tidak konsisten.
 - 2) Setelah revisi: Ukuran dan warna teks disesuaikan agar lebih mudah dibaca.



Gambar 3 Kodisi Sebelum Revisi



Gambar 4 Kondisi Setelah Revisi

Revisi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran flashcard tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca. Feedback dari uji coba lapangan dengan siswa kelas 1 juga digunakan untuk menyempurnakan produk akhir. Revisi yang dilakukan mencakup penambahan materi, perbaikan penulisan, penambahan gambar dan ilustrasi, serta penyempurnaan ukuran dan warna teks.

Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Uji kelayakan dilakukan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran flashcard memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, desain, dan fungsionalitas. Proses ini melibatkan evaluasi dari ahli media, ahli materi, serta uji coba lapangan dengan siswa dan guru.

1. Hasil Penilaian Produk oleh guru

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	R	SM	Nilai (%)
1	Aspek Kelayakan Isi	43	48	89,58%
2	Aspek Kebahasaan	41	48	85,42%
3	Aspek Materi	45	48	93,75%

4	Aspek Media	40	48	83,33%
---	-------------	----	----	--------

Persentase kelayakan sebagai berikut:

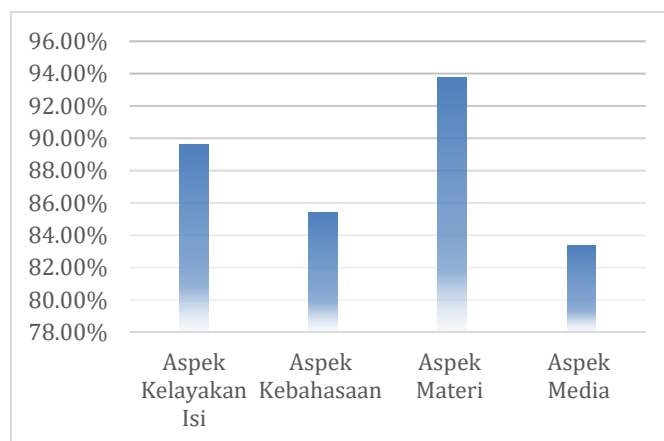
$$R = 162$$

$$SM = 192$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = 88,02\%$$

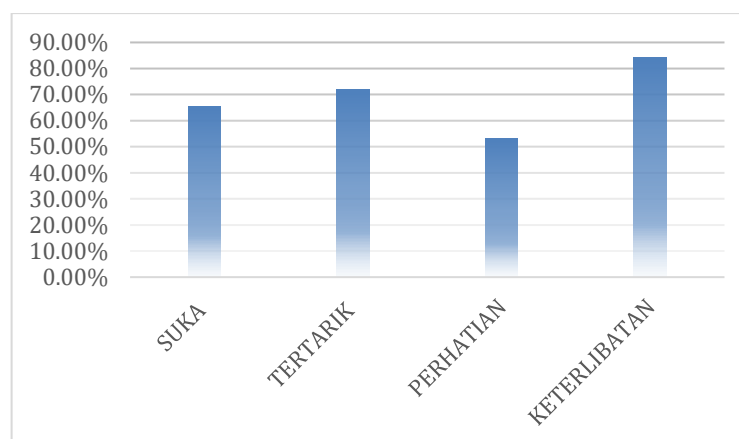
Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 88,02 setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak. Berikut hasil penilaian guru diagram batang:



Gambar 5 Graik Hasil Penilaian Guru

Respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran flashcard sangat positif, dengan persentase tinggi pada berbagai aspek: kelayakan isi 89,58%, kebahasaan 85,42%, materi 93,75%, dan media 83,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa flashcard dianggap sangat layak, relevan, mudah dipahami, dan efektif dalam mendukung pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Respon Siswa



Gambar 6 Grafik Respon Siswa terhadap media pembelajaran

Berdasarkan grafik di atas diperoleh data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran flashcard. Hasilnya menunjukkan bahwa 65,63% siswa menyatakan suka terhadap media pembelajaran ini, sementara 71,88% siswa tertarik menggunakannya. Meski perhatian siswa berada di angka 53,13%, tingkat keterlibatan siswa mencapai 84,38%. Data ini mengindikasikan bahwa flashcard merupakan alat pembelajaran yang cukup efektif, dengan mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran, meskipun perhatian mereka sedikit lebih rendah. Dengan demikian, media pembelajaran flashcard dapat digunakan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Hasil Kemampuan belajar siswa

Perkembangan kemampuan Membaca siswa tahun sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Flash Card dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4 Kemampuan Membaca Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card

Nama Peserta didik	Indikator			Jumlah Skor	Presentase
	1	2	3		
Nindi Azni	2	3	2	7	58,33%
Lani Dafaira	2	2	2	6	50,00%
Adli Arda	2	3	1	6	50,00%
Messi	2	2	2	6	50,00%

Secara keseluruhan, sebelum menggunakan media pembelajaran flashcard, siswa memiliki nilai yang bervariasi dengan persentase tertinggi sebesar 58,33% dan persentase terendah sebesar 50,00%. Data ini menunjukkan bahwa ada ruang untuk perbaikan dalam

kemampuan membaca siswa, yang diharapkan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran flashcard.

Tabel 5 Kemampuan Membaca Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card

Nama Peserta didik	Indikator			Jumlah Skor	Presentase
	1	2	3		
Nindi Azni	3	3	4	10	83,33%
Lani Dafaira	3	2	4	9	75,00%
Adli Arda	3	3	4	10	83,33%
Messi	3	4	4	11	91,67%

Penggunaan media pembelajaran flashcard secara signifikan meningkatkan nilai dan persentase hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum menggunakan flashcard, persentase nilai siswa berkisar antara 50,00% hingga 58,33%. Setelah penggunaan flashcard, terjadi peningkatan drastis, dengan Nindi Azni dan Adli Arda mencapai 83,33%, Lani Dafaira meningkat menjadi 75,00%, dan Messi mencapai 91,67%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa flashcard efektif dalam membantu pemahaman dan kemampuan membaca siswa, menjadikannya strategi yang bermanfaat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

Proses pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di SDN Ngemplak Simongan 01 melibatkan tahapan penting seperti identifikasi kebutuhan, desain berbasis prinsip instruksional, serta validasi dan revisi oleh ahli media dan materi. Flashcard didesain dengan gambar menarik dan kata-kata sederhana sesuai kurikulum, dan diuji serta direvisi untuk meningkatkan efektivitas. Evaluasi oleh guru menunjukkan respon sangat positif, dengan flashcard dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran membaca. Data menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca siswa setelah penggunaan flashcard, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut termasuk memperluas penggunaan flashcard ke mata pelajaran lain dan integrasi teknologi digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran flashcard, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN Ngemplak Simongan 01. Media flashcard yang dikembangkan telah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi dan menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran membaca. Revisi dan penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan masukan dari ahli dan uji coba di kelas menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran membaca.

Penggunaan media flashcard diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan dalam pembelajaran membaca di SDN Ngemplak Simongan 01 dan dapat diadaptasi untuk digunakan di sekolah-sekolah lain dengan kebutuhan serupa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilla, N., & Puri, P. (2023). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dengan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 304–313. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5430>
- Hanif, A., & Budiman, A. (2023). ANALISIS PERENCANAAN DAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PJOK KURIKULUM MERDEKA DI SMA NEGERI 1 SUBAH. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VIII, November*, 1073–1080.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGMI 2021*, 809–825.
- Nisa, I. K., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Media Pembelajaran Flashcard Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv Sd 1 Banget Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Handayani*, 12(1), 117. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i1.26557>
- Palupi, E. (2019). Strategi Mengatasi Problem Belajar Pada Siswa Yang Berprestasi Rendah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2018, 257–265. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2534>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Wulan, Y. (2022). Pentingnya Pendidikan Literasi Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0*, 1–11.