



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA BERGAMBAR (*FLASH CARD*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN KELAS I MIN 4 KOTA MEDAN

Reza Bellasonya^{1*}, Zaini Dahlan²

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

^{1,2}Jl. Willian Iskandar Ps. V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

E-mail : reza0306203039@uinsu.ac.id^{1*}, zainidahlan@uinsu.ac.id²

Received: 12 April 2024; **Revised:** 8 Mei 2024; **Accepted:** 27 Mei 2024

Abstract

This research aims to develop learning media for picture word cards (flashcards) to improve initial reading skills in class I MIN 4 students in Medan City. The flashcard media developed has gone through validation, effectiveness and practicality tests. The method used is Research & Development (R&D), by adapting the 4D learning model into Define, Design and Development phases. This research involved class I MIN 4 Medan City students as participants. The research instruments included validation sheets which were reviewed by 2 validators (media experts and subject matter experts), teacher interviews, teacher and student response questionnaires, and assessments. The validation results show that the flashcard media meets the very appropriate criteria, with media expert validation of 83% with very appropriate criteria and material expert validation of 94% with very appropriate criteria. The conclusion from the results of the assessment analysis by the two experts shows that the flash card media meets the very appropriate criteria. worthy by obtaining a score of 89%. In the student test trials, a significant increase was seen from the pretest (average score 52) to the posttest (average score 88), resulting in an N-Gain (g) of 0.76 or 76%, which is relatively high. Teachers and students responded positively to this media, with a practicality rating reaching 94%. In conclusion, based on these findings, the vocal material flashcard media was proven to be valid, practical and effective in improving the initial reading skills of first grade students at MIN 4 Medan City.

Keywords: Media, Flash Card

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar (*flash card*) untuk meningkatkan keterampilan membaca awal pada siswa kelas I MIN 4 Kota Medan. Media *flas hcard* yang dikembangkan telah melalui uji validasi, efektivitas, dan kepraktisan. Metode yang digunakan adalah Research & Development (R&D), dengan mengadaptasi model pembelajaran 4D menjadi fase *Define*, *Design*, dan *Development*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas I MIN 4 Kota Medan sebagai partisipan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi yang direview oleh 2 orang validator (ahli media dan ahli materi pelajaran), wawancara guru, angket respon pendidik dan siswa, serta penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flashcard memenuhi kriteria sangat sesuai, dengan validasi ahli media sebesar 83% dengan kriteria sangat layak dan validasi ahli materi sebesar 94% dengan kriteria sangat layak, kesimpulan dari hasil analisis penilaian oleh kedua ahli menunjukkan bahwa media *flash card* memenuhi kriteria sangat layak dengan memperoleh skor 89%. Pada uji coba tes siswa, terlihat peningkatan yang signifikan dari pretest (skor rata-rata 52) ke posttest (skor rata-rata 88), menghasilkan N-Gain (g) sebesar 0,76 atau 76%, tergolong tinggi. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap media tersebut, dengan penilaian kepraktisan mencapai 94%. Kesimpulannya, berdasarkan temuan tersebut, media

flashcard materi vokal terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas satu MIN 4 Kota Medan.

Kata Kunci : *Media, Flash Card*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wadah pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, perlu dipikirkan secara terus menerus peningkatan kualitas sumber daya manusia dan mutu pendidikan, dimulai dari pendidikan dasar (L. N. K. Siregar, 2019). Pendidikan mempunyai arti yang sangat besar bagi setiap orang, karena mencakup seumur hidup (long life education), dimulai dari usia dini (0 tahun) hingga usia lanjut (Herlina, 2019). Pendidikan merupakan upaya yang disengaja, terorganisir, dan sistematis yang bertujuan untuk membina potensi fisik dan mental individu oleh orang dewasa hingga peserta didik, dengan tujuan untuk memberdayakan mereka agar mampu secara mandiri memenuhi tanggung jawabnya (Yusnaldi et al., 2023). Pembelajaran disusun sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk mempengaruhi dan memperlancar proses belajar siswa. Ini memerlukan kegiatan yang sistematis, interaktif, dan komunikatif antara guru dan siswa, di mana setiap sesi pembelajaran oleh guru menyasar berbagai kompetensi. Keberhasilan pencapaian kompetensi tersebut ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif individu yang selaras dengan hasil pembelajaran yang diharapkan. Salah satu faktor penentu keberhasilan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran (Wandini et al., 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan untuk mengatasi tantangan sehari-hari, khususnya dalam mengembangkan kemampuan membaca. Membaca berfungsi sebagai landasan mendasar yang perlu dikuasai siswa untuk memahami dan terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran (Kusumawati & Hidayah, 2023). Membaca adalah keterampilan reseptif dalam bahasa tertulis, karena memungkinkan individu memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru. Segala sesuatu yang diperoleh melalui membaca memungkinkan individu untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya, memperluas wawasannya, dan memperluas pengetahuannya. Oleh karena itu, terlibat dalam kegiatan membaca sangat penting bagi siapa pun yang mencari pengembangan dan peningkatan pribadi (Pratiwi et al., 2022). Rambe & Widiyarti, (2018) mengatakan bahwa Membaca melibatkan interaksi dengan bahasa tulis yang dibuat oleh seorang penulis dan kemudian diakses oleh pembaca untuk memperoleh informasi atau pesan yang disampaikan melalui teks.

Berdasarkan analisis kebutuhan di MIN 4 Kota Medan, meskipun memiliki layanan perpustakaan, ruang kelas yang memadai, dan pasokan listrik yang memadai, masih terdapat tantangan dimana sebagian siswa masih kesulitan dalam membaca. Kesulitan ini disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang saat ini digunakan. Wawancara dengan guru kelas 1 MIN 4 Kota Medan mengungkapkan bahwa beberapa siswa menghadapi tantangan dalam pengenalan dan diferensiasi huruf, dan mereka mengungkapkan rasa bosan dengan terbatasnya materi pembelajaran seperti buku teks, buku besar, dan kartu kata yang tidak dilengkapi alat bantu visual. Metode pengajaran membaca melibatkan penulisan huruf dan suku kata di papan tulis, dilanjutkan dengan guru membacakan kalimat-kalimat untuk ditiru oleh siswa. Pendekatan ini seringkali menyebabkan menurunnya minat dan motivasi siswa sehingga berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami isi pembelajaran secara efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penting untuk memperkenalkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa.

Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Anas & Alia, (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan pembelajaran dan berperan sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dahlan & Pramestia, (2023) menggarisbawahi bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Karena hal ini membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang kompleks yang mungkin sulit dijelaskan hanya melalui cara verbal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting tidak hanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga untuk mengoptimalkan pemahaman siswa dan partisipasi aktif dalam pendidikan membaca usia dini. Sedangkan (Wahyuni, 2020) menyatakan bahwa Media *Flash Card* mengacu pada kartu pendidikan yang berisi gambar dan kata-kata, ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dapat dibuat sendiri atau sudah jadi. Media ini berperan penting dalam proses pembelajaran, memberikan manfaat seperti pengembangan daya ingat, menumbuhkan kemandirian, dan meningkatkan pemahaman. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa alat apa pun yang mampu menarik minat siswa dan memudahkan pembelajaran memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang dirancang dengan matang sangat membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memandang penting untuk memperkenalkan variasi pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk membantu siswa lebih memahami materi bacaan awal, peneliti akan mengembangkan media pendidikan berupa kartu kata bergambar yang biasa dikenal dengan *flash card*. Menurut (Wahyuni, 2020) *flash card* adalah kartu kecil yang menampilkan gambar, teks, atau kata-kata simbolik yang berfungsi untuk mengingatkan atau membimbing siswa terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan gambar yang digambarkan. Dalam mempersiapkan jurnal ini, peneliti telah memasukkan informasi dari eksplorasi sebelumnya untuk tujuan perbandingan melalui tinjauan literatur dan pencarian internet. Untuk menjaga orisinalitas penelitian dan menghindari adanya persepsi plagiarisme atau kemiripan dengan penelitian lain, maka peneliti mencantumkan beberapa temuan penelitian terdahulu Melisya et al., (2023) disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berupa kartu kata bergambar untuk siswa kelas satu SD Negeri 88 Palembang telah menghasilkan produk yang layak digunakan. Respon validator terhadap media pembelajaran ini yang dinilai oleh ahli menunjukkan persentase rata-rata sebesar 87,5%. Penelitian yang ditulis oleh Rohmah, n.d. menyimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* warna-warni dalam proses pembelajaran meningkatkan keaktifan, semangat, dan motivasi siswa dalam belajar membaca lancar. Siswa bukan sekadar pendengar pasif; sebaliknya, mereka secara langsung dan aktif terlibat dalam penggunaan kartu *flash card*. Penelitian Hoerudin, n.d. menjelaskan bahwa pelatihan yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu huruf. Studi ini menyoroti bahwa meningkatkan motivasi siswa kelas satu untuk belajar bahasa Indonesia dapat dicapai melalui pendekatan pengajaran yang sistematis dan terbimbing yang diterapkan oleh guru. Langkah-langkah ini meliputi: mengkaji kurikulum dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat lembar observasi untuk keperluan evaluasi, melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti pengenalan pelajaran, pemberian apersepsi, penyampaian materi dengan menggunakan metode yang bervariasi seperti ceramah, demonstrasi, diskusi, dan pemberian tugas, mengevaluasi pemahaman siswa dan

membantu mengoreksi jawaban yang belum lengkap. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media kartu huruf efektif meningkatkan motivasi siswa kelas satu untuk belajar bahasa Indonesia.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media kartu kata bergambar (*flashcard*) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 MIN 4 Kota Medan. Tujuannya adalah untuk mengenalkan keberagaman dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa mengembangkan preferensi terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media kartu kata dilatarbelakangi oleh kepraktisan, ketahanan terhadap waktu, dan portabilitas. Kartu kata bergambar ini dirancang khusus dengan gambar berwarna untuk memfasilitasi keterlibatan dan pemahaman siswa. Warna-warna cerah dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa MI/SD, mengenali kecenderungan mereka terhadap warna-warna cerah dan hidup karena sifatnya yang aktif dan ceria.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Bahasa

Bahasa mencakup komunikasi melalui cara lisan, tertulis, atau isyarat, menggunakan sistem simbol. Bagi anak-anak, bahasa berfungsi sebagai metode untuk mengekspresikan emosinya kepada orang lain. Sistem simbol ini memerlukan hubungan yang mapan antara simbol linguistik dan maknanya. Oleh karena itu, bahasa memungkinkan individu menyampaikan dan memahami pesan dengan menggunakan simbol-simbol yang terstruktur dan konvensional (Suwaibah, n.d.).

Berdasarkan pengertian bahasa sebagai suatu sistem terorganisir yang memanfaatkan simbol-simbol bunyi, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi terstruktur yang memungkinkan individu mengungkapkan perasaan, pikiran, dan gagasan secara lisan atau tertulis. Sistem simbolik ini memfasilitasi interaksi dengan orang lain dan meningkatkan pemahaman tentang dunia sekitar dengan menggunakan simbol-simbol dengan makna konvensional.

B. Kemampuan Membaca

Keterampilan membaca awal bagi anak dimulai dengan langkah-langkah mendasar seperti pengenalan huruf, pemahaman kata, dan pemahaman kalimat sederhana. Penekanan utama dalam pelatihan ini adalah pada pengenalan dan pengucapan simbol atau tanda yang berhubungan dengan huruf. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak dalam memahami bahasa secara reseptif (melalui mendengarkan dan membaca) dan ekspresif (melalui komunikasi verbal dan nonverbal), sekaligus mengenalkan literasi dini melalui pendekatan yang menyenangkan (Asmonah, 2019). Kemampuan membaca dianggap sebagai salah satu keterampilan bahasa dasar yang diajarkan dalam lingkungan pendidikan (Aprilia, 2021). Terlibat dalam aktivitas membaca menawarkan manfaat kognitif yang berbeda dibandingkan aktivitas pasif seperti menonton televisi atau mendengarkan radio (Wisuda Lubis, 2020). Perbedaan tersebut muncul karena membaca berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi baru, memperluas pengetahuan, dan mendalami pesan yang disampaikan melalui bahan tertulis (Gustiawati et al., 2020).

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa: membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Aisyah et al., 2020). Dalam membaca permulaan, ada beberapa indikator yang perlu dicapai siswa. Keakuratan, kejelasan suara, dan kelancaran menjadi pertimbangan penting dalam proses pembelajaran (Hasanah & Lena, 2021). Oleh karena itu, ada beberapa alasan mengapa kita perlu mengembangkan kemampuan membaca sejak dini pada anak. Alasan-alasan tersebut antara lain: anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, mereka akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk

membaca, anak yang gemar membaca akan memiliki kemampuan berbahasa yang lebih tinggi. Membaca memberikan wawasan yang lebih luas tentang segala hal dan membuat belajar menjadi lebih mudah. Berdasarkan membaca permulaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap ini merupakan proses awal pembelajaran siswa di sekolah dasar awal. Selama fase ini, siswa mengembangkan dan menguasai keterampilan membaca dan teknik pemahaman secara efektif. Membaca memainkan peran penting dalam memperluas pengetahuan mereka di berbagai mata pelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran secara keseluruhan.

C. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan komponen kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI). Kurikulum ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan, antara lain memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan sesuai potensinya, mengatasi tantangan kehidupan sehari-hari, dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (Oktaviana, n.d.). Menurut Darmawan, dkk (2017) berpendapat bahwa pendidikan membaca awal di sekolah dasar dirancang untuk meningkatkan, membina, dan menumbuhkan minat membaca anak. Efektivitas keterampilan membaca awal secara signifikan dipengaruhi oleh keterlibatan dan kreativitas guru dalam mengajar di ruang kelas satu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi siswa dan menumbuhkan minat membaca. Hal ini selaras dengan kurikulum 2013 yang menekankan pada pengembangan kemampuan siswa berdasarkan potensi individu dan bertujuan untuk membangun keterampilan membaca yang kuat sebagai bagian dari pendidikan usia dini di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah.

D. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Muzdalifah & Subrata, (2022). Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang menyampaikan informasi atau pesan dalam interaksi proses pembelajaran (Samadhy & Fatriani, 2018). Penerapan media dalam tahapan pembelajaran mampu membangkitkan minat dan motivasi baru, serta merangsang siswa, sebagaimana dikemukakan oleh (Rahmandani et al., n.d.).

Berdasarkan pandangan tersebut memang dapat disimpulkan bahwa sumber atau alat apa pun yang mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran dan membantu pemahamannya dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan cermat mempunyai potensi besar dalam membantu siswa memahami dan mengasimilasi materi yang disampaikan oleh pendidik.

E. Pengertian Media *Flash Card*

Media *flash card* berfungsi sebagai alat bantu langsung bagi guru untuk menyampaikan konten pendidikan selama proses pembelajaran (Febriyanto & Yanto, 2019). Menurut (Sugiantiningsih & Antara, 2019) media kartu *flash card* adalah metode pengajaran yang menggunakan gambar dan kartu yang menampilkan tanda, teks, atau simbol yang terkait dengan gambar tersebut. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *flash card* berfungsi sebagai alat pendidikan berisi gambar dan kata-kata yang disesuaikan dengan isi pembelajaran yang dibahas.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (*R&D*). Nasution, (2023) mendefinisikan *R&D* sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk

menciptakan atau memverifikasi produk yang ditujukan untuk tujuan pendidikan. Menurut Salim & Haidir, (2019) *R&D* juga melibatkan pemurnian dan peningkatan produk. Dalam penyelidikan khusus ini, Model 4D diterapkan, variasi dari model asli Thiagarajan. Model ini mencakup tiga fase utama: pendefinisian, perancangan, dan pengembangan (Siregar & Sundari, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru berupa media pembelajaran kartu kata bergambar yang dirancang untuk menjawab tantangan keterampilan membaca awal, yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan kompetensi siswa kelas satu MIN 4 Kota Medan. Sampel penelitian adalah kelas IA yang terdiri dari 28 siswa MIN 4 Kota Medan. Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran kartu kata bergambar kaitannya dengan materi keterampilan membaca awal siswa kelas I MIN 4 Kota Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Wawancara

Wawancara dilakukan secara tatap muka kepada guru kelas. Tujuannya untuk mengumpulkan informasi tentang proses belajar mengajar di kelas, termasuk penggunaan media pendukung selama kegiatan pembelajaran.

2) Observasi

Observasi dilakukan secara langsung untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk merancang solusi yang tepat melalui penerapan media pembelajaran yang mengatasi permasalahan di kelas. Selain itu observasi bertujuan untuk menilai minat dan motivasi siswa selama uji coba penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar yang dikembangkan.

3) Angket

Pada penelitian ini pendidik dan siswa kelas I akan diberikan lembar angket. Angket ini akan memuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang melibatkan media pembelajaran kartu kata bergambar yang baru dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang pengalaman dan pendapat mereka mengenai penggunaan media ini. Selain itu, angket akan diberikan kepada validator ahli untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar dari sudut pandang ahlinya.

Tabel 1. Kriteria penilaian skor skala likert

Skor Nilai	Kriteria
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Untuk menghitung persentase hasil penilaian dari setiap validasi ahli materi dan ahli media, kemudian mencari rata-rata untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P adalah persentase skor penilaian

f adalah jumlah skor yang diperoleh dari validasi ahli

N adalah jumlah skor maksimum yang dapat diperoleh

Tabel 2. Kriteria Interpretasi kelayakan

Skor	Kriteria
0 – 20%	Sangat Tidak Layak
21 - 40%	Tidak Layak
41 - 60%	Cukup Layak
61 - 80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Berdasarkan kriteria yang disebutkan, apabila media pembelajaran kartu kata bergambar (*flash card*) yang dikembangkan mencapai skor persentase 61% atau lebih maka memenuhi kriteria layak atau memadai. Persentase rata-rata ini berfungsi sebagai ukuran kuantitatif yang menunjukkan bahwa media pembelajaran secara efektif memenuhi standar dan persyaratan yang ditetapkan oleh para ahli untuk penggunaan pendidikan.

4) Tes

Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi keefektifan penggunaan kartu kata bergambar (*flashcard*) dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui efektivitas media Flash Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa digunakan rumus *N-Gain* (*g*). *N-Gain* mengukur perbedaan antara skor *posttest* dan *pretest* yang dinormalisasi pada skala 0 sampai 100%. Berikut rumus menghitung *N-Gain* (*g*):

$$N - Gain (g) = \frac{Skor\ posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ ideal - Skor\ pretest}$$

Rumus ini menghitung persentase peningkatan hasil belajar yang disebabkan oleh penggunaan media *Flash Card*. Ini memberikan cara standar untuk mengukur seberapa banyak siswa telah belajar atau meningkat dari pemahaman awal mereka sebelum menggunakan intervensi pendidikan (*Flash Card*). Dengan menerapkan rumus tersebut dan menganalisis nilai *N-Gain* (*g*) yang diperoleh, pendidik dan peneliti dapat menilai efektivitas media *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif.

Untuk melihat keefektifan dari media *flash card*, maka dapat menggunakan tabel klasifikasi *N-gain* (*g*) dibawah ini :

Tabel 3. Klasifikasi *N-gain* (*g*)

Besarnya <i>N-gain</i> (<i>g</i>)	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

(Aktorida et al, 2022)

Untuk menguji kepraktisan media *flash card* menggunakan angket respon siswa dengan Skala Guttman dan respon guru dengan skala Likert, dapat mengklasifikasikan nilai respon berdasarkan pedoman sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi Data Praktikalitas

Persentase	Kategori
0 % - 20 %	Tidak Praktis
21 % - 40 %	Kurang Praktis
41 % - 60 %	Cukup Praktis
61 % - 80 %	Praktis
81 % - 100 %	Sangat Praktis

(Aktorida et al., 2022)

IV. PEMBAHASAN

Dalam Model 4-D Thiagarajan yang dimodifikasi, tahapan pengembangan disusun untuk memandu penciptaan produk pendidikan secara sistematis. Berikut penjelasan rinci setiap tahapan dalam rangka pengembangan media kartu kata bergambar untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas I MIN 4 Kota Medan:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Define merupakan fase penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pembelajaran. Fase ini mencakup 4 langkah pokok, yakni:

a) Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk memahami secara komprehensif tantangan yang ada di lingkungan sekolah dan merancang solusi efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara selama proses pembelajaran diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini kurang optimal. Banyak siswa yang kurang menunjukkan minat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang mengungkapkan kurangnya motivasi siswa dalam proses belajar karena metode pembelajaran yang sangat mengandalkan buku teks dan kurang memanfaatkan media pembelajaran modern.

c) Analisis Materi

Analisis materi melibatkan pemilihan, perincian, dan penentuan konten yang relevan secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa. Dalam konteks vokal dianalisis dua Kompetensi Dasar (KD) yang relevan: KD 3.3 : Menjelaskan lambang bunyi vokal dan konsonan pada kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah. KD 4.6 : Mengucapkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah

d) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Untuk merancang bahan ajar berupa media kartu kata bergambar berdasarkan kompetensi dasar yang diidentifikasi dari analisis materi, dapat disusun tujuan pembelajaran khusus sebagai berikut: Tujuan Pembelajaran: 1) Melalui kegiatan latihan pengucapan, siswa akan mampu memahami bentuk huruf vokal dan menuliskannya dengan benar, 2) Melalui kegiatan membaca, siswa akan memahami bentuk-bentuk huruf vokal dan menuliskannya secara akurat, 3) Melalui kegiatan membaca, siswa akan mampu menggabungkan huruf vokal dan konsonan dalam suku kata atau kata, 4) Melalui kegiatan membaca lisan, siswa akan mengucapkan huruf vokal dengan benar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan perangkat pembelajaran, langkah-langkah yang dilakukan peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran
 - b. Pemilihan format bahan ajar yang akan dikembangkan dengan mengacu pada bahan pembelajaran yaitu materi vokal
 - c. Desain awal, pada tahap ini peneliti akan membuat desain awal media pembelajaran, khususnya fokus pada kartu kata bergambar yang dirancang untuk materi vokal.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan *flash card*, validasi melibatkan dua jenis validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dosen yang mengkhususkan pada pendidikan bahasa Indonesia, sedangkan ahli media adalah dosen yang mengkhususkan pada media pembelajaran. Hasil validasi media *flash card* menunjukkan produk memperoleh skor total 62 dari skor maksimal 75 dengan persentase skor sebesar 83%. Hal ini menempatkan produk pada kategori “sangat layak” digunakan dalam konteks pembelajaran. Meski mendapat penilaian positif, validator ahli media memberikan beberapa saran revisi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk.

Revisi ini sangat penting karena bertujuan untuk lebih menyempurnakan media *flash card* agar lebih memenuhi tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitasnya dalam memudahkan belajar siswa. Dengan memasukkan saran dari pakar media, produk akhir berpotensi mencapai tingkat kegunaan dan efektivitas yang lebih tinggi dalam lingkungan pendidikan.



Setelah melaksanakan perbaikan pada Media *Flash Card*, dilakukan validasi oleh validator ahli materi. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media *flash card* memperoleh skor total 94 dari skor maksimal 100 dengan persentase sebesar 94%. Persentase tersebut menempatkan pada kategori “sangat sesuai” yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *flash card* memenuhi semua kriteria yang diperlukan agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dengan demikian, tidak perlu adanya revisi lebih lanjut untuk uji validasi kedua.

Pencapaian ini menegaskan bahwa media *flash card* telah berhasil memenuhi standar yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran efektif di kelas I MIN, selaras dengan tujuan dan sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil rangkuman dari kedua validator menunjukkan skor rata-rata sebesar 89%, yang menegaskan klasifikasinya sebagai “sangat sesuai”. Proses validasi ini menegaskan bahwa media *flash card* telah dikembangkan secara efektif, didukung oleh validasi yang kuat baik dari ahli materi maupun ahli media, sehingga menjamin kesiapannya untuk diterapkan pada lingkungan pembelajaran yang sesuai. Hasil validasi media dan materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Nama	Perolehan Skor		Klasifikasi
		Ahli Media	Ahli Materi	
1.	Aufa, M.Pd.I	83%	-	Sangat Layak
2.	Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd	-	94%	Sangat Layak
	Jumlah	83%	94%	Sangat Layak
	Rata-Rata	89%		Sangat Layak

Setelah validasi selesai, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi keefektifan media kartu kata bergambar. Evaluasi ini meliputi pengujian siswa dengan menggunakan skor *pretest* dan *posttest* berdasarkan *flash card* yang dikembangkan. Proses ini menekankan peran pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Setelah dilakukan pengujian terhadap siswa, ringkasan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Subjek	Perolehan Nilai Rata-rata	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	28 Siswa Kelas I A	52	88
2	Rata-rata <i>N-gain</i> (g)	0,76	
3	Rata-rata <i>N-gain</i> (g) Persen	76%	

Berdasarkan Tabel 6, *N-Gain* (g) yang diperoleh dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* adalah 0,76, termasuk dalam kategori interval dimana $g > 0,7$. Jika diterjemahkan ke dalam persentase, *N-Gain* (g) ini berjumlah 76%, menunjukkan klasifikasi yang efektif. Oleh karena itu, media kartu kata bergambar (*flashcard*) terbukti sangat efektif dan cocok untuk memperlancar proses pembelajaran di MIN.

Selanjutnya untuk menilai kepraktisan media *flash card* dapat didukung dengan hasil angket yang diperoleh baik dari siswa maupun pendidik, sebagaimana tergambar pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Respon Pendidik dan Peserta Didik

No.	Penilai	Butir Pertanyaan	Skor	Persentase	Kriteria
1	1 Guru	10	100	100%	Sangat Praktis
2	28 Siswa	10	92	88%	Sangat Praktis
Total		20	192	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 7, evaluasi kepraktisan melalui respon angket pendidik dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi yaitu sebesar 94%. Persentase ini termasuk dalam kategori interval skor rata-rata yang berkisar antara 81% hingga 100%, yang menunjukkan klasifikasi sangat praktis. Oleh karena itu, kartu kata bergambar (*flash card*) yang dirancang

untuk materi huruf vokal telah menunjukkan kepraktisan dan kesesuaian untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) untuk meningkatkan keterampilan membaca awal di Kelas I MIN 4 Kota Medan pada awalnya menggunakan model penelitian 4-D yang kemudian disederhanakan menjadi 3-D dengan 3 tahapan, telah berhasil memenuhi kriteria evaluasi yang ketat. Media *flash card* memperoleh skor validasi media sebesar 83%, skor validasi konten sebesar 94%, dan skor rata-rata keseluruhan sebesar 89%, semuanya dikategorikan sangat terpuji. Selanjutnya efektivitas media *flash card* dibuktikan dengan tingkat kenaikan (*N-Gain*) yang cukup besar sebesar 76% berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan efektivitas dalam kategori tinggi. Selain itu, evaluasi kepraktisan melalui kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa menghasilkan skor rata-rata sebesar 94%, berada dalam interval skor 81%-100% dan tergolong sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* ini memenuhi standar sebagai alat pengajaran yang efektif dan praktis baik bagi pendidik maupun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V Sd Negeri 5 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 65–74. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.393>
- Anas, N., & Rohani, A. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Aprilia, U. I. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I. 5(2).
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Dahlan, Z., & Ningrum Pramestia, P. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Darmawan, dkk. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di MIN Buol. *Jurnal Kreatif Online*, 5(4), 1-14.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 3296–3307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>

- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. 5.
- Hoerudin, C. W. (n.d.). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Huruf.
- Kusumawati, T. I., & Hidayah, W. A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Speed Reading Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 064969 Kelurahan Sidorejo Hilir, Kecamatan Medan Tembung. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.30821/ijtimaiyah.v4i2.16252>
- Melisya, M. P., Murjainah, M., & Praseihhammi, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p44-53>
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. Medan : CV. Harfa Creative.
- Oktaviana, N. (n.d.). Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Pratiwi, R. Y., Novianti, P. R., & Akbar, A. (2022). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Pada Materi Menyusun Kalimat. 1(2).
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (n.d.). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang.
- Rambe, R. N., Widiyarti, G. (2018). Bahasa Dan Sastra Indonesia. Medan.
- Rohmah, U. (n.d.). Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Salim, Haidir. (2019). Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatandan Jenis. Jakarta : Kencana.
- Siregar, L. N. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Metode Math Magic Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Di Kelas V Sd Negeri 067849 Medan. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(2). <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i2.6334>
- Siregar, N., & Sundari, A. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1787–1799. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>
- Sugiantiningsih, I. A., & Antara, P. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15728>
- Suwaibah, S. (n.d.). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wandini, R. R., Anas, N., Dara Damanik, E. S., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Bada’a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108–124. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.287>

- Wisuda Lubis, S. S. (2020). Membangun budaya literasi membaca dengan pemanfaatan media jurnal baca harian. *Pionir: jurnal pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7167>
- Yusnaldi, E., Andriani, P., Sembiring, A. B., Putri, A., Heriadi, H., & Juliani, S. F. (2023). Implementasi Strategi SETS dalam Materi Pencemaran Lingkungan Guna Meningkatkan Keterampilan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. 7.