



Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Suriyanti Jari¹, Moh. Farid Nurul Anwar², Muhammad Fauzy Emqi³, Lita Ariyanti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Tribhuwana Tunggal, Indonesia

E-mail: surtokan@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-01 Keywords: <i>Instructional Media; Flashcards; Beginning Reading.</i>	Early reading ability is a basic skill that must be possessed by first grade elementary school students, but at SDN Merjosari 1 Malang this ability is still low due to the use of conventional methods and less varied learning media. Based on the evaluation results of 24 students, 22 students achieved scores above the minimum completion criteria (KKM) of 75, while 2 students still have not achieved or are below the KKM. This study aims to develop a valid and effective flashcard learning media in training early reading skills. The study uses the Borg and Gall Research and Development (R&D) model which is simplified into eight stages, starting from initial planning research, initial product development, expert validation, limited trial product revision, trial result revision, to final product implementation. The research subjects involved 24 first grade students of SDN Merjosari 1 Malang, with data collection instruments in the form of observation, interviews, questionnaires, documentation, and validation by material, media, and language experts. Data analysis was conducted quantitatively descriptively, converting validation and questionnaire scores into percentages to determine the level of validity and effectiveness of the media. The results showed that the flashcard media was very valid, with a percentage of 96.4% (material experts), 96.4% (media experts), and 87.5% (linguists). Large-scale trials produced an average value of 96.6. while teacher and student response questionnaires obtained 95% and 96.4%, respectively, indicating that the media was interesting, easy to use, and effective. In conclusion, the picture word card media (flashcards) proved to be very valid and effective in training initial reading and increasing the learning interest of first grade elementary school students interactively.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Flashcard; Membaca Permulaan.</i>	Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa kelas I sekolah dasar, namun di SDN Merjosari 1 Malang kemampuan ini masih rendah akibat penggunaan metode konvensional dan media pembelajaran yang kurang variatif. Berdasarkan hasil evaluasi dari 24 peserta didik, 22 peserta didik yang mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 2 peserta didik masih belum mencapai atau di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar (<i>flashcard</i>) yang valid dan efektif dalam melatih kemampuan membaca permulaan. Penelitian menggunakan model <i>Research and Development (R&D)</i> Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahap, mulai dari penelitian awal, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba, hingga penerapan produk akhir. Subjek penelitian melibatkan 24 siswa kelas I SDN Merjosari 1 Malang, dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan validasi ahli materi, media, serta bahasa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif, mengubah skor validasi dan angket menjadi persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan media <i>flashcard</i> sangat valid, dengan persentase 96,4% (ahli materi), 96,4% (ahli media), dan 87,5% (ahli bahasa). Uji coba skala besar menghasilkan nilai rata-rata 96,6, sementara angket respon guru dan siswa masing-masing memperoleh 95% dan 96,4%, menunjukkan media menarik, mudah digunakan, dan efektif. Kesimpulannya, media kartu kata bergambar (<i>flashcard</i>) terbukti sangat valid dan efektif dalam melatih membaca permulaan serta meningkatkan minat belajar siswa kelas I SD secara interaktif.

I. PENDAHULUAN

Menurut Abd Rahman, B. P. dkk. (2022: 1), pendidikan adalah upaya yang disengaja dan

terorganisir untuk membangun lingkungan belajar dan proses belajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri dan masyarakat. Dengan demikian, penting untuk memahami gagasan yang relevan agar siswa dapat mengingat informasi yang telah mereka pelajari. Tema-tema tematik merupakan salah satu mata pelajaran yang dipilih untuk diajarkan di sekolah dasar untuk mencapai tujuan ini. Kemampuan berbicara sangat penting untuk aktivitas komunikasi siswa di kelas, menurut Sahara dan Satria (2025: 45). Kemampuan ini berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan kemampuan bahasa lainnya, seperti membaca dan menulis, selain sebagai alat untuk komunikasi lisan. Kemahiran berbicara merupakan tanda kunci untuk memperoleh kompetensi bahasa secara keseluruhan.

Bersama dengan menulis dan matematika, membaca adalah salah satu kemampuan mendasar yang harus dimiliki setiap pelajar. Landasan utama pembelajaran adalah kemampuan membaca. Siswa memperoleh informasi melalui membaca yang membantu mereka meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sosial, dan emosional. Dalam pendidikan dasar, terdapat empat jenis profil pembelajaran membaca: mendengarkan sambil membaca, kemudian menjelaskan informasi, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali informasi. Langkah kedua adalah membaca judul, kemudian bergiliran membaca teks, memahami isi paragraf, menjawab pertanyaan, dan kemudian membaca materi lagi. Ketiga, membaca keras secara berkelompok, kemudian menjelaskan materi, bermain permainan kata, mengidentifikasi konsep utama, menyelesaikan latihan, dan membuat tulisan berdasarkan ilustrasi. Keempat, membaca keras di depan kelas, merevisi materi, dan berlatih bercerita (Sulfasyah dkk. 2021: 279). Keterampilan membaca harus diajarkan sejak usia dini karena fungsi penting yang dimainkan membaca dalam perkembangan siswa.

Segala sesuatu yang mentransmisikan sinyal pembelajaran dari sumber ke audiens akhir dianggap sebagai media pembelajaran. Ada sejumlah jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk media cetak, tampilan, audio, video, multimedia, atau media berbasis internet, dan media visual (Rita dkk., 2018: 3).

Menurut temuan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 5 Maret 2026 di SDN Merjosari 1 Malang, kelas 1, dan wawancara

dengan guru kelas sebelum penelitian atau tindakan, kemampuan membaca awal siswa seperti ketepatan vokalisasi dalam penulisan, ketepatan pengucapan, ketepatan intonasi, kelancaran, dan kejelasan suaramasih rendah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengajar terus menggunakan strategi pengajaran tradisional, proses pembelajaran membaca awal seringkali hanya bergantung pada majalah Lembar Kerja Anak, dan masih kurang media yang lebih efektif. Selain itu, saat ini sumber belajar yang tersedia untuk pembaca pemula masih kurang memadai. Masalah-masalah ini membuat penyediaan materi pendidikan yang dapat membantu siswa kelas satu dalam pengembangan membaca menjadi sangat penting. Media Kartu Kata Bergambar (Flashcard) adalah salah satu yang dapat dibuat. Siswa sekolah dasar kelas 1 akan dikenalkan dengan media ini. Salah satu alat untuk mengajarkan kemampuan membaca dasar kepada siswa adalah sumber belajar flashcard. Dengan cara ini, pengajar menjadi pusat perhatian dalam pelajaran, dan anak-anak duduk diam di tempat duduk mereka, yang membuat mereka kurang terlibat. Karena mereka lebih tertarik bermain dengan teman sebaya daripada mendengarkan penjelasan guru, anak-anak kecil kesulitan berkonsentrasi selama kelas membaca, dan lingkungan belajar seringkali tidak kondusif. Proses membaca tampak serius karena aktivitas bermain jarang dimasukkan dalam kelas membaca. Hal ini bertentangan dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yang menekankan pembelajaran berbasis bermain.

Peneliti memilih flashcard karena para pengajar terus menggunakan bahan pembelajaran yang kurang beragam saat mengajarkan topik tematik, terutama untuk latihan membaca dan menulis. Selain itu, flashcard belum pernah digunakan di SDN Merjosari 1 Malang. Karena alasan ini, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard untuk Melatih Keterampilan Membaca Awal pada Siswa Kelas 1 SD."

Selain menyederhanakan dan mempermudah proses pembelajaran, penggunaan media pendidikan juga meningkatkan tingkat keterlibatannya (Zahro, 2022: 45). Karena proses pembelajaran dilakukan melalui bermain, flashcard yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memungkinkan mereka belajar sambil bersenang-senang.

Kartu flash sangat efisien dan efektif dalam prosedur dan penggunaannya, itulah sebabnya

para peneliti memutuskan untuk menggunakannya. Selain itu, instruktur kelas satu hanya dapat menggunakan buku dan video YouTube, yang membuat murid bosan. Media yang lebih kreatif yang dapat lebih fokus pada masalah yang dihadapi oleh siswa kelas satu dan meningkatkan semangat belajar mereka diperlukan karena media ini dinilai tidak efektif mengingat banyaknya jumlah murid. Selain itu, murid lebih mampu menghafal urutan huruf dan bentuk gambar pada kartu karena bahasa dan visual media tersebut. Siswa melihat kartu dan mengucapkannya untuk mulai belajar membaca.

Mengingat sejarah masalah dan analisis kebutuhan yang ditunjukkan di atas, media diperlukan untuk melibatkan anak-anak dan membangkitkan minat mereka dalam membaca tanpa memberikan tekanan yang berlebihan pada instruktur. Dengan demikian, menciptakan media yang menarik sangat penting. Kartu flash adalah salah satu media yang menarik karena mudah digunakan dan dapat membangkitkan minat murid dalam membaca karena tampilannya yang menarik. Kartu flash dapat digunakan secara tunggal atau bersama-sama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan materi pembelajaran yang valid dan bermanfaat yang akan membantu siswa kelas satu sekolah dasar meningkatkan kemampuan membaca awal mereka. Hal ini akan memungkinkan guru untuk membantu siswa mengatasi tantangan mereka dalam pengenalan huruf, membaca kata, dan mengembangkan minat dalam pembelajaran interaktif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan alat pembelajaran flashcard yang andal dan efisien untuk siswa kelas satu sekolah dasar guna meningkatkan kemampuan membaca awal mereka menggunakan strategi Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang dimodifikasi dari model Borg dan Gall. Menurut Fitriani dan Wicaksono (2023), model ini dipilih karena penekanannya pada proses pengembangan metodis yang mencakup validasi ahli untuk menjamin kualitas produk dan mencakup segala hal mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian dan modifikasi produk.

Proses pengembangan terdiri dari delapan langkah: (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi melalui peninjauan kurikulum, wawancara, observasi, dan studi literatur; (2) perencanaan media, yang meliputi

penetapan tujuan pembelajaran, pilihan kata, dan desain visual; (3) pengembangan produk awal berupa kartu kata bergambar; (4) validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa; (5) revisi produk berdasarkan masukan ahli; (6) uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa untuk mengevaluasi kegunaan, daya tarik, dan efektivitas; (7) revisi hasil uji coba; dan (8) implementasi produk akhir di kelas dan penilaian efektivitas (Sugiyono, 2021).

Kuesioner untuk mengevaluasi keandalan dan efektivitas media, wawancara semi-terstruktur dengan instruktur dan siswa, pendokumentasian aktivitas dan sumber belajar, serta observasi proses pembelajaran termasuk di antara metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk memastikan konten, bahasa, dan presentasi visual sesuai dengan tuntutan siswa kelas satu sekolah dasar, validitas instrumen diperiksa menggunakan umpan balik dari spesialis materi pelajaran, media, dan bahasa (Creswell & Guetterman, 2020).

Analisis deskriptif dan kuantitatif dilakukan pada data tersebut. Untuk memastikan validitas dan efikasi media, hasil validasi ahli dan tanggapan kuesioner dari guru dan siswa diubah menjadi persentase dan dikategorikan. Media dianggap sesuai untuk digunakan jika efikasinya minimal 61% dan validitasnya minimal 70% (Akbar, 2015; Sugiyono, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan mengacu pada model Borg dan Gall, meliputi tahap pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, serta uji coba skala kecil dan besar, dengan tujuan menghasilkan media yang valid, menarik, dan efektif untuk melatih kemampuan membaca permulaan.

1. Penelitian dan Pengembangan Informasi Awal

Tahap pertama penelitian ini adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal yang bertujuan mengidentifikasi kondisi pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I di SDN Merjosari 1. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih perlu ditingkatkan, terutama dalam

mengenali huruf dan membaca kata sederhana, proses pembelajaran masih bersifat konvensional, serta media pembelajaran yang digunakan terbatas sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik.

Selain itu, wawancara dengan guru kelas I mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) sebagai alternatif yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan membantu siswa melatih kemampuan membaca permulaan secara lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu *flashcard*. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep pengembangan media dengan kegiatan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, perancangan desain media sesuai karakteristik siswa, serta pemilihan bentuk, ukuran, dan jenis gambar pada kartu.

Media *flashcard* dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan visual siswa kelas I, yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang menarik dan berwarna. Materi yang dimasukkan meliputi huruf abjad, suku kata, kata sederhana, dan latihan membaca kata. Diharapkan, penggunaan media ini memungkinkan peserta didik belajar membaca dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan belajar sambil bermain.

3. Tahap Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal meliputi pembuatan media *flashcard* berdasarkan rancangan pada tahap perencanaan. Media yang dikembangkan terdiri dari kartu bergambar berwarna dengan tampilan visual menarik, kata-kata sederhana yang sesuai dengan gambar, huruf yang jelas dan mudah dibaca, serta materi latihan membaca permulaan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas I. Desain gambar dibuat meng-

gunakan aplikasi *Canva* agar media menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka media pembelajaran dengan mengorganisasikan urutan penyajian materi membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar (*flashcard*). Penyusunan media mencakup beberapa bagian, yaitu pengenalan huruf dan kata, penyajian gambar yang sesuai dengan kata, serta latihan membaca sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas I sekolah dasar. Materi yang digunakan diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku pembelajaran, referensi internet, serta gambar-gambar relevan dengan materi membaca permulaan. Selanjutnya, materi tersebut diolah agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa.

Selain aspek materi, aspek visual media juga dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemilihan jenis huruf (*font*), ukuran huruf yang jelas, penggunaan warna menarik, serta penataan gambar dan teks pada kartu dilakukan agar tampilan media *flashcard* menjadi menarik, jelas, dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini merupakan lanjutan dari desain awal yang telah disusun, yang selanjutnya akan diuji melalui uji coba lapangan dan validasi agar produk layak dan praktis digunakan.

Validasi dilakukan oleh tiga orang dosen ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi, bahasa, dan tampilan media *flashcard* serta memberikan saran perbaikan sebagai pedoman penyempurnaan produk.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Siti Ni'matul Fitriyah, M.Pd pada tanggal 10 Februari 2026. Hasil penilaian menunjukkan total skor 27 dengan nilai rata-rata 96,4, sehingga media dikategorikan layak digunakan dengan revisi. Validasi media dilakukan oleh Bapak Rudy Setiawan, S.Pd., M.Pd pada tanggal 27 Januari 2026, dengan hasil total skor 27 dan nilai rata-rata 96,4, menunjukkan media layak digunakan dengan revisi. Sedangkan validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Muhammad Yusi Kamhar, S.Pd., M.Pd pada tanggal 28 Januari 2026, dengan total skor 21 dan

nilai rata-rata 87,5, menunjukkan media layak digunakan dengan revisi. Hasil validasi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diterapkan dalam uji coba lapangan.

4. Revisi produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan hasil dan saran dari validasi yang diberikan oleh para validator pada tahap sebelumnya.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media *flashcard* layak digunakan dengan revisi, sehingga peneliti menyesuaikan materi, penyajian kata, serta keterpaduan antara gambar dan teks sesuai rekomendasi ahli agar media lebih efektif dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan. Perbaikan ini menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diterapkan dalam uji coba lapangan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor
1.	Uji coba ahli materi	27
	Skor Rata-rata (%) $27:28 \times 100\%$	96,4%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media *flashcard* dinyatakan layak digunakan dengan catatan perlu dilakukan revisi, seperti penyesuaian istilah P5 menjadi dimensi profil lulusan dan penyembunyian kata pada kartu untuk melatih keterampilan membaca aktif siswa. Media memperoleh nilai rata-rata 96,4%, sehingga memenuhi kriteria validitas dan siap diuji coba di lapangan.

Validasi media dilakukan oleh Bapak Rudy Setiawan, S.Pd., M.Pd., dosen Universitas Tribhuwana Tungadewi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika, pada tanggal 27 Januari 2026. Validasi ini bertujuan memberikan saran dan masukan terkait tampilan, keterbacaan, dan kemenarikan media *flashcard*. Hasil penilaian ditampilkan dalam tabel validasi ahli media sebagai dasar perbaikan produk sebelum uji coba lapangan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor
1.	Uji validasi ahli media	27
	Skor rata-rata (%) $27:28 \times 100\%$	96,4%

Hasil analisis menunjukkan bahwa validitas media berdasarkan penilaian ahli media memperoleh persentase 96,4%, sehingga media dinyatakan layak digunakan dan siap untuk uji coba lapangan. Hal ini dapat dilihat pada lampiran yang menyertakan rincian skor dan komentar dari validator.

Hasil revisi pertama dari ahli bahasa menunjukkan bahwa media perlu diperbaiki terkait ejaan, tanda baca, dan pemilihan font agar sesuai dengan kemampuan membaca anak kelas I SD. Validasi oleh ahli bahasa, Bapak Muhammad Yusi Kamhar, S.Pd., M.Pd, dari Universitas Tribhuwana Tungadewi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika, menyatakan bahwa media layak digunakan dengan revisi. Tabel hasil validasi tahap kedua dapat dilihat pada lampiran yang menyertakan skor dan saran perbaikan dari validator.

Tabel 3. Validasi ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah skor
1.	Uji validasi ahli bahasa	21
	Skor rata-rata (%) $21 : 24$ $\times 100\%$	87,5%

Hasil validasi media oleh ahli bahasa menunjukkan persentase 85% dengan kriteria layak digunakan dengan revisi. Hal ini menandakan bahwa media yang dikembangkan memenuhi syarat penggunaan, namun masih memerlukan perbaikan terkait ejaan, tanda baca, dan pemilihan font agar lebih sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas I SD. Rincian hasil validasi dapat dilihat pada lampiran di halaman terkait.

5. Uji coba skala kecil

Setelah media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) dikembangkan, divalidasi, dan direvisi sesuai masukan para validator, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala kecil kepada guru dan peserta didik di SDN Merjosari 1 Malang. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti terlebih dahulu memperoleh perizinan dari kepala sekolah melalui surat izin yang diterbitkan oleh admin Fakultas Pendidikan, Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. Laporan surat izin tersebut dapat dilihat pada halaman terkait.

Uji coba skala kecil dilakukan dengan memperkenalkan media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) kepada lima siswa kelas I SDN Merjosari 1 Malang. Setelah media ditampilkan, peneliti membagikan angket kepada masing-masing siswa dan guru wali kelas I, satu lembar per orang. Angket tersebut berisi 7 pertanyaan yang menggunakan skala penilaian 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Data yang terkumpul dari angket kemudian dianalisis untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan, mencakup aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaatnya dalam pembelajaran. Hasil tanggapan guru dan siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Respon Guru Kelas I

No	Kriteria	Jumlah
1.	Kemenarikan media pembelajaran	38
	Skor rata-rata (%) $38:40 \times 100\%$	95%

Selain itu, tanggapan guru kelas I SDN Tunggulwulung 2 terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi *Tubuhku* di kelas I sekolah dasar dapat dilihat pada lampiran di halaman terkait.

Tabel 5. Respon Peserta Didik Kelas I

No	Aspek	Jumlah
1.	Kemenarikan media pembelajaran	27
	Skor rata-rata (%) $27 : 28 \times 100\%$	96,4 %

Tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi *Tubuhku* di kelas I sekolah dasar dapat dilihat pada tabel 4.5 dan lampiran pada halaman terkait.

6. Revisi Produk

Berdasarkan tanggapan peserta didik dan guru pada uji coba skala kecil, peneliti melakukan perbaikan terkait penggunaan huruf setelah titik dan tanda hubung. Dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi *Tubuhku* di kelas I sekolah dasar layak

digunakan. Oleh karena itu, media ini dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar, disertai revisi produk lebih lanjut, sebagaimana terlihat pada angket respon siswa di halaman terkait.

7. Uji Coba Skala Besar

Setelah uji coba skala kecil dan revisi berdasarkan angket respon guru dan peserta didik, tahap berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *flashcard* kepada 25 siswa kelas I SDN Merjosari 1. Pada tahap awal, peneliti memperkenalkan dan menjelaskan cara penggunaan media kepada peserta didik, kemudian melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan *flashcard* sebagai media utama. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dalam satu paket untuk mengukur kemampuan membaca permulaan mereka setelah menggunakan media tersebut.

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi soal kemudian diolah mengacu pada kriteria ketuntasan minimal untuk menilai sejauh mana peserta didik menguasai materi setelah menggunakan modul yang dikembangkan (Asmin et al., 2023). Hasil penilaian dari evaluasi ini disajikan dalam tabel berikut untuk menunjukkan respons dan pencapaian belajar peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 6. Nilai Peserta Didik

No	Aspek	Jumlah
1.	Nilai evaluasi pembelajaran	2.320
	Skor rata-rata (%) $2.320: 24 \times 100$	96,6

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa soal yang diberikan memperoleh total skor 2.320 dengan rata-rata 96,6%. Selain itu, penilaian juga dilakukan berdasarkan tanggapan guru, peserta didik, serta hasil penggunaan media. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) sangat baik dan efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Okdiansyah et al., 2021:1) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan valid jika memperoleh persentase skor 89% dari ahli materi, 70% dari ahli media, dan 90% dari ahli bahasa, sehingga media yang

dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan sesuai standar penelitian.

8. Revisi Produk

Berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik sebagai pengguna, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) untuk melatih kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD menunjukkan hasil yang sangat baik. Respon positif dari kedua pihak menegaskan bahwa media ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

B. Pembahasan

1. Kevalidan

Berdasarkan hasil uji kevalidan, pengguna media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) di kelas I SDN Merjosari 1 memperoleh skor sebesar 90,41%. Skor ini menunjukkan bahwa media tersebut dalam kategori "sangat layak" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh peneliti yang sudah dilakukan oleh Akbar (2015:53-64); Suryani & Hasan (2023) menyatakan bahwa Media flash card dikatakan sangat valid apabila memperoleh persentase rata-rata $\geq 85\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran membaca permulaan tanpa revisi. Sementara itu, jika hasilnya berada pada kategori "valid" (70-84%), media masih dapat digunakan setelah melalui revisi kecil berdasarkan saran validator. Hal ini didukung oleh penelitian Jati & Fitria (2023) menunjukkan siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang gagasan mendasar mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kartu norma bergambar.

2. Keefektifan produk

Hasil keefektifan modul dapat dilihat dari hasil belajar dari peserta didik berdasarkan tabel 6. Memperoleh presentase 96,6% dengan kriteria sangat efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap keefektifan media dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik

sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Damayati et al (2023). Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media.

Menurut Akbar (2015:42); Sugiyono (2021); Morrison (2018). Hasil dari analisis validasi ahli dan angket respon guru serta siswa kemudian digabungkan untuk menentukan tingkat kelayakan dan keefektifan media flash card. Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasi para ahli memperoleh kategori minimal "valid" ($\geq 70\%$) dan hasil angket respon guru maupun siswa menunjukkan kategori minimal "efektif" ($\geq 61\%$). Analisis ini memberikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifan dari suatu produk atau pengembangan modul pembelajaran pendidikan pancasila materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban dengan penelitian Borg and Gall yang telah dikembangkan dan diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Tunggulwulung 2 peneliti mendapatkan hasil yang sudah ditetapkan sangat efektif (Wahyuningtyas & Pratama, 2018). Penelitian ini meneliti bagaimana penerapan pembelajaran CTL dalam pembelajaran pendidikan pancasila dapat menumbuhkan peserta didik cerdas, kreatif dan berakhlak mulia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dan pembiasaan di sekolah efektif dalam membentuk karakter siswa yang lebih baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) yang dikembangkan untuk melatih kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Merjosari 1 terbukti sangat valid dan efektif. Validasi ahli menunjukkan persentase 96,4% (ahli materi), 96,4% (ahli media), dan 87,5% (ahli bahasa), sedangkan uji coba pada 25 siswa menghasilkan nilai rata-rata 96,6. Angket respon guru dan siswa masing-masing memperoleh 95% dan 96,4%, menunjukkan media ini menarik, mudah digunakan, dan

mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta minat belajar siswa.

B. Saran

Guru disarankan menggunakan media kartu kata bergambar (*flashcard*) secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara menarik dan interaktif. Peserta didik diharapkan aktif memanfaatkan media ini baik di sekolah maupun rumah untuk mengoptimalkan kemampuan membaca. Sekolah dianjurkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan pelatihan guru. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *flashcard* untuk materi lain, jenjang berbeda, atau mengintegrasikan teknologi digital agar lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd Rahman, B. P., dkk. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anderson, R. C. (2018). *Beginning reading instruction*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Anwar, M. (2022). Pengaruh media visual terhadap keterampilan membaca siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–31.
- Anwar, M. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan metode SAS berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.4367>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Brown, C., & Mann, M. (2020). *Instructional design and visual literacy in early learning media*. New York, NY: Routledge.
- Burns, P. C., Roe, B. D., & Ross, E. P. (2019). *Teaching reading in today's elementary schools*. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2020). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston, MA: Pearson Education.
- Dale, E. (2019). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). New York, NY: Dryden Press.
- Dewi, A., & Anjani, L. (2023). Efektivitas flash card dalam pembelajaran bahasa di kelas I SD. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 5(2), 44–52.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and the new technologies of instruction*. New York, NY: Macmillan Publishing.
- Hidayah, N., & Ami, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran berbasis media visual*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hurlock, E. B. (2018). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Husnayayin, A., Gustina, D., & Dewi, R. (2024). *Efektivitas media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriani, A., & Wicaksono, D. (2023). *Pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar*. Malang: UMM Press.
- Kartika, A. (2023). Pengaruh penggunaan *flashcard* terhadap kemampuan literasi siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 17–26.
- Kemdikbud. (2016). *Panduan penilaian untuk sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2017). *Planning and producing instructional media*. New York, NY: HarperCollins.
- Kurniawan, A. (2023). Strategi meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Literasi*, 6(1), 33–42.
- Maryatun, S. (2020). Meningkatkan minat membaca siswa melalui media bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 55–61.
- Morrison, D. (2018). *Teacher perception on learning media usability in early literacy*. London, UK: SAGE Publications.

- Muhardi, dkk. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muhaimin, D. (2019). *Student response in using flashcard-based learning media for early reading*. Jakarta: Prenada Media.
- Nisa, L., & Hartati, M. (2024). Flash card digital dalam literasi dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 14–22.
- Puspoko Jati, D. H., & Fitria, E. D. (2024). Media pembelajaran permainan kartu norma bergambar untuk meningkatkan hasil belajar kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Boyolali. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 785–791. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/index.php/JIIIP>
- Putra, R., Sari, D., & Mulyani, E. (2022). Penggunaan media kartu bergambar untuk pengenalan huruf. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 4(2), 60–68.
- Rahmawati, R., & Yuliani, E. (2023). Flash card sebagai media pembelajaran bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Edukasi Anak*, 8(1), 12–20.
- Rahayu, S., Nurhasanah, & Permana, D. (2021). *Implementasi nilai karakter dalam pembelajaran SD*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmatin, I., Larasati, N., & Alawiyah, R. (2023). *Validasi media pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Rita, A., Gunawan, I., & Sari, P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan kreatif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sahara, S., & Satria, D. (2025). Keterampilan berbicara sebagai kunci utama dalam kemampuan berbahasa peserta didik di sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/jpbsi.v1i3.1750>
- Sanjaya, W. (2022). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, B. (2020). *Analisis kuantitatif data penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2020). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfasyah, Ernawati, & Fatmawati. (2021). Profil pengajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 273–281.
- Suryani, N., & Hasan, R. (2023). *Evaluasi media pembelajaran anak usia dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tamin, A., & Zulkarnain, H. (2022). *Analisis bahasa anak usia dini dalam media literasi awal*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2020). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, A., & Anugraheni, I. (2020). *Model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zahro, U. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang efektif pada siswa. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(5), 40–48.
- Zulkarnain, A. (2022). Penerapan media flashcard dalam pembelajaran suku kata. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 22–30.