

IMPLEMENTASI MEDIA EDUKATIF *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS 1 SD

Annisaus Sholikhah¹, Ina Agustin²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe

¹annisaus2001@gmail.com, ²Inaagustin88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to implement educational flashcard media to improve early reading skills in first-grade elementary school students, specifically in the subject of Indonesian Language with the theme "Personal Hygiene and Health." The background of this research is based on the low reading motivation and initial reading abilities of early-grade students, along with the limited and conventional learning media used by teachers. The research method employed is Research and Development (R&D), using the ADDIE development model which includes five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research subjects consisted of 26 first-grade students from UPT Private Elementary School in Regency X. Data were collected using observation sheets, interviews, questionnaires, and reading tests. The results showed that the developed flashcard media was highly valid based on expert evaluations in content, media design, and language. It was also considered practical according to the responses from teachers and students. The effectiveness was demonstrated through significant improvement in students' reading scores, with more than 75% achieving scores above the Minimum Mastery Criteria (KKM). In conclusion, educational flashcard media is proven to be an effective, engaging, and interactive tool to support reading instruction in early grade levels, especially for improving word recognition, syllable decoding, and reading comprehension.

Keywords: *flashcards, reading skills, educational media, beginning reading*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media edukatif flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema "Kebersihan dan Kesehatan Diri". Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat membaca dan kemampuan dasar membaca siswa kelas rendah, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang masih bersifat konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang meliputi lima tahapan: Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas

I UPT SD Swasta di Kabupaten X. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard yang dikembangkan sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kepraktisan media ini juga terbukti dari tanggapan positif guru dan siswa yang menyatakan media mudah digunakan dan menarik. Dari aspek efektivitas, terdapat peningkatan signifikan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest, dengan lebih dari 75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, media edukatif flashcard terbukti efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD.

Kata Kunci: flashcard, kemampuan membaca, media edukatif, membaca permulaan

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai landasan dalam membentuk karakter dan kemampuan generasi penerus bangsa. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah Indonesia terus melakukan berbagai inovasi kebijakan secara berkelanjutan. Salah satu langkah strategis tersebut adalah peluncuran Kurikulum Merdeka pada tahun 2022, yang dirancang sebagai jawaban atas tuntutan zaman yang terus berubah serta sebagai bagian dari upaya pemulihan pembelajaran setelah pandemi COVID-19 yang berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Kurikulum Merdeka mengutamakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan memberi keleluasaan kepada guru

untuk menyusun pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakter siswa. Salah satu prinsip utama dalam kurikulum ini adalah konsep “merdeka belajar”, yang mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Penerapan kurikulum ini di jenjang sekolah dasar (SD) sangat krusial karena tahap ini merupakan fase awal dalam pembangunan karakter, kemampuan literasi, dan numerasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Anatasya dkk., (2021) adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa

memegang peranan penting dalam kegiatan berkomunikasi antar individu (Nisa, 2023). Selain itu menurut Mariana, (2021) Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). Maka dari itu untuk menunjang pembelajaran diperlukan sebuah media sebagai perantara antara siswa dan guru. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual (Fadilah dkk., 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di salah satu SD dengan melakukan wawancara pada guru kelas 1. Ada beberapa permasalahan di antaranya Banyak siswa kelas I yang masih kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian saat guru menjelaskan materi serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, terutama dalam membedakan huruf dan merangkai suku kata. Perbedaan kemampuan ini menyebabkan ketimpangan dalam pemahaman materi serta Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang cenderung konvensional karena keterbatasan alat peraga dan media pembelajaran yang tersedia. Hal ini berdampak kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, hasil belajar yang tidak merata, seperti yang ditunjukkan oleh nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dari jumlah total 26 peserta didik hanya ada 42,31% atau 11 anak saja yang mendapatkan nilai diatas KKTP sedangkan sisanya 57,69% atau 15 anak yang nilainya masih dibawah

KKTP. Hasil analisa siswa setelah melakukan pretest adalah banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca terutama mengenai suku kata sehingga nilai yang diperoleh cenderung lebih rendah. Selain itu, beberapa siswa juga belum membedakan cara membaca kata karena kesulitan dalam memahami materi. Minat siswa dalam mempelajari materi juga dirasa kurang karena disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cenderung lebih bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Penggunaan media menurut Andriani dkk., (2024) yakni dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilainilai pada diri siswa. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa sehingga, peneliti akan mengembangkan

miniatur Media Edukatif *Flashcard* yang akan diterapkan pada materi bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media ini adalah media pembelajaran yang inovatif yang terinspirasi oleh perkembangan ilmu teknologi dalam dunia pembelajaran. Flashcard menurut Hayati, (2021) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.

Selaras dengan hal itu H. Hasan dkk., (2023) mengemukakan bahwa flashcard merupakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak. Selain itu Fitri dkk., (2022) berpendapat bahwa media flash card merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar. Media ini biasanya berisikan gambar dan tulisan yang di desain dengan sangat menarik sehingga membuat siswa antusias dan senang dalam belajar. Media flash card dengan bentuk yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana, disertai dengan gambar yang beragam dan berwarna sehingga

dapat membangkitkan siswa dalam belajar membaca. Pengembangan media Media Edukatif *Flashcard* menjadi sebuah alternatif yang menarik karena Media Game Edukatif *Flashcard* memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan dan kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital. Penggunaan *Flashcard* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar didik dalam belajar materi pelajaran, yang diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi selama analisis lapangan, serta tanggapan, kritik dan saran dari para ahli. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh tim ahli menggunakan skor yang terdapat dalam lembar validasi dari para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta dari angket respon siswa dan guru selama uji kepraktisan Edukatif *Flashcard* dan hasil tes siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas I SD, Sebelum pembelajaran, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kurang mampu dalam membaca materi.

Setelah pembelajaran berlangsung selama beberapa pertemuan, siswa kembali diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai lebih meningkat dari pada pretest awal.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa adanya perlakuan berupa media pembelajaran yang interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa. Siswa yang belajar dengan media *Flashcard* terlihat lebih antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Interaksi siswa dengan kartu permainan membuat mereka tidak hanya belajar secara pasif, tetapi aktif mengeja dan membaca melalui permainan yang menyenangkan.

Data observasi menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih sering menunjukkan perilaku positif selama proses

pembelajaran. Mereka tampak fokus, dan juga menunjukkan rasa ingin tahu terhadap pasangan kartu yang harus dipasang sesuai dengan kuis yang sudah disiapkan. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa tidak mudah bosan, berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung lebih cepat kehilangan konsentrasi. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, media ini juga secara tidak langsung melatih keterampilan sosial dan motorik halus siswa. Saat memainkan flashcard yang berkolaborasi dengan papan pintar, siswa belajar untuk menunggu giliran/ditunjuk oleh guru, bekerja sama dengan teman, dan mengisi kartu yang sesuai dengan kuis yang sudah tersedia lalu menyusun kata dan menyusun huruf yang sesuai dengan kata tersebut. Aktivitas semacam ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara holistik melalui bermain sambil berinteraksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Edukatif Flashcard efektif dalam membantu siswa belajar membaca dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Siswa lebih semangat belajar karena media

ini berbentuk permainan yang melibatkan gambar dan kata, sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas I yang masih dalam tahap belajar membaca. Media ini juga membantu siswa lebih fokus, cepat mengenali huruf dan kata, serta lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Secara keseluruhan, penggunaan media Edukatif Flashcard terbukti membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media edukatif Flashcard mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada materi bahasa Indonesia di kelas 1 SD. selain itu, mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenali huruf dan mengeja kata, tetapi juga melibatkan aspek visual, motorik, dan kognitif

secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung senang belajar sambil bermain.

Dengan mempertimbangkan hasil uji statistik dan temuan di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media edukatif Flashcard sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Media ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna serta membantu siswa membangun keterampilan literasi dasar secara bertahap dan menyenangkan.

Dari sisi guru, media ini juga memberikan kemudahan dalam penyampaian materi membaca permulaan. Guru tidak perlu lagi bergantung sepenuhnya pada metode ceramah atau latihan membaca monoton, melainkan bisa memanfaatkan aktivitas permainan yang membuat siswa belajar secara aktif. Selain itu, guru juga dapat memodifikasi isi kartu sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks materi Bahasa Indonesia di kelas I.

Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan media serupa yang berbasis permainan edukatif lainnya. Mengingat karakteristik anak usia dini yang gemar bermain, penggabungan antara unsur permainan dan materi akademik sangat potensial dalam pembelajaran literasi, numerasi, maupun pendidikan karakter. Oleh karena itu, penting bagi guru dan sekolah untuk terus berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, kreatif, dan berpusat pada siswa agar siswa selalu bersemangat dan juga membuat pola pikir anak menjadi lebih aktif dan lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anatasya, D., Wila Yanti, Anatasya, D., Wila Yanti, F., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Silvina Noviyanti, D. (2021). A. J. T. M. K. K. K. 1–9. F., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Silvina Noviyanti, D. (2021). *Artikel Jurnal Tugas Mk Kajian Kebahasaan Kelas*. 1–9.

- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 83.
- Dwi, J., Amrullah, R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., Nuraisyah, V., & Jember, U. (2024). Efektivitas Peran Kurikulum Merdeka terhadap Tantangan Revolusi Industri 4.0 bagi Generasi Alpha. 4, 1313–1328.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitri, A., Ermiana, I., & Husniati, H. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2402–2407. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.985>
- Ghozali. (2021). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. 32–42.
- Hapsari, E. D. (2021). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Harras, K. A. (2020). Hakekat Membaca. *Membaca* 1, 7–8.
- Hasan, H., Idhar, I., Rayhan, R., Akram, A., & Nurhayati, N. (2023). Pengembangan Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 97–102. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.256>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>