

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS I SDN KAMALAKA**

Suhernah¹, Anna Maria Oktaviani², Ari Gunardi³

^{1,2,3}Universitas Primagraha

¹ernasuhernah220@gmail.com, ²annamariaoktaviani222@gmail.com,

³arigunardi667@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the limited variety of learning media used in beginning reading instruction for first-grade students at SDN Kamalaka. Preliminary observation and a teacher interview indicated that a number of students still had difficulty recognizing letters, blending letters into syllables, and reading simple words, while the media available in the classroom were still confined to textbooks and the whiteboard. This study aimed to describe the process of developing Interactive Flashcard media and to determine its feasibility for beginning reading instruction. The study used a Research and Development (R&D) method with the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate. Data were collected through preliminary observation, a teacher interview, documentation, and validation sheets completed by media, content, and language experts, and were analyzed using a feasibility-percentage formula and descriptive analysis. The results showed that the media expert validation reached 85.94%, the content expert validation 83.75%, and the language expert validation 91.00%, with an average product feasibility of 86.90%, categorized as highly feasible. The supporting instruments were also validated, reaching 84.00% for the non-test instrument and 85.33% for the test instrument. Limited implementation of the media, guided by a lesson plan, showed that the product could be applied systematically in the classroom. Therefore, the Interactive Flashcard media developed through the 4D model is highly feasible as supporting media for beginning reading instruction, although this study does not claim a quantitative improvement in students' reading ability.

Keywords: interactive flashcard, beginning reading, media development, 4D model, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan siswa kelas I SDN Kamalaka. Observasi awal dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengenal huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta membaca kata sederhana, sementara media yang tersedia di kelas masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media Flashcard Interaktif dan mengetahui tingkat kelayakannya dalam pembelajaran membaca permulaan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri atas Define, Design, Develop, dan Disseminate. Data dikumpulkan melalui observasi awal, wawancara guru, dokumentasi, serta lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan

dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli media memperoleh 85,94%, ahli materi 83,75%, dan ahli bahasa 91,00%, dengan rata-rata kelayakan produk sebesar 86,90% pada kategori Sangat Layak. Instrumen pendukung juga telah divalidasi, yaitu instrumen non-tes sebesar 84,00% dan instrumen tes sebesar 85,33%. Pelaksanaan media secara terbatas berdasarkan modul ajar/RPP menunjukkan bahwa produk dapat diterapkan secara sistematis di kelas. Dengan demikian, media Flashcard Interaktif yang dikembangkan melalui model 4D dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca permulaan, meskipun penelitian ini tidak menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa secara kuantitatif.

Kata Kunci: Flashcard Interaktif, membaca permulaan, pengembangan media, model 4D, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap awal yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengembangkan kemampuan akademik dan literasi. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai sejak kelas rendah adalah kemampuan membaca, karena hampir seluruh mata pelajaran di sekolah disampaikan melalui teks tertulis. Pada kelas I, pembelajaran membaca difokuskan pada tahap membaca permulaan, yaitu kemampuan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta menggabungkan bunyi menjadi suku kata dan kata sederhana (Dalman, 2017). Tarigan (2008) menegaskan bahwa membaca permulaan lebih menekankan pada aspek mekanis, yaitu pengenalan huruf, pelafalan, dan kelancaran,

sehingga penguasaannya menjadi fondasi bagi kemampuan membaca lanjut.

Kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kesiapan belajar, perkembangan kognitif, dan motivasi siswa, maupun faktor eksternal, seperti metode pembelajaran, media, dan lingkungan belajar. Guru memegang peran penting dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual, konkret, dan menarik agar mudah memahami materi (Arsyad, 2013).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas I SDN Kamalaka, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kesulitan mengenal huruf secara optimal,

menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta membaca kata sederhana dengan lancar. Sebagian siswa juga menunjukkan kurangnya kepercayaan diri saat diminta membaca. Kondisi tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu didominasi metode ceramah dan media sederhana berupa papan tulis tanpa dukungan media yang interaktif, sehingga siswa kurang terlibat aktif dan mudah bosan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan adalah flashcard. Arsyad (2013) menjelaskan bahwa flashcard merupakan media visual berupa kartu bergambar atau bertulisan yang digunakan untuk memperkenalkan suatu konsep, membantu siswa mengingat kosakata, mengenal huruf, serta memperkuat hubungan antara simbol dan makna. Meskipun demikian, flashcard konvensional masih memiliki keterbatasan karena bersifat statis dan kurang mampu menarik perhatian siswa yang telah terbiasa dengan teknologi digital.

Perkembangan teknologi membuka peluang untuk

mengembangkan flashcard menjadi media interaktif yang memadukan unsur visual, audio, dan animasi. Media semacam ini memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan media sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa (Desfrida, 2023; Smaldino et al., 2014). Sejumlah penelitian terdahulu turut mendukung relevansi media ini. Sari dan Kurniawan (2020) serta Lestari dkk. (2020) menunjukkan bahwa flashcard bergambar membantu siswa kelas rendah mengenal huruf dan menghubungkannya dengan bunyi secara lebih cepat. Wulandari dan Handayani (2021) serta Rahmawati dan Suyanto (2021) melaporkan bahwa flashcard yang dipadukan aktivitas permainan meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Ananda dan Prasetyo (2022) serta Sari dan Pranowo (2023) menemukan bahwa flashcard digital dan interaktif meningkatkan interaktivitas pembelajaran serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis. Adapun Lestari dan Hidayat (2024) melaporkan bahwa media flashcard interaktif yang dikembangkan untuk

siswa kelas I dinilai valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media Flashcard Interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas I SDN Kamalaka. Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media menggunakan model 4D serta pada tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dan bukan pada pengukuran perubahan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan media Flashcard Interaktif menggunakan model 4D dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SDN Kamalaka, dan (2) mengetahui tingkat kelayakan media Flashcard Interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang

dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), meliputi tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Model ini dipilih karena tahapannya sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran (Sugiyono, 2019). Tahap Define digunakan untuk menganalisis kondisi awal pembelajaran, kebutuhan guru dan siswa, karakteristik siswa kelas I, materi membaca permulaan, serta tujuan pembelajaran. Tahap Design digunakan untuk menyusun urutan materi, memilih gambar dan warna, merancang tampilan media menggunakan PowerPoint, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap Develop meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, revisi produk berdasarkan saran ahli, serta pelaksanaan terbatas media berdasarkan modul ajar/RPP. Tahap Disseminate dilakukan secara terbatas dengan memperkenalkan dan menyerahkan media kepada guru kelas I SDN Kamalaka.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kamalaka, Kecamatan Taktakan,

Kota Serang, Provinsi Banten, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek sumber data terdiri atas guru kelas I dan validator ahli, sedangkan 20 siswa kelas I (10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan) berpartisipasi dalam pelaksanaan terbatas media tanpa dijadikan sumber data kuantitatif untuk mengukur perubahan hasil belajar. Objek penelitian adalah media Flashcard Interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara guru, angket/lembar validasi ahli, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta lembar validasi instrumen non-tes dan instrumen tes. Instrumen tes disusun dan divalidasi sebagai perangkat pendukung, tetapi tidak digunakan sebagai sumber data hasil belajar dalam penelitian ini.

Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan saran validator dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari lembar validasi ahli dihitung

menggunakan rumus persentase kelayakan $P = (\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100\%$, kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan (Sadiman et al., 2014): $80\% < X \leq 100\%$ Sangat Layak; $60\% < X \leq 80\%$ Layak; $40\% < X \leq 60\%$ Cukup Layak; $0\% < X \leq 40\%$ Tidak Layak. Rata-rata kelayakan produk diperoleh dari rata-rata persentase validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sedangkan validasi instrumen pendukung disajikan terpisah. Media dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan apabila rata-rata hasil validasi memperoleh persentase lebih dari 80% atau kategori Sangat Layak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap Define, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di SDN Kamalaka masih bertumpu pada buku paket dan papan tulis. Siswa kelas I lebih tertarik pada warna cerah, gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, tulisan berukuran besar, dan kegiatan belajar berbentuk permainan. Materi kemudian disusun

bertahap mulai dari pengenalan huruf vokal dan konsonan, penggabungan huruf menjadi suku kata, pembentukan kata sederhana, hingga latihan membaca kalimat sederhana.

Pada tahap Design, media dirancang menggunakan PowerPoint dengan memadukan gambar, warna, huruf, suku kata, kata, dan suara pelafalan, mencakup tampilan awal dan petunjuk penggunaan, kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata bergambar, serta latihan membaca sederhana. Pada tahap ini juga disusun lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta instrumen pendukung penelitian.

Pada tahap Develop, produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan skala 1-4 dan 1-5 yang dikonversi menjadi persentase. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Hasil Validasi Produk dan
Instrumen Pendukung

Komponen Validasi	Skor	Persentase	Kriteria
Ahli Media	55/64	85,94%	Sangat Layak
Ahli Materi	67/80	83,75%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	91/100	91,00%	Sangat Layak

Rata-rata Kelayakan Produk	—	86,90%	Sangat Layak
Instrumen Non-Tes	189/225	84,00%	Sangat Layak
Instrumen Tes	64/75	85,33%	Sangat Layak

Validasi ahli media memperoleh persentase tertinggi pada aspek tampilan visual dan ketahanan media (masing-masing 100%), sedangkan aspek kesesuaian isi dan keterlibatan belajar (75%) memerlukan penyempurnaan. Validasi ahli materi menunjukkan aspek kedalaman dan keluasan materi tertinggi (90%), sedangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (75%) menjadi fokus perbaikan. Validasi ahli bahasa memperoleh persentase tertinggi di antara ketiga komponen (91%), dengan aspek kesesuaian bahasa dan keterbacaan teks mencapai 96%. Berdasarkan hasil tersebut, revisi dilakukan pada ukuran huruf, kontras warna dan tata letak, kejelasan petunjuk penggunaan, urutan materi, penyederhanaan kalimat, konsistensi istilah, serta kesesuaian sasaran kelas, sehingga produk menjadi lebih konsisten dan sesuai dengan fokus membaca permulaan.

Media yang telah direvisi kemudian digunakan secara terbatas pada siswa kelas I SDN Kamalaka sebagai bagian dari tahap Develop, mengacu pada modul ajar/RPP selama 4 jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan berupa salam, doa, apersepsi mengenai huruf alfabet, dan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan identifikasi kemampuan awal siswa melalui tanya jawab, pengenalan media dan cara penggunaannya, latihan terbimbing untuk mengenal huruf dan membaca suku kata serta kata bergambar, latihan individual/kelompok untuk mencocokkan dan menyusun kartu, evaluasi formatif dan penguatan, hingga kegiatan penutup dan refleksi. Modul ajar/RPP juga memuat kegiatan pengayaan bagi siswa yang sudah mampu membaca dan remedial berupa pendampingan per huruf bagi siswa yang masih memerlukan bantuan.

Selanjutnya, tahap Disseminate dilaksanakan secara terbatas dengan memperkenalkan dan menyerahkan media kepada guru kelas I SDN Kamalaka sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan,

tanpa disebarluaskan ke sekolah lain karena ruang lingkup penelitian yang terbatas.

Rata-rata kelayakan produk sebesar 86,90% menunjukkan bahwa media Flashcard Interaktif yang dikembangkan termasuk kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SDN Kamalaka. Hasil ini konsisten dengan pendapat Arsyad (2013) bahwa flashcard yang dirancang dengan tampilan visual jelas dan sederhana efektif membantu siswa kelas rendah mengenal huruf dan kata. Ketiga komponen validasi produk, yaitu media, materi, dan bahasa, seluruhnya berada pada kategori Sangat Layak, sehingga menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi, maupun penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I.

Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Ananda dan Prasetyo (2022) menjelaskan bahwa flashcard digital dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan minat siswa terhadap kegiatan membaca. Sari dan

Pranowo (2023) juga menunjukkan bahwa flashcard interaktif membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik. Putra dan Ananda (2024) menemukan bahwa perpaduan gambar, teks, dan unsur multimedia pada flashcard membantu siswa memahami bunyi huruf dan kata serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan Lestari dan Hidayat (2024) melaporkan bahwa flashcard interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas I dinilai layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Kesamaan temuan tersebut memperkuat alasan bahwa media visual dan interaktif yang tersusun secara sistematis relevan digunakan pada siswa kelas rendah.

Kelayakan media yang diperoleh juga sejalan dengan kebutuhan yang ditemukan pada tahap awal penelitian, yaitu masih adanya siswa yang kesulitan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta membaca suku kata dan kata sederhana, sementara media pembelajaran yang tersedia masih terbatas. Dengan demikian, penilaian kelayakan media tidak

berdiri sendiri, melainkan berkaitan langsung dengan masalah pembelajaran yang mendasari pengembangan produk.

Meskipun hasil validasi dan pelaksanaan terbatas menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak mengumpulkan dan mengolah data kuantitatif berupa pretest-posttest maupun rekap respons pengguna, sehingga kesimpulan penelitian ini dibatasi pada kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli dan deskripsi pelaksanaan media, dan tidak menyatakan besarnya peningkatan kemampuan membaca siswa secara kuantitatif. Temuan ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengukur dampak penggunaan media terhadap kemampuan membaca melalui rancangan evaluasi yang lebih terukur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Flashcard Interaktif dikembangkan melalui model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate, mulai dari

analisis kebutuhan guru dan siswa, perancangan tampilan menggunakan PowerPoint, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, revisi produk, hingga pelaksanaan dan penyebaran secara terbatas di SDN Kamalaka.

Media Flashcard Interaktif yang dikembangkan dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I, dengan validasi ahli media sebesar 85,94%, ahli materi 83,75%, dan ahli bahasa 91,00%, sehingga rata-rata kelayakan produk mencapai 86,90%. Instrumen pendukung penelitian juga dinyatakan Sangat Layak, dengan instrumen non-tes sebesar 84,00% dan instrumen tes 85,33%. Pelaksanaan media secara terbatas berdasarkan modul ajar/RPP menunjukkan bahwa produk dapat diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran, mulai dari pengenalan huruf hingga latihan membaca kata sederhana. Kesimpulan penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan dan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, serta deskripsi pelaksanaannya, dan tidak menyatakan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa secara

kuantitatif. Disarankan agar penelitian selanjutnya mengukur dampak penggunaan media terhadap kemampuan membaca siswa melalui rancangan evaluasi dan instrumen pengukuran yang telah disetujui oleh dosen pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Prasetyo, B. (2022). Penggunaan flashcard digital dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–130.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dalman. (2017). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Desfrida, D. (2023). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 45–52.
- Lestari, D., & Hidayat, T. (2024). Pengembangan media flashcard interaktif untuk siswa kelas I sekolah dasar. *Inovasi Pendidikan*, 9(2), 101–112.
- Lestari, D., Wulandari, S., & Handayani, R. (2020). Pengaruh media flashcard bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 85–94.

- Putra, A., & Ananda, R. (2024). Penggunaan media flashcard berbasis multimedia dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 40–50.
- Rahmawati, D., & Suyanto, E. (2021). Penggunaan flashcard berbasis permainan dalam pembelajaran membaca awal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 95–105.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sari, D., & Kurniawan, A. (2020). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 60–70.
- Sari, D., & Pranowo, E. (2023). Penggunaan flashcard interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 50–60.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Bloomington: Indiana University.
- Wulandari, S., & Handayani, R. (2021). Penerapan flashcard dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–55.