

## Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Gunungkidule Nganjuk

Pungky Aulia<sup>1</sup>, Ikhsani<sup>1</sup>, Sutrisno Sahari<sup>2</sup>, Wahyudi<sup>3</sup>, Sunarsi<sup>4</sup>

Universitas Nusantra PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>, SDN 2 Ganungkidul Nganjuk<sup>4</sup>

[auliaikhsani15@gmail.com](mailto:auliaikhsani15@gmail.com); [sutrisno@unpkediri.ac.id](mailto:sutrisno@unpkediri.ac.id); [wahyudi@unpkdr.ac.id](mailto:wahyudi@unpkdr.ac.id); [ganungkidul2@yahoo.co.id](mailto:ganungkidul2@yahoo.co.id)

### ABSTRACT

This research aims to develop picture card learning media to improve the reading and writing skills of grade 1 students at SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. The research method used in this research is the ADDIE development model which is modified or applied in 4 stages, namely analysis, design, development and implementation. The material in developing learning media in the form of flashcards or picture cards includes daily activities, animals and objects around us, equipped with explanatory sentences and using simple language so that it is easy to understand. The research subjects were students at SDN 2 Ganungkidul Nganjuk in class 1 and the total sample taken was 7 students. The data collection technique uses a questionnaire from expert validation test results and sewing skills teachers as educational practitioners. The results of data analysis were calculated using descriptive statistics by calculating the average (mean) of the feasibility test assessment of developing picture card learning media by material experts, learning media expert assessments and class 1 teachers at SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Based on the results of data analysis, the feasibility test assessment by material expert validation obtained a result of 4.30 with the validator's assessment criteria being categorized as good. The learning media expert validation assessment obtained a result of 3.85 with the validator assessment criteria being categorized as good. And the grade 1 teacher's assessment obtained a result of 4.15 with the validator assessment criteria being categorized as good. It can be concluded that the use of sewing skills guidebooks is declared suitable for use in Indonesian language learning activities, especially in grade 1 reading and writing material at SDN 2 Ganungkidul Nganjuk.

**Keywords:** Learning media, *flashcard*, Reading and Writing

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 di SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi atau diterapkan dalam 4 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development* dan *implementation*. Materi dalam pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* atau kartu bergambar ini meliputi kegiatan sehari hari, hewan dan benda yang ada disekitar kita dilengkapi dengan kalimat penjelas dan menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami. Subjek penelitian ini siswa SDN 2 Ganungkidul Nganjuk pada sampel kelas 1 dan dengan jumlah sampel yang diambil 7 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan angket hasil uji validasi ahli dan guru kelas 1 SD. Hasil analisis data dihitung menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung rata rata (*mean*) pada penilaian uji kelayakan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar oleh ahli materi, penilaian ahli media pembelajaran dan guru kelas 1 SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Berdasarkan hasil analisis data bahwa penilaian uji kelayakan oleh validasi ahli materi memperoleh hasil 4,30 dengan kriteria penilaian validator dikategorikan baik. Penilaian validasi ahli media pembelajaran memperoleh hasil 3,85 dengan kriteria penilaian validator dikategorikan baik. Serta penilaian guru kelas 1 memperoleh hasil 4,15 dengan kriteria penilaian validator dikategorikan baik. Dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi membaca dan menulis kelas 1 di SDN 2 Ganungkidul Nganjuk.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *flashcard*, Membaca dan Menulis

## PENDAHULUAN

Permasalahan kemampuan bahasa pada siswa dapat ditangani sejak dini dengan berbagai cara, yaitu: mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat untuk dapat bahasa Indonesia, sehingga bahasa Indonesia akan memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari seluruh aspek pembelajaran, salah satunya aspek membaca permulaan. Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk menumbuhkan kepribadian nya sesuai dengan nilai yang ada di masyarakat dan budaya. Istilah pendidikan sama halnya dengan bimbingan atau bantuan yang sengaja diberikan orang dewasa agar orang lain tumbuh menjadi lebih baik dan dewasa. Arti kata dewasa yang dimaksudkan adalah dia yang dapat bertanggung jawab pada diri sendiri secara psikologis, biologis, sosiologis dan pedagogis. Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang jelas dan disadari tujuannya (Aliputri, 2018). Tujuan dapat diartikan sebagai upaya dalam memberikan hasil yang di harapkan oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar yang telah mereka lakukan. Sekolah menjadi tempat yang bisa dijadikan sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan pendidikan dan pengalaman belajar.

Permasalahan kemampuan bahasa pada siswa dapat ditangani sejak dini dengan berbagai cara, yaitu: mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat untuk dapat bahasa Indonesia, sehingga bahasa Indonesia akan memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari seluruh aspek pembelajaran, salah satunya aspek membaca permulaan. Pentingnya kemampuan membaca permulaan sebagai modal dalam perkembangan bahasa. Jika kemampuan ini terhambat dan tidak ditangani maka siswa akan mengalami kesulitan memahami lingkungan dan dipahami oleh lingkungan sosialnya, hal ini dapat mengakibatkan rasa frustrasi dan terkucil dan tentunya kondisi ini akan lebih memperparah ketidak-mampuan memiliki kosa kata yang baik dan membaca permulaan. Oleh karena itu dibutuhkan solusi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Tujuan membaca di kelas I adalah "Siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat" (Depdiknas, 2005:4). Pada fase atau tahap belajar kelancaran dan ketepatan keterampilan membaca anak dapat dipengaruhi oleh kinerja serta kreativitas guru yang mengajar di kelas satu. Dengan kata lain, guru memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Peran strategis ini dapat membuat guru menjadi motivator, fasilitator, sumber belajar, serta organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkualitas dan berkompentensi tinggi akan sanggup melaksanakan serta menyelesaikan tugasnya dengan baik. Sedangkan menulis Menurut Gie dalam Nafi'ah (2018, hlm. 93) memiliki arti yang sama dengan mengarang, yaitu kegiatan

seseorang dalam menyampaikan gagasan atau pokok pikiran serta menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada guru kelas satu sekolah dasar di Kabupaten Nganjuk diketahui bahwa kemampuan belajar membaca permulaan pada siswa kelas satu mengalami hasil belajar atau prestasi akademik yang kurang baik. Hal ini dikarenakan siswa belum dapat membaca dengan lancar namun harus mengikuti materi untuk mencapai kompetensi di semua mata pelajaran yang ada, sehingga menyebabkan beberapa siswa kelas satu ada yang tidak dapat membaca dengan baik yang berakibat hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal dan mendapatkan hasil yang rendah dibanding teman lainnya yang mampu membaca dengan baik. Kemampuan membaca menjadi faktor utama yang harus diperhatikan dan dicapai oleh siswa. Hal tersebut disebabkan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, pembelajaran membaca permulaan seringkali hanya menggunakan majalah Lembar Kerja Anak, dan proses pembelajaran membaca permulaan belum menggunakan media yang lebih efektif dan masih kurang. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran membaca permulaan masih belum lengkap. Arsyad Ashar (2005 : 15) mengemukakan bahwa kegunaan dari media pembelajaran salah satunya yaitu digunakan sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran yang berpengaruh terhadap lingkungan pembelajaran, iklim dan kondisi belajar, serta suasana yang dikelola oleh guru. Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting untuk diperhatikan. Media pembelajaran diartikan sebagai alat, kegiatan, maupun lingkungan yang dikondisikan dan drencanakan secara sengaja untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan pembelajaran bisa berjalan secara efisien dan efektif. Media pembelajaran juga digunakan untuk menambah pengalaman siswa dalam menangkap materi ajar sehingga menumbuhkan pemikiran kritis dan rasa ingin tahu karena perhatian siswa telah tertarik pada media yang dikembangkan oleh guru. Hal ini bisa menjadi upaya yang dapat menjadikan prestasi belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Dengan memperhatikan masalah diatas, maka perlu adanya media yang cocok serta bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media kartu kata bergambar menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk melatih kemampuan membaca serta dapat menarik dan meningkatkan semangat siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Media ini dapat berupa kartu huruf, kartu kata ataupun kartu kalimat. Media kartu bergambar yaitu media pembelajaran yang dibuat menggunakan kertas berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang serta ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu bergambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *flashcard*. Media kartu kata bergambar ini mengunggulkan gambar yang dapat menjadi faktor utama dalam membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran terutama dalam kegiatan membaca permulaan, karena selain media ini murah dan mudah diperoleh, media ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa semakin luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. Penggunaan media kartu bergambar ini bisa dengan cara nyanyian, pelafalan huruf dan kata, tebak kata dan yang lainnya.



Kelebihan media kartu kata ini adalah media yang mampu untuk merangsang siswa untuk mengenal bacaan. Sejalan itu Rahayu (2018: 34), bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, hal tersebut dilihat dari kemampuan bahasa siswa meningkat. Hasil penelitian Lilis (2014: 3), menyimpulkan bahwa penggunaan kartu kata bergambar dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Gerlach & Ely yang dikutip Arsyad Azhar (2005: 12) mengemukakan mengenai 3 karakteristik utama dari media belajar yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang tidak bisa dilakukan oleh guru. Karakteristik tersebut antara lain :

1. **Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)**

Objek materi belajar atau suatu peristiwa yang dipelajari didokumentasikan berupa video, foto, audio, disimpan pada memori, dan berbagai media lainnya. Ciri ini disebut dengan ciri fiksaktif yang mana media pembelajaran mampu diputar kembali kapanpun dan dimanapun tanpa ada batasan tertentu.

2. **Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)**

Ciri manipulatif media pembelajaran diartikan sebagai kondisi penyajian materi yang awalnya membutuhkan waktu yang panjang dan berhari-hari dapat ditampilkan dalam waktu singkat dalam hitungan menit. Teknik yang dilakukan bisa menggunakan time-lapse recording.

3. **Ciri distributif (*Distributive Property*)**

Ciri ini berhubungan dengan kejadian atau objek tertentu yang mengalami transportasi informasi sehingga antara materi yang dipelajari siswa dengan pengalaman yang disapatkan dengan kondisi sehari-hari dapat dirasakan secara langsung. Konsep ini juga mengandung makna bahwa media pembelajaran yang telah direkam dan disimpan dapat dilakukan profuksi ulang secara fleksibel diberbagai tempat, dan waktu, serta bisa dilakukan pengulangan berkali-kali. Perekaman yang dilakukan harus dikondisikan menyerulai wujud yang asli dari materi yang dijelaskan oleh guru.

Untuk memahami pentingnya membaca sejak dini, penggunaan media pembelajaran yang pas dan cara serta strategi yang tepat dapat digunakan dalam pembelajaran. Strategi yang dapat digunakan adalah dengan pendekatan pengalaman berbahasa (Nurbiana Dhieni ,dkk, 2008). Pendekatan ini dilaksanakan melalui bermain, dimana siswa dilibatkan dalam berbagai kegiatan yang bersifat individual, kelompok kecil, ataupun kelompok besar. Selain itu, motivasi dan minat siswa yang sesuai harus diperhatikan agar siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik. Penggunaan media kartu kata bergambar dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru bahasa indonesia dengan permainan serta mampu membuat siswa lebih aktif. Eko Purwanto, Hendri & Susanti menjelaskan bahwa penggunaan media ini bertujuan agar siswa mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru. Berikut adalah manfaat dari media pembelajaran:

- a. Motivasi belajar siswa yang tinggi bisa juga disebabkan karena penggunaan media belajar yang menarik perhatian.



- b. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah setelah menyusun bahan ajar secara optimal sehingga materi dapat diakses oleh siswa secara optimal.
- c. Media pembelajaran membantu mengatasi kebosaanan siswa di kelas. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan variasi dalam belajar dan kedua pihak tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa melakukan kegiatan yang beragam selain memperhatikan guru, misalnya melalui kegiatan demonstrasi, mengamati, dan lain sebagainya.

Media kartu kata bergambar bisa berupa kartu kata bergambar yang terdapat keterangan sebagai penunjang serta merupakan media yang menarik, sederhana, menyenangkan dan memotivasi siswa serta sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata pada saat kegiatan pembelajaran. Media kartu kata bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu dengan ukuran sekitar 25 cm x 30 cm (Dina Indriana, 2011). Kelebihan kartu kata bergambar ini adalah mudah dibawa kemana – mana dan praktis. Pembuatan dan penggunaan media ini sangat mudah diingat karena didesign dengan gambar serta warna yang dapat menarik perhatian serta menarik perhatian siswa. Kegiatan pembelajaran dengan media kartu kata bergambar yang menarik dapat memberikan stimulasi pada siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dengan melihat kondisi tersebut, maka penulis merumuskan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 1 di SDN 2 Ganungkidul Nganjuk” dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk kelas 1, menguji kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media tentang pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk kelas 1 dan mengetahui hasil uji coba terbatas pada produk pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk kelas 1.

Materi dalam pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar ini meliputi kegiatan sehari hari, nama hewan dan benda yang ada di sekitar serta digunakannya bahasa sederhana agar anak mudah memahaminya. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk kelas 1, menguji kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media tentang pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk kelas 1 dan mengetahui hasil uji coba terbatas pada produk pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk kelas 1.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan dan membangun perangkat serta infrastruktur program pelatihan yang efektif (Branch, 2009). Dalam penelitian ini terdapat 5 tahap. Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya terbatas sampai tahap *implementation*, yaitu :

### 1. *Analisis* (Analisis)

Terdiri dari pengumpulan data terkait masalah yang ada pada pembelajaran dialami oleh siswa tunarungu dan timbul pada saat kegiatan pembelajaran

meningkatkan kemampuan membaca dan menulis terutama pada hal ketersediaan *flashcard* sebagai penunjang atau media pembelajaran dan pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media kartu kata bergambar.

**2. Design (Desain)**

Terdiri dari pemilihan media dan perancangan produk, pembuatan dan design produk.

**3. Development (Pengembangan)**

Terdiri dari validasi ahli materi tentang isi materi dari media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 dan validasi ahli media yang melihat tentang desain penampilan produk yang menarik sehingga dapat dengan mudah dipahami dan disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan siswa.

**4. Implementation (Implementasi)**

Terdiri dari hasil uji coba terbatas yang hanya melibatkan 7 siswa kelas 1 di SDN 2 Ganungkidul Nganjuk.

Subjek uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar yaitu siswa kelas 1 di SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Tahapan uji coba penelitian ini menggunakan 7 orang siswa kelas 1 dari SDN 2 Ganungkidul, yaitu :

No.	Nama	Kelas
1.	AA	1
2.	DK	1
3.	DA	1
4.	RP	1
5.	PC	1
6.	LK	1
7.	NF	1

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Data tersebut didapatkan dari hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui data tentang kriteria siswa kelas 1 dan instrumen pengambilan data berupa kuesioner sebagai hasil penilaian kelayakan kartu kata bergambar yang dilakukan ahli materi dan ahli media, saran dari guru kelas 1, serta hasil uji coba kepada siswa kelas 1 SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Terdapat kategori dalam kriteria penilaian yang didapat dari data kualitatif yang dijabarkan dengan 5 kategori, yaitu: sangat tidak baik (skor 1), tidak baik (skor 2), cukup baik (skor 3), baik (skor 4), dan sangat baik (skor 5). Dan memberikan tanda cek (✓) di setiap kriteria penilaian. (Akbar S, 2013:82). Sedangkan Data kuantitatif yang diperoleh berupa skor dari penilaian ahli materi, ahli media dan dari guru kelas 1 yaitu "baik" dan "sangat baik". (Akbar S, 2013:82).

Skala pada kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert, dengan kriteria skor nilai:

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1.	SS	Sangat Setuju	5
2.	S	Setuju	4
3.	C	Cukup	3
4.	TS	Tidak Setuju	2
5.	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2012:133)

Hasil penilaian validator untuk masing-masing pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar dapat diperoleh melalui lembar validasi berupa kuesioner/angket dan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

(Sugiyono, 2013)

Keterangan :

- M = Persentase Penilaian
- $\sum xi$  = jumlah Skor yang diperoleh
- $\sum n$  = jumlah jawaban tertinggi

Berikut kriteria dari 5 kategori penilaian oleh validator untuk setiap aspek adalah :

Kriteria Penilaian Validator Terhadap Media Kartu Kata Bergambar (*flashcard*)  
 (Sumber: Akbar, 2013:82)

Tingkat kevalidan	Kriteria
$1 > Va \leq 1,50$	Tidak baik
$1,50 > Va \leq 2,50$	Kurang baik
$2,50 > Va \leq 3,50$	Cukup baik
$3,50 > Va \leq 4,50$	Baik
$4,50 > Va \leq 5,00$	Sangat baik



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Dalam proses pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar ini, dapat diuraikan spesifikasi produk yang dihasilkan :

#### 1. Bentuk Fisik

*Flashcard* ini berukuran 3 x 4,5 cm, *flashcard* dicetak menggunakan kertas *art cartoon 100 gram*. *Flashcard* ini terdiri dari 50 kartu yang berisikan materi tentang kegiatan sehari hari, nama hewan dan benda disekitar. Setiap kartu dicetak berwarna agar siswa mudah memahami materi dan tertarik pada kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran ini.

#### 2. Isi

*Flashcard* memuat materi tentang kegiatan sehari hari, nama hewan dan benda yang ada di sekitar yang menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh siswa serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Gambar dan teks yang disampaikan sesuai dengan materi tentang kegiatan sehari hari, nama hewan dan benda yang ada di sekitar.

Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar disusun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 1 tingkat Sekolah Dasar dengan penyajian bahasa yang sederhana dan tidak terlalu rumit agar memudahkan penggunaan kartu kata bergambar ini untuk siswa kelas 1 serta dilengkapi dengan kalimat penjelas disetiap kartunya. Materi yang disampaikan disesuaikan juga dengan materi membaca dan menulis permulaan, seperti materi kegiatan sehari hari dan benda disekitar.

Penelitian pengembangan ini dilakukan secara terbatas sampai tahap *implementation*. Adapun tahapan yang dilakukan sesuai dengan model ADDIE adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahap *Analisis*

Tahap awal dari penelitian pengembangan ini adalah menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Yang kemudian hasil dari analisis dapat digunakan sebagai acuan pengembangan produk media pembelajaran kartu kata bergambar.

##### a. Studi Lapangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti khususnya di kelas I SDN 2 Ganungkidul Nganjuk. Guru dalam proses kegiatan belajar mengajar membaca dan menulis permulaan belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Akibat dari ketiadaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menulis dan membaca permulaan mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran langsung, karena memang pada saat pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kemudian diterapkan atau dipraktekkan ke siswa. Siswa cenderung aktif dalam pembelajaran, namun kesulitan yang kadang dialami adalah siswa kurang memahami apa yang disampaikan dan siswa kurang tertarik pada pembelajaran saat itu. Siswa memerlukan media



yang dapat lebih membangkitkan semangat belajar dan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (*flashcard*) pada materi menulis dan membaca permulaan sangat diperlukan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat membantu siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Studi Literatur

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah media kartu bergambar yang merupakan salah satu media menarik dan bisa diterapkan pada siswa untuk melatih kemampuan membaca. Media ini bisa berupa kartu huruf, kartu kata maupun kartu kalimat. Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu bergambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *flashcard*. Media pembelajaran ini mengandalkan kartu bergambar yang menjadi factor utama dalam proses pembelajaran. Kartu bergambar dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. Penggunaan media kartu bergambar ini bisa dimulai dengan nyanyian, pelafalan huruf dan kata, tebak kata dan masih banyak cara yang lainnya. Memahami tentang pentingnya membaca sejak dini, perlunya penggunaan cara dan strategi yang tepat dalam pembelajaran membaca pada anak usia dini.

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

2. Tahap *Design*

Dari hasil tahap analisis dalam merancang media pembelajaran kartu kata bergambar bagi siswa kelas 1 terdapat proses mendesain untuk menghasilkan produk yang diharapkan. Media kartu kata bergambar ini berisi materi tentang menulis dan membaca permulaan. Proses mendesain *flashcard* menggunakan aplikasi Microsoft Word 2010. Pemilihan aplikasi tersebut didasari oleh penggunaannya yang mudah. Mengacu kepada analisis kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang dihadapi. Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan dan kemampuan siswa, perencanaan media kartu kata bergambar disesuaikan dengan analisis



kebutuhan dan kemampuan siswa. Kegiatan awal dalam pengembangan media kartu kata bergambar adalah sebagai berikut :

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi dilaksanakan sesuai dengan materi yang telah ditentukan, yaitu tentang benda benda disekitar siswa dan kegiatan sehari hari yang dilakukan oleh siswa.

b. Design *flashcard*

Desain *flashcard* menggunakan jenis font Arial Black dengan ukuran 26 pt. Diberikan warna dasar putih. Pada bagian depan terdapat gambar sebagai penunjang materi yang disampaikan dan dibagian belakang terdapat keterangan nama yang sesuai pada gambar yang tertera.

No	Gambar	Keterangan
1.		Terdapat gambar anak sedang mandi, belajar, lompat, lari dan tidur
2.		Terdapat gambar gajah, katak, semut, kerbau dan kuda
3.		Terdapat gambar, sawah, lari, jalan, dahi dan pipi
4		Terdapat gambar mobil, sandal, sikat gigi, rumah dan bola

5		Terdapat gambar gigi, baju, yoyo, bayam dan kaca mata
---	--	---

Tabel 1. Tampilan depan *flashcard*

No	Gambar	Keterangan
1.		Terdapat keterangan gambar anak sedang mandi, belajar, lompat, lari dan tidur
2.		Terdapat keterangan gambar gajah, katak, semut, sapi dan kuda
3.		Terdapat keterangan gambar, sawah, lari, jalan, dahi dan pipi
4		Terdapat keterangan gambar mobil, sandal, sikat gigi, rumah dan bola
5		Terdapat keterangan gambar balon, ular, lele, pita dan cabe

Tabel 2. Tampilan belakang *flashcard*

### 3. Tahap *Development*

Dari tahap design yang sudah menghasilkan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 dan selanjutnya dilakukan proses validasi oleh validator ahli materi dan ahli media dari produk yang telah dibuat oleh penulis.

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi adalah tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A dengan indikator yang telah divalidasi yaitu kualitas materi dan keefektifan bahasa. Berikut ini hasil penilaian ahli materi untuk pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar bagi siswa kelas 1 SD : Hasil penilaian validasi ahli materi kartu kata bergambar adalah 4,30. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa materi dan bahasa dalam produk ini termasuk dalam kategori baik dengan revisi kecil.

Nilai validasi ahli materi yang diperoleh :

$$M = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

$$M = \frac{86}{20}$$

$$M = 4,30$$

Saran dan komentar validator adalah pada bagian materi sudah baik, media sudah layak digunakan. Namun untuk *flashcard* lebih ditambahkan hiasan agar lebih menarik.

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi media adalah tahapan penilaian yang dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd dengan indikator yang telah divalidasi yaitu ilustrasi gambar, typografi, materi, desain, serta kelengkapan media. Berikut ini dipaparkan hasil penilaian ahli media pengembangan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan membaca dan menulis pemahaman siswa kelas 1 SD : Hasil penilaian validasi ahli media kartu kata bergambar adalah 3,85. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa ilustrasi gambar, typografi, materi, desain, serta kelengkapan media dalam produk ini termasuk dalam kategori baik dengan revisi kecil.

Nilai validasi ahli media yang diperoleh :

$$M = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

$$M = \frac{77}{20}$$

$$M = 3,85$$



Saran dan komentar validator adalah layak digunakan dengan revisi pada jenis huruf yang disenangi anak.

#### 4. Tahap *Implementation*

Setelah produk divalidasi pada tahap ini terdapat kegiatan uji coba produk media pembelajaran kartu kata bergambar untuk siswa kelas 1 SD. Disini produk diuji coba dengan kegiatan pembelajaran langsung yang melibatkan siswa kelas 1 dan gurukelas 1 SDN 2 Ganungkidul Nganjuk.

Berikut hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 SDN 2 Ganungkidul Nganjuk :

Hasil penilaian dari guru kelas 1 adalah 4,15. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwamateri, bahasa, efek media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap kegiatan pembelajaran dan desain tampilan menyeluruh dalam produk ini termasuk dalam kategori baik dengan revisi kecil.

Nilai dari guru kelas 1 yang diperoleh adalah :

$$M = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

$$M = \frac{83}{20}$$

$$M = 4,15$$

Saran dan komentar dari guru kelas 1 adalah media kartu kata bergambar sudah dipahami oleh siswa, sehingga layak digunakan.

#### B. Pembahasan

Media kartu gambar merupakan media pembelajaran yang penggunaannya mengoptimalkan fungsi penglihatan, berisi materi pembelajaran sehingga mempermudah ingatan anak serta dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Selain itu fungsi dari kartu gambar juga digunakan untuk menghubungkan dunia nyata dengan yang ditampilkan pada kartu. Komponen yang ada pada flashcard diantaranya adalah tulisan dan juga gambar. Komponen ini disusun untuk membantu siswa untuk memvisualisasikan benda atau sesuatu yang dituliskan pada kartu disertai dengan gambar juga di dalamnya. Penggunaan Media *flashcard* bertujuan untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mudah mengingat tulisan yang berkaitan dengan gambar yang ada pada Media *flashcard* tersebut. Menurut Arsyad menjelaskan bahwasanya Media *flashcard* adalah kartu yang isinya adalah tanda, simbol, tulisan, dan gambar yang mengandung tuntunan dan materi pembelajaran agar membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi yang berhubungan dengan keadaan nyata.

Dalam *flashcard* ini gambar yang digunakan mengikuti materi yang telah ditentukan seperti menyebutkan nama hewan, kegiatan sehari hari dan benda yang ada disekitar serta menyertakan deskripsi atau keterangan sesuai gambar. Dalam hal tingkat keefisiensi dari *flashcard* ini dapat dilihat dari segi waktu, biaya,

dan tenaga bahwa *flashcard* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Desain yang mencakup komposisi warna, tata letak, penggunaan huruf, spasi, jenis dan kualitas kertas yang digunakan dapat menarik dan memudahkan siswa dalam menggunakan kartu kata bergambar atau *flashcard* ini. Pemilihan kalimat sederhana dan penggunaan gambar pada setiap kata sesuai dengan perkembangan bahasa siswa.

Sependapat dengan pernyataan Arsyad Ashar (2005 : 15) bahwa kegunaan dari media pembelajaran salah satunya yaitu digunakan sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran yang berpengaruh terhadap lingkungan pembelajaran, iklim dan kondisi belajar, serta suasana yang dikelola oleh guru. Dalam penelitian ini, data diambil dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini dibuat untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran kartu kata bergambar yang dikembangkan. Ini sejalan dengan pendapat sudikin (2005: 216) bahwa kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang kepribadiannya atau hal lain yang diketahuinya.

Penelitian ini didukung oleh temuan Tri Sarah Febriani (2015) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan disekolah menunjukkan pengembangan media kartu kata bergambar layak digunakan dengan presentase 90,6 % dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan aktifitas guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kata bergambar atau *flashcard* dinyatakan "valid" dan layak digunakan.

Didukung juga dengan temuan Sastika Widi Astuti (2020) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan disekolah menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memperoleh nilai rata rata presentase keseluruhan 90 % dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar yang telah dikembangkan telah layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan dan uji coba lapangan, maka media pembelajaran kartu kata ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran membaca dan menulis di kelas.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Hasil analisis data dihitung menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung rata rata (*mean*) pada penilaian uji kelayakan pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 SD penilaian ahli media pembelajaran dan guru kelas 1. Berdasarkan hasil analisis data bahwa penilaian uji kelayakan pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar oleh validasi ahli materi memperoleh hasil 4,30 dengan kriteria penilaian validator dikategorikan baik. Penilaian validasi ahli media pembelajaran memperoleh hasil 3,85 dengan kriteria penilaian validator dikategorikan baik. Serta penilaian guru kelas 1 SDN 2 Gnungkidul Nganjuk memperoleh hasil 4,15 dengan kriteria penilaian validator dikategorikan

baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran dikelas khususnya dalam kegiatan membaca dan menulis.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyarankan kepada :

1. Guru  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya pada kegiatan pembelajaran membaca dan menulis di kelas 1.
2. Siswa  
Hasil produk kartu kata bergambar dalam penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca dan menulis di kelas.
3. Mahasiswa PGSD  
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau data awal penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aida, Irma Anggraeni, dkk. 2019. *Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Word Card Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Semarang. Jawa Tengah. Indonesia.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akhadiah, Sabarti, dkk. (1992/1993). *Bahasa Indonesia 1*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Jakarta. Indonesia.
- Aliputri, D.H. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2(1): 70-77.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta. Indonesia
- Brach, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyani, A. N., Wiranti, & Hasanah, D., (t. th.). *Pengembangan Modul Berbasis Pop-Up Book Pada Materi Alat-alat Optik untuk Siswa*

- Hartati, Istiqomah Sri. 2017. *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Pada Pembelajaran IPA*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya : UNESA University Press.
- Nafi'ah, Siti Anisatun. 2018. *Model – model pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. STAINU Purworejo. Yogyakarta. Indonesia.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogjakarta: DIVA Press
- Pertiwi, Intan Nurma, dkk. 2019. *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Semarang. Semarang. Indonesia
- Rumidjan, dkk. 2017. *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malang. Malang. Indonesia
- Sarah Febriani, Tri. 2010. *Penggunaan Media Flashcard Uuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi IPS di Sekolah Dasar*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. Indonesia
- Widi Astuti, Sastika. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Flashcard Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung Indonesia