

Analisis Kevalidan Media Papan Flanel Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Almira¹, Aan Nurfahrudianto², Ika Santia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

almirayasmin41@gmail.com¹, aan@unpkediri.ac.id², ikasantia@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading ability of first-grade at SDN Pare 6. This caused by the lack of interactive learning media and only relying on textbooks, so that students feel bored with monotonous and passive reading learning. This research aims to analyze the validity of illustrated flannel board media on the reading ability of first-grade students. The development method used is Research and Development (R&D), by using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is the validity criteria. From the validation results show percentages of 90% from media experts, 83% from content experts, and 85% from practitioners. Thus, the flannel board media can be deemed valid and suitable for use in teaching reading to first-grade elementary students.

Keywords: validity, flannel board with pictures, read

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Pare 6. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan hanya mengandalkan buku teks, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran membaca yang monoton dan pasif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan media papan flanel bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Metode pengembangan yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D (Design, Define, Development, Disseminate). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah kriteria kevalidan. Dari hasil validasi diperoleh persentase 90% dari ahli media, 83% dari ahli materi, dan 85% dari praktisi. Dengan demikian, media papan flanel dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: kevalidan, papan flanel bergambar, membaca

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses pembelajaran yang baiknya dimulai sejak usia dini. Proses pembelajaran dapat diawali dengan hal-hal yang mendasar, yaitu meningkatkan kemampuan membaca. Membaca merupakan salah satu aspek penting yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia (Harianti, 2020). Membaca adalah suatu kegiatan melihat dan memahami suatu teks untuk memperoleh informasi. Selain itu, membaca merupakan tindakan yang melibatkan banyak hal, seperti aktivitas visual, berpikir, psikologis, dan kognitif (Purba et al., 2023). Kemampuan membaca menjadi pondasi awal yang harus dikuasai siswa agar dapat memahami materi pembelajaran. Di kelas rendah khususnya kelas 1, kegiatan belajar membaca tidak hanya membantu siswa dalam mengenal huruf dan kata, tetapi juga

menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca sejak dini. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung kemampuan membaca siswa secara optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan strategi pembelajaran yang melibatkan karakteristik belajar perlu dipertimbangkan (Nurfahrudianto et al., 2022). Hal itu menjadi dasar pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 1 SDN Pare 6, diketahui bahwa dari 16 siswa terdapat 1 siswa yang belum dapat mengenal huruf, 2 siswa dapat mengenal huruf namun perlu dieja satu-persatu, 5 siswa membaca terbata-bata, dan 8 siswa dapat membaca dengan lancar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dan hanya mengandalkan buku teks sebagai media bantu pembelajaran membaca tanpa adanya media interaktif lainnya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan merubah kebiasaan lama, di mana siswa terbiasa menghafal prosedur atau rangkaian pembelajaran saja (Santia et al., 20).

Hal itu didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas 1 yang mengakui bahwa kegiatan pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi. Kegiatan pembelajaran membaca dilakukan secara bergiliran dari siswa satu ke siswa yang lainnya. Siswa cenderung merasa bosan dan kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Adapun solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga memunculkan motivasi siswa untuk rutin belajar membaca. Media yang dikembangkan yaitu papan flanel bergambar. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Inayah dkk. (2017), menunjukkan bahwa penggunaan media papan flanel bergambar dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut berhasil diterapkan untuk menunjang pembelajaran pada kemampuan menyimak siswa. Pada penelitian sebelumnya, berfokus pada kemampuan menyimak siswa saja. Hal yang membedakan media papan flanel bergambar ini dengan penelitian sebelumnya adalah media ini dirancang menggunakan papan dan siswa secara fisik menyusun huruf di papan flanel sehingga melibatkan partisipasi langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media papan flanel bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Diharapkan penggunaan media papan flanel bergambar ini dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman bagi siswa dalam kegiatan belajar membaca.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Khaerani (2021) berpendapat bahwa metode R&D merupakan penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan dan membuktikan adanya efektivitas dari sebuah produk sesuai dengan maksud dikembangkan produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang mengembangkan suatu prosuk yang sudah ada menjadi produk yang dapat diuji dan dibuktikan keefektifannya. Pada metode penelitian ini diterapkan model pengembangan 4D. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan pada Tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Lokasi penelitian ini adalah SDN Pare 6, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Pare 6. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adaah angket. Angket digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Angket yang digunakan terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket validasi praktisi. Data dari penelitian ini berupa skor angket. Analisis data hasil validasi para ahli, sebagai berikut :

1. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dengan kriteria penilaian, sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket Validasi

Skor	Kriteria
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Sangat Valid

2. Menghitung persentase hasil kevalidan berdasarkan angket menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2016)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor tiap komponen

N = Jumlah skor ideal

3. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yang mengacu pada kategori validitas menurut Sugiyono (2016).

Tabel 2. Kriteria Persentase Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Valid
26% - 50%	Kurang Valid

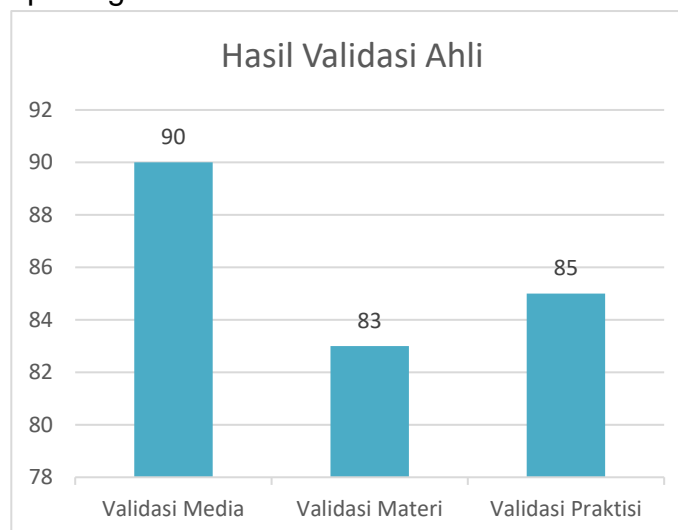
51% - 75%	Cukup valid
76% - 100%	Sangat Valid

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria penilaian layak uji dari validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Produk dinyatakan layak uji apabila menunjukkan persentase 76% - 100%, dengan kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil validasi media dari 11 indikator penilaian, skala penilaian 4 memperoleh skor 28 dan skala penilaian 3 memperoleh skor 12. Jadi jumlah skor yang didapat adalah 40, dengan persentase 90% yang termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi materi dari 9 indikator penilaian, skala penilaian 4 memperoleh skor 12 dan skala penilaian 3 memperoleh skor 18. jadi jumlah skor yang didapat adalah 30, dengan persentase 83% yang termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi praktisi dari 7 indikator, skala penilaian 4 memperoleh skor 18 dan skala penilaian 3 memperoleh skor 6. Jadi jumlah skor yang didapat adalah 24, dengan persentase 85% yang termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian dapat diinterpretasikan, bahwa media papan flanel bergambar layak digunakan pada kegiatan pembelajaran membaca. Berikut persentase hasil uji validasi dapat digambarkan pada grafik dibawah ini.



Grafik 1. Hasil Validasi Ahli

B. Pembahasan

Dalam mengembangkan suatu produk, penting untuk menentukan kelayakan produk dengan melakukan validasi. Produk yang dikembangkan harus valid, sehingga dapat diuji kelayakannya melalui beberapa indikator dari segala aspek. Aspek-aspek tersebut meliputi segi

desain, isi materi, dan implemetasi produk di kelas. Media papan flanel bergambar memperoleh persentase kevalidan 90% dari ahli media, 83% dari ahli materi, dan 85% dari praktisi.

Berdasarkan penilaian-penilaian tersebut, media ini dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran membaca. Seperti yang dinyatakan oleh Arsyad (2017), Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain, materi, dan praktikalitasnya dalam pembelajaran. Namun, peneliti juga memperoleh beberapa saran dari para ahli untuk memperbaiki media dan materi agar menjadi lebih rapi, mulai dari petunjuk penggunaan, pemilihan *font*, dan penambahan variasi gambar. Perbaikan desain media pembelajaran, seperti konsistensi *font*, dan visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Purnawarman et al., 2019). Adapun bentuk visual dari media papan flanel bergambar, sebagai berikut.

Tabel 6. Bentuk Visual Media Papan Flanel Bergambar

Gambar	Keterangan
	Papan flanel bergambar yang terbuat dari papan triplek, kemudian dilapisi kain flanel dan perekat <i>velcro</i> .
	Kotak penyimpanan media yang berisi petunjuk penggunaan dan komponen-komponen papan flanel bergambar.
	Komponen Media Papan Flanel Bergambar : Kotak bergambar yang sesuai dengan materi (suku kata <i>ma-</i> , <i>mi-</i> , <i>mu-</i> , <i>me-</i> , dan <i>mo-</i>).
	Komponen Lainnya yaitu abjad-abjad (huruf vokal dan konsonan) dan lembar-lembar suku kata.

Adapun keunggulan dari media papan flanel bergambar, yaitu (1) Media dapat dibuat sendiri oleh guru dan siswa, (2) Media dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran, (3) Media dapat memusatkan perhatian siswa pada

suatu pembelajaran, dan (4) Media dapat membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan analisis kevalidan media papan flanel bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar, dinyatakan sangat valid karena memperoleh persentase hasil validasi oleh ahli media sebesar 90%, hasil validasi oleh ahli materi sebesar 83%, dan hasil validasi oleh praktisi sebesar 85%. Ketiga hasil penilaian tersebut termasuk kriteria sangat valid. Dengan demikian, media papan flanel bergambar dinyatakan valid dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- AM, M. I., Hanurawan, F., & Djatmika, E. T. 2017. Penggunaan Media Flanel Bergambar pada Pembelajaran Kemampuan Menyimak Siswa SD Kelas III. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Harianto, E. 2020. Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Khaeroni. 2021. Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis Disertai Contoh Pengembangan Model 4D dalam Bidang Pendidikan). Banten: Media Madani.
- Nurfahrudianto, A., & Ratnasari, V. 2022. Interaksi Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Strategi Hasil Belajar. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp. 487-495).
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. 2023. Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia : Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 177-193.
- Purnawarman, P., Susilawati, S., & Sundayana, W. 2019. "The Used of Media in Language Learning: Design and Practicality Aspects". *Journal of Education and Learning*, 13(2), 105-118.
- Santia, I., Fiantika, F. R., & Jatmiko, J. 2017. Pengembangan BKS berbasis MCK (mathematical content knowledge) sebagai upaya meningkatkan literasi matematika siswa SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 3(2), 127-134
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.