

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca adalah sebuah keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap siswa sebagai tambahan selain menulis dan menghitung.² Di sekolah anak-anak perlu mengembangkan kemampuannya dalam membaca. Membaca merupakan salah satu diantara empat keterampilan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap individu.³ Membaca merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak. Jadi membaca adalah proses berfikir dengan cara melihat tulisan dan memahami makna dari tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.⁴

Pendidikan sekolah dasar menjadi langkah awal bagi anak dalam memulai jenjang pendidikannya. Ditingkat ini, anak-anak mulai mengenal, menghafal, memahami huruf, kata, bahkan sebuah kalimat yang dirangkai menjadi sebuah bacaan.⁵ Dengan begitu, membaca dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting karena merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Pembelajaran membaca di SD/MI dibebankan pada mapel Bahasa Indonesia terdiri dari dua bagian yaitu: (a) membaca permulaan pada kelas I, II dan III, (b) membaca lanjutan pada

² Hanum Afifah, "Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas Ib menggunakan media huparo," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14, No. 01 (2023): 106.

³ Nurjannah Utami, "Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Braille pada Murid Tunanetra Kelas Dasar III di SLB-A Yapati Makasar," *Makasar: Universitas Negeri Makasar*, 2019, 25.

⁴ Ahmad Mushlih dan dkk, *Analisis Kebijakan PAUD* (Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi, 2018), 93.

⁵ Faradilla Ardheane Gustin dan dkk, "Pengembangan Media Flash Card ABC untuk Membaca Permulaan Kelas I SD," *Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5 (2024): 01.

kelas IV, V, dan VI. Membaca pada bagian permulaan menekankan pada pengenalan huruf vokal, konsonan, dan diftong untuk membaca dengan lantang dan lancar (pengucapan). Pada tahap membaca permulaan, anak diberi bekal untuk mengetahui sistem tulisan, cara mencapai kelancaran membaca, memusatkan kata-kata lepas dalam cerita sederhana, dan belajar mengintegrasikan bunyi dan sistem tulis berdasarkan kajian. Membaca lancar adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas I.⁶

Kemampuan untuk membaca dengan lancar merupakan kunci keberhasilan dalam belajar diberbagai mata pelajaran. Siswa kelas I sedang berada di tahap awal perkembangan kemampuan membaca mereka, sehingga penguasaan kemampuan membaca lancar merupakan kunci keberhasilan selanjutnya.⁷ Jika siswa tidak dapat membaca dengan lancar, hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan literasi mereka dan membatasi kemampuan mereka untuk menggunakan sumber bacaan yang tersedia. Untuk siswa yang mengalami kesulitan membaca dengan lancar, akan sulit untuk memahami secara keseluruhan isi bacaan, menemukan ide-ide utama, dan membuat kesimpulan yang tepat.⁸ Namun pada saat ini, kebanyakan siswa di lapangan mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, hal ini yang

⁶ Atthahirah Azzahra dan dkk, "Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level 1 di Sekolah Dasar," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis)* 3, No. 1 (2023): 174.

⁷ Inne Marthyanne Pratiwi dan Vina Anggia Nastitie Ariawan, "Analisis Kesulitan Peserta didik Dalam Membaca Permulaan Di Kelas Satu Sekolah Dasar," *Jurnal UPI* 17, No.1 (2017): 70.

⁸ Susilo dan Sigit Vebrianto, "Metode Pembelajaran Pengetahuan Awal Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar* 7, No. 1 (2016): 150, <https://doi.org/10.21009/jpd.071.13>.

menjadi salah satu penghambat untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran siswa di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Khusnul, selaku guru kelas I MI Hidayatus Sholihin sebagai tempat peneliti dalam melakukan penelitian diperoleh permasalahan yang paling menonjol di kelas I. Pada kelas I yang berjumlah 32 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang belum bisa membaca, ditambah dengan 7 peserta didik belum menghafal huruf abjad dan huruf yang bentuknya sama masih sering tertukar. Selain itu 14 peserta didik masih sulit untuk mengeja huruf menjadi suku kata. Hal itu disebabkan karena peserta didik kurang tertarik dan tidak memperhatikan saat pembelajaran di kelas. Padahal guru sudah mencoba berbagai metode pembelajaran tetapi tidak memakai media pembelajaran, salah satu metode yang dipakai yaitu guru meminta peserta didik maju didepan kelas untuk membaca terkait materi yang diajarkan. Namun dengan sistem pembelajaran tersebut, peserta didik belum ada perkembangan dalam membaca karena kurang adanya media yang digunakan untuk menarik minat dan semangat peserta didik saat pembelajaran. Serta peserta didik merasa bosan dan terlihat kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Sehingga hal ini mempengaruhi kemampuan membaca pada peserta didik.

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.⁹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar

⁹ Sudjana dan Rivai, *Manfaat Media Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 54.

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹⁰ Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media yang paling umum serta tak jarang dipakai pada pembelajaran yaitu media gambar atau foto karena gambar atau foto bersifat *universal*, simple dipahami, dan tidak terikat oleh keterbatasan Bahasa. Dengan menggunakan media flashcard ini dapat membantu peserta didik guna menuangkan hal apa yang peserta didik tangkap dari gambar atau foto secara luas. Media berbasis flashcard ini ialah suatu media yang dapat memperlancar dalam pemahaman dan memperkuat ingatan.¹¹

Berdasarkan masalah di atas, peneliti menganalisis bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Hidayatus Sholihin perlu adanya media pembelajaran. Karena peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. *Ruth Lautfer* mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi dan semangat untuk belajar.¹² Sudjana dan

¹⁰ Arsyad, A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Pekasa, 2014), 15.

¹¹ One Maoera Aziza, "Efektivitas Media Flash Card untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 4 (2022): 02.

¹² Ruth Lautfer, *Pedoman Pelayanan Anak* (Malang Indonesia: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia, t.t.), 20.

Rivai mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada peserta didik terdiri atas: (1) meningkatkan motivasi belajar, (2) materi pengajaran menjadi bermakna, (3) peserta didik tidak mudah bosan dan tenaga guru tidak banyak terkuras karena penggunaan metode yang bervariasi, dan (4) penguasaan tujuan pembelajaran lebih optimal.¹³

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga dengan rentang usia antara 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun.¹⁴ Karakteristik peserta didik kelas rendah salah satunya adalah senang dengan warna-warna yang beragam serta gambar yang menarik sehingga pemilihan media yang menarik berisi gambar serta tulisan yang beragam warna dapat membuat peserta didik senang dalam pembelajaran membaca permulaan.¹⁵ Menurut Ade, karakteristik peserta didik kelas I dengan usia 6 sampai 7 tahun adalah peserta didik yang suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan.¹⁶

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca adalah media *Flash card*. Media *flash card* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar dan tulisan yang didesain dengan sangat menarik, sehingga membuat peserta didik antusias dan senang dalam pembelajaran membaca. Media *flash card* membuat peserta didik lebih mudah untuk mengingat setiap kosa kata. Selain itu, ukuran *flash card* yang akan dipakai di

¹³ Sudjana, Nana, dan Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), 23.

¹⁴ Suroto, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, No. 1 (2024): 4.

¹⁵ Dwi Muryanti, "Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di NUB 8 Bandar Lampung," *Skripsi*, 2019, 20.

¹⁶ Suroto, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," 4.

dalam kelas dapat disesuaikan dengan besar kelas yang diajar. Dengan begitu, siswa dapat memahami kata yang siswa baca dan gambar yang diperlihatkan pada flashcard.¹⁷

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas I, peneliti ingin mengembangkan Media pembelajaran Flashcard yang terdiri dari beberapa tahapan. Flashcard adalah sebuah kartu yang terbuat dari kertas PVC dan kertas magnetic dengan ukuran yang berbeda-beda. Isi pada flashcard yaitu huruf abjad mulai dari huruf A-Z, suku kata magnet dari huruf konsonan lengkap yang disertai huruf vokal (AIUEO), kata benda disertai dengan gambar, tebak gambar dan kalimat sederhana. Media ini dikembangkan untuk membantu peserta didik mulai dari tahap pengenalan huruf alfabet, penggabungan dua suku kata atau lebih, membaca kata, melengkapi kata yang kurang, dan membaca kalimat sederhana. Media ini dianggap sesuai karena media ini dapat memberikan ketertarikan dan semangat pada peserta didik sehingga peserta didik memiliki kemampuan dalam membaca.

Media pembelajaran *Flash card* merupakan sebuah kartu yang memuat gambar dan tulisan yang berkaitan dengan huruf abjd dengan tujuan untuk memberikan gambaran peserta didik agar mudah dalam mengingat huruf dan juga mengabungkan antara huruf satu dan huruf lainnya. Media ini dibuat menggunakan canva yang hasil akhirnya berupa *flash card*. Media ini disajikan secara menarik dan mudah difahami oleh peserta didik. Kelebihan dari media pembelajaran ini antara lain: (1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran siswa, (2) Melatih imajinasi dan menyimpulkan siswa, (3) Melatih daya ingat

¹⁷ P. Munthe Ashiong dan Jesica Vitasari Sitinjak, "Manfaat Serta Kendala Menerapkan Media Flash Card pada pelajaran Membaca Permulaan," *JDP* 11. No. 3 (2018): 215.

siswa, (4) Meningkatkan semangat belajar siswa, (5) Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan, (6) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.¹⁸

Pernyataan tersebut membuat peneliti mengambil kesimpulan bahwa pentingnya melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **Pengembangan Media pembelajaran *Flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I di MI Hidayatus Sholihin Turus.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media *Flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus?
2. Bagaimanakah kelayakan Media pembelajaran *Flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I di MI Hidayatus Sholihin Turus?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca siswa menggunakan media *Flash card* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Hidayatus Sholihin turus?

¹⁸ Muryanti, "Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di NUB 8 Bandar Lampung," 66–71.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus
2. Untuk mengetahui kelayakan Media pembelajaran *Flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I di MI Hidayatus Sholihin Turus
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa menggunakan media *Flash card* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah itu penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan terutama pada penggunaan media *Flash card* sebagai media pengenalan huruf dan penyusunan suku kata menjadi kata.

2. Secara praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran *Flash card* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi pendidik

Pengembangan media pembelajaran *Flash card* diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk perancangan media selanjutnya, serta mampu memberikan inovasi kepada guru untuk mengembangkan variasi penggunaan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Hadirnya pengembangan media pembelajaran *Flash card* diharapkan mampu menghadirkan suatu pembelajaran yang mengembirakan dan mengesankan, serta menambah koleksi media yang sewaktu-waktu bisa digunakan untuk membantu menyampaikan pelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

Manfaat penelitian ini dapat menambah pengetahuan kepada peneliti tentang media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *Flash card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MI Hidayatus Sholihin Turus. Media *Flash card* memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Menurut kontennya, media flashcard adalah media yang memuat materi Bahasa Indonesia tentang huruf, suku kata, dan kata yang tepatnya ditujukan untuk peserta didik kelas I.
2. Berdasarkan konstruksinya media flash card memiliki kriteria sebagai berikut:
 - a. Media flashcard memiliki 5 tahapan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan bahan dan ukuran yang berbeda.
 - b. Tahapan yang pertama memuat huruf abjad besar dan kecil mulai dari huruf A-Z yang dilengkapi gambar pendukung (contoh benda dari huruf tersebut) dibelakangnya, berbahan kertas PVC (Polyvinyl Chloride) dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 8 cm.
 - c. Tahapan kedua memuat suku kata magnet mulai dari huruf konsonan lengkap disertai huruf vokal (AIUEO), berbahan kertas magnetic dengan ukuran panjang 11 cm dan lebar 8 cm dilengkapi dengan papan magnet dengan ukuran panjang 30 cm dan lebar 22 cm.
 - d. Tahapan ketiga memuat kata benda disertai gambar diatasnya, berbahan kertas PVC (Polyvinyl Chloride) dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 8 cm.
 - e. Tahapan keempat memuat tebak gambar yang dilengkapi dengan gambar pendukung untuk mengisi huruf yang kurang, berbahan kertas

PVC (Polyvinyl Chloride) dengan ukuran panjang cm 15 dan lebar 15 cm.

- f. Tahapan kelima memuat kalimat sederhana yang berisi cerita disertai gambar pendukung, berbahan kertas PVC (Polyvinyl Chloride) dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 16 cm.
- g. Media flashcard akan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.
- h. Media flashcard ini difokuskan pada peserta didik kelas I dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada materi huruf, suku kata, dan kata.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *Flash card* dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dari *Flash card* diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di MI Hidayatus Sholihin Turus.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media *Flash card* yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran yang berupa *Flash card* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.
- b. Media *Flash card* berisikan materi tentang pengenalan huruf, kata, dan suku kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Objek pengembangan ditujukan untuk siswa kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dipaparkan untuk mendukung judul dan permasalahan yang dibahas oleh peneliti, maka penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelayakan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna memperoleh hasil persentase sebesar 78,33% dari ahli materi, persentase sebesar 92% dari ahli media, dan persentase sebesar 97,55% dari enam orang guru dikategorikan sangat baik.¹⁹
2. Kiki Fitri Sutrami, Muhlasin Amrullah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and development* atau R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall (1979) yang terdiri dari 10 proses pengembangan.

¹⁹ Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini,” *Journal for Lesson and Learning Studies* 3, No.3 (2020): 491.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk menciptakan lingkungan belajar dengan bantuan media flashcard tentang nilai-nilai inisi karakter religius berdasarkan masalah spiritual dalam kurikulum merdeka kelas satu sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media belajar Flash Cards berada pada posisi yang sangat layak digunakan dengan perolehan rata-rata hasil validasi oleh 2 validator sebesar 77,5% dan hasil penilaian oleh guru kelas sebesar 80,6%.²⁰

3. Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul hasanah dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran flashcard dalam materi Pahlawanku dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Berdasarkan dari uji coba skala kecil yang dimana terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir menunjukkan sebuah tanggapan yang sangat positif terhadap media flashcard, dengan ditunjukkan hasil persentase yang paling tinggi dalam pernyataan mengenai desain media flashcard sangat menarik hasil persentasenya 92%. Sedangkan dari uji coba skala besar untuk mengetahui keefektifan media flashcard, maka tahap ini menggunakan sasaran siswa

²⁰ Kiki Fitri Sutrami dan Muhlasin Amrullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila,” *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)* 4, No. 1 (2023): 97.

kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir yang terdiri dari 20 siswa. Dimana respon dari siswa terhadap media flashcard yang digunakan sangatlah setuju dengan hasil persentase 97%. Dapat disimpulkan bahwa media flashcard dalam materi pahlawanku mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir.²¹

4. Okdiansyah, Tio Gusti Satria, Aswarliansyah, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran flashcard pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 4 Srikaton yang valid dan praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Kualitas Media dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase skor 83%; 2) Kualitas Media dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan sangat praktis baik respon siswa secara perorangan dengan persentase skor 84,6%, untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 81,3% sedangkan untuk persentase skor respon guru dengan nilai persentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Flashcard

²¹ Insyirah Shafa, Zulham Siregar, dan Nurul Hasanah, “Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 06, No. 02 (2022): 2754.

pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat di gunakan dalam pembelajaran.²²

5. Melly Anna Sahetapy, Juliana Margareta Sumilat, Deysti Trifena Tarusu dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development (RnD)*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk, yaitu media pembelajaran dalam bentuk flashcard digital dengan materi tentang preposisi (*preposition*) dalam bahasa Inggris. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran flashcard digital memperoleh validasi yang sangat baik dengan persentase tinggi dalam penilaian oleh ahli media pembelajaran (91%), ahli materi (93%), uji coba dalam kelompok kecil (90%), dan uji coba lapangan (93%). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcard digital yang memfokuskan pada materi preposisi (*preposition*) untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SD dinilai sebagai media yang sesuai dan layak digunakan.²³
6. Henny Lailusmi dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Tujuan penelitian ini untuk

²² Okdiansyah, Tio Gusti Satria, dan Aswarliansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton,” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, No. 3 (2021): 148.

²³ Melly Anna Sahetapy, Juliana Margareta Sumilat, dan Deysti Trifena Tarusu, “Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, No. 19 (2023): 926.

mengembangkan media pembelajaran flashcard agar peserta didik tidak jenuh dan tertarik untuk menyimak penjelasan materi pembelajaran dari pendidik, serta untuk mendeskripsikan proses pengembangan media flashcard dalam IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard dalam pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan penilaian validasi ahli media dengan presentase 89,45%. Hasil penilaian validasi materi mencapai presentase 95% berada dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcard pada pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh sangat layak untuk dikembangkan.²⁴

7. Alfariska Febriyanti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (research & development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat menyampaikan materi pembelajaran termasuk pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard pada materi perubahan wujud benda kelas III SD/MI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard pada materi perubahan wujud benda kelas

²⁴ Henny Lailusmi, “Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh,” *Skripsi*, 2022, 68.

III SD/MI sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase hasil validasi dan uji coba produk. Hasil persentase yang diperoleh masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 92,5%, respons guru sebesar 100%, respons peserta didik sebesar 99,5%, dan semua hasilnya termasuk dalam kategori sangat layak.²⁵

Guna memudahkan pembaca dalam memahami tentang penelitian terdahulu, maka peneliti menyediakan tabel persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian terdahulu. Dengan penelitian yang kembangkan, peneliti menyajikannya kedalam bentuk tabel.

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian Terkait Media Pembelajaran

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini	Relevansinya pada penggunaan media flashcard	Perbedaannya terletak pada jenis peningkatan yang akan diterapkan dan juga sasaran penerapan media. Pada penelitian tersebut fokus pada pengenalan warna pada anak usia dini, sedangkan yang akan peneliti lakukan yakni pada pengenalan huruf, suku kata, penyusunan kata dan kalimat sederhana.	Orisinalitas mapel pembelajaran yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan bahwa media <i>flash card</i> dengan berbagai tahapan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif

²⁵ Alfariska Febriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI," *Skripsi*, 2023, 64.

2.	Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila	Relevansinya pada penggunaan media flashcard dan jenis penelitian research and development(R&D)	Perbedaannya terletak pada mapel pembelajaran yang akan diterapkan dan model pengembangan. Pada penelitian tersebut menggunakan mapel Pendidikan Pancasila dengan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan mapel Bahasa Indonesia dengan model pengembangan ADDIE	untuk peserta didik
3.	Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Relevansinya pada penggunaan media flashcard dan jenis penelitian research and development(R&D)	Perbedaannya terletak pada tujuan penerapan media dan materi pembelajaran. Yang mana pada penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan materi pahlawan, sedangkan pada yang akan peneliti lakukan yakni dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca dalam materi huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana.	
4.	Pengembangan Media Pembelajaran	Relevansinya pada penggunaan media flashcard dan jenis	Perbedaannya terletak pada pembelajaran dan	

	Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton	penelitian research and development(R&D) dengan model pengembangan ADDIE	sasaran penerapan media. Pada penelitian tersebut menggunakan pembelajaran tematik dengan sasaran siswa kelas IV, sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan sasaran siswa kelas I
5.	Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	Relevansinya pada penggunaan media flashcard dan jenis penelitian research and development(R&D)	Perbedaannya terletak pada penggunaan media flashcard yang berbentuk digital, sedangkan yang akan peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media <i>flash card</i> yang berbentuk kartu/benda.
6.	Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Ipa di Kelas V Min 5 Kota Banda Aceh	Relevansinya pada penggunaan media flashcard dan jenis penelitian research and development(R&D) dengan model ADDIE	Perbedaannya terletak pada mata pembelajaran dan sasaran penerapannya. Pada penelitian tersebut mata pembelajaran IPA dan sasarannya kelas V, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan sasarannya kelas I
7.	Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi	Relevansinya pada penggunaan media <i>flash card</i> dan jenis penelitian research and	Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan. Karena pada penelitian

	Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI	development(R&D) dengan model ADDIE	tersebut dengan menggunakan media <i>flash card</i> pada materi perubahan wujud benda. Namun peneliti menggunakan media flashcard pada materi huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana.	
--	---------------------------------------	-------------------------------------	--	--

H. Definisi Operasional

Berikut adalah pemaparan beberapa definisi istilah kata yang terdapat dalam penelitian ini. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman pembaca. Berikut ini definisi pada judul penelitian dan pengembangan ini:

1. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.²⁶ Media pembelajaran pada penelitian ini merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam kemampuan membaca. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media *flash card*.
2. Media pembelajaran *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atas menuntun siswa kepada

²⁶ Adam, Steffi, dan Muhammad Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam," *CBIS Journal* 3, No. 2 (t.t.): 79.

sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁷ Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media flashcard merupakan media yang berisi gambar, tulisan maupun simbol dalam bentuk kartu yang dibuat dengan berbagai ukuran atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi untuk memudahkan penyampaian materi.

3. Kemampuan membaca merupakan kemampuan siswa dalam menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran dan kejelasan suara dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan.²⁸ Kemampuan membaca pada penelitian ini yaitu ketertarikan dan semangat peserta didik dalam pengenalan dan pemahaman huruf sehingga peserta didik lancar dalam membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

²⁷ Azhar Arasyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 119.

²⁸ Darmayati Zuchdi dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1996), 123.