

## Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Nadilla Resti Cahyanti<sup>1</sup>, Nanda William<sup>2</sup>, Wahyu Nurmalasari<sup>3</sup>, Agus Budi Santosa<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek, Indonesia

Corresponding Author Email: williamnanda1@gmail.com

---

### ABSTRACT

*The ability to read is a fundamental skill that students must master from the early stages of elementary school. However, assessments from both the government and international assessments indicate a low level of reading ability among students in Indonesia. Therefore, there is a need to develop tools to facilitate the reading learning process for students. The purpose of this research is to develop an E-Flashcard learning media to improve early reading skills. The focus of the study is to determine the early reading skills of first-grade students at SDN 1 Tamanan and SD Islam Al Badar, describe the design, validity, and explain the effectiveness of the E-Flashcard learning media in improving the early reading skills of first-grade students. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE development model. The data collection techniques used in this study are observation, interviews, media validation, content validation, practitioner validation, student response questionnaires, teacher response questionnaires, as well as pre-test and post-test instruments for oral early reading skills. Based on the t-test, a sig. (2-tailed) value of 0.00 was obtained for the pre-test and post-test. Meanwhile, the effectiveness test results (n-gain) obtained a mean n-gain value of 75.68, which is > 75. Therefore, it can be concluded that the use of E-Flashcard learning media is highly effective in improving the early reading skills of first-grade students in elementary schools. The results of developing this E-Flashcard can be used by teachers as an auxiliary tool for early reading for first-grade elementary school students.*

**Keywords:** Learning Media; E - Flashcard; Reading Skills

---

### ABSTRAK

Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik sejak awal masuk sekolah dasar. Namun hasil asesmen baik dari pemerintah maupun asesmen tingkat internasional menunjukkan tingkat kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih rendah. Maka dari itu perlunya dikembangkan perangkat untuk mendukung pembelajaran membaca peserta didik lebih mudah. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Fokus penelitian untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar di SDN 1 Tamanan dan SD Islam Al Badar, mendeskripsikan desain, kevalidan, dan menjelaskan keefektifan media pembelajaran *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*reaserch and development*) dengan jenis model pengembangan ADDIE. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, validasi media, validasi materi, validasi praktisi, angket respon peserta didik dan angket respon guru, serta instrumen *pre-test* dan *post-test* lisan keterampilan membaca permulaan. Berdasarkan uji beda diperoleh nilai sig. (2-tailed) *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,00. Sedangkan hasil uji keefektifan *n-gain*, diperoleh nilai mean *n-gain* sebesar 75,68 atau > 75. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Hasil Pengembangan *E-Flashcard* ini dapat dijadikan guru sebagai alat bantu membaca permulaan bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; *E-Flashcard*; Kemampuan Membaca Permulaan

---

### Pendahuluan

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang baru. Keterampilan membaca yang baik berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan peserta didik baik di sekolah maupun masyarakat (Puspita & Santosa, 2019). Keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam melihat dan mengenal kata yang melibatkan pikiran untuk

memahami suatu kata (Susanti, 2014). Keterampilan membaca yang baik, akan memudahkan seseorang untuk berkomunikasi secara tertulis. Berdasarkan kurikulum 2013 di jenjang sekolah dasar (SD/MI) keterampilan membaca digolongkan menjadi dua yaitu, 1) membaca di kelas rendah (membaca permulaan), dan 2) membaca di kelas tinggi (membaca pemahaman dan menulis ilmiah serta menulis kreatif) (Muammar, 2020). Keterampilan membaca permulaan ditandai dengan kemampuan melek huruf. Menurut Masykuri (dalam Romelah, S., & Laili, A. M., 2022) pada membaca permulaan, terdapat beberapa indikator yang perlu dicapai siswa seperti bisa melafalkan huruf abjad dengan lafal yang tepat, bisa membaca huruf vokal dan konsonan dengan tepat, bisa membaca suku kata, bisa membaca kata, serta bisa membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang jelas. Peserta didik pada tahap ini harus mempunyai kemampuan mengenali lambang-lambang tulis dan membunyikannya dengan benar. Membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan di kelas 1 dan 2, dimulai dengan membaca huruf, kata, dan kalimat sederhana dan menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan sehingga peserta didik dapat membaca wacana dengan lancar (Hadiana, 2018). Keterampilan membaca sudah dibekalkan pada peserta didik sejak pra-sekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK) ataupun Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keterampilan membaca juga telah digalakkan oleh pemerintah melalui program Gerakan Literasi Sekolah (GLS), pengelolaan perpustakaan, pengadaan pojok baca, serta dalam pembelajaran di kelas (Bungsu & Dafit, 2021; Batubara, H. H., & Ariani, D. N., 2018).

Keterampilan membaca peserta didik di Indonesia pada kenyataannya masih rendah. Berdasarkan survei indeks Alibaca (aktivitas literasi membaca) nasional masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah, sedangkan pada indeks provinsi sebanyak 9 provinsi masuk dalam kategori sedang, 24 provinsi masuk dalam kategori rendah (Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Sedangkan menurut survei *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 pada kategori kemampuan membaca menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 74 dari 79 negara (Fauziah & Lestari, 2018). Pada tahun 2022 peringkat kemampuan membaca Indonesia naik pada peringkat 71 dari 81 negara, namun level capaian membaca turun dibandingkan tahun 2018 akibat adanya pandemic Covid-19 (OECD, 2023). Dari dua data yang menunjukkan tingkat literasi Indonesia tersebut membuktikan bahwa tingkat keterampilan membaca di Indonesia tergolong rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 1 di SDN 1 Tamanan, menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak mengalami kesulitan dalam membaca. Kesulitan dalam membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar tersebut meliputi membaca suku kata hingga kalimat utuh. Peserta didik sebagian masih terbata-bata dalam membaca. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor baik internal seperti terhambatnya pendidikan pra sekolah dasar karena pandemi. Selain itu, guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (Hasan, 2021). Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Agustin, dkk., 2021). Media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan usia peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1. Perkembangan kognitif peserta didik usia kelas 1 mereka lebih tertarik belajar menggunakan dan mempresentasikan objek melalui kata-kata maupun gambaran sesuatu. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya peningkatan

keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar adalah media *Flashcard*.

Media *Flashcard* merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media *Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata, dimana ukurannya bisa disesuaikan dengan peserta didik yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Wahyuni, 2020). Pada kartu tersebut terdapat keterangan atau teks yang mewakili maksud dari gambar, sehingga melalui media ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran peserta didik. Seiring dengan perkembangan digital media *Flashcard* turut dikembangkan berbasis elektronik atau *E-Flashcard*. Media pembelajaran *E-Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berisi gambar dengan animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau sejumlah pengetahuan serta berisikan suara yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa (Rahman & Haryanto, 2014). Media *E-Flashcard* dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Media *E-Flashcard* membantu peserta didik mengenal huruf, penggabungan huruf, dan memahami setiap kata yang dibaca.

Penelitian lain dilakukan oleh Yunita, dkk. pada tahun 2021 meneliti peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan metode kata lambaga dengan bantuan media *Flashcard* menunjukkan hasil bahwa metode kata lambaga dengan bantuan *Flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 B Jatisampurna 1 Bekasi. Penelitian yang sama dilakukan oleh Kumullah, dkk. pada tahun 2019 meneliti peningkatan membaca permulaan melalui media *Flashcard* pada peserta didik kelas rendah sekolah dasar yang menunjukkan hasil bahwa media *Flashcard* mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, ditunjukkan dengan hasil tes unjuk kerja keterampilan membaca permulaan melalui media *Flashcard* rata-rata peserta didik telah mencapai rerata yang telah ditetapkan yaitu 80. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Wangi, dkk. pada tahun 2021 mengembangkan media pembelajaran *E-Flashcard* pada muatan pelajaran IPA kelas V menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *E-Flashcard* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik memahami materi di masa pandemi covid-19, dan memudahkan materi pelajaran. Pada peneliti sebelumnya menunjukkan belum ada mengembangkan ini media pembelajaran *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar yang mengintegrasikan media elektronik. Adapun pembaruan dari penelitian yang dilakukan terdahulu diantaranya berbasis elektronik, digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 sekolah dasar materi membaca permulaan, dilengkapi dengan tempat media *E-Flashcard*, dan digunakan dengan cara merangkai huruf sehingga membentuk suku kata dan kata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Flashcard*. Kelebihan media pembelajaran *E-Flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu memuat gambar-gambar animasi, dan memanfaatkan teknologi agar dapat menghasilkan bunyi sehingga menarik perhatian peserta didik untuk belajar membaca permulaan. *E-Flashcard* memiliki bentuk yang simpel sehingga tidak hanya dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran di kelas, melainkan juga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dengan bimbingan orang tua. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

#### **Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan / *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Hamzah

(2019) tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Secara detail tahapan Pengembangan meliputi: (1) tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, analisis lingkungan, dan analisis perangkat pembelajaran; (2) Tahap desain dilakukan pengumpulan bahan materi dan membuat desain produk; (3) tahap pengembangan pengembangan produk media pembelajaran *E-Flashcard*, validasi ahli, dan melakukan uji coba skala kecil pada 15 responden dengan tingkat pengetahuan yang berbeda; (4) tahap Implementasi dilakukan uji coba skala besar dan pengambilan data mengenai kemampuan membaca permulaan serta respon guru dan siswa; (5) tahap evaluasi dilakukan analisis data yang terkumpul dan melakukan revisi produk sesuai temuan penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Teknik kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya analisis kevalidan hasil validasi ahli dan praktisi, analisis kevalidan hasil keterampilan membaca permulaan peserta didik, analisis kevalidan hasil angket respon peserta didik dan guru, analisis validasi konstruk instrumen penilaian, dan uji prasyarat analisis data. Peneliti menggunakan sampel untuk melakukan penelitian yaitu 15 peserta didik di SDN 1 Tamanan, 21 peserta didik kelas 1 A dan 21 peserta didik kelas 1 B SD Islam Al-Badar.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Pengembangan Produk Awal

Pada bagian pengembangan produk awal ini, peneliti akan memaparkan hasil pada tahap *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), dan *development* (pengembangan).

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis lingkungan pada sekolah yang akan diteliti. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 1 Tamanan dan SD Islam Al Badar terdapat peserta didik yang belum lancar membaca. Selain itu guru juga belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, guru mengungkapkan bahwa peserta didik sebenarnya lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media. Namun karena waktu yang terbatas guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia seperti buku LKS.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengembangkan media pembelajaran *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 BAB 6 “Berbeda itu Tak Apa” dengan materi membaca dan merangkai bunyi huruf dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.






#### 2. *Design* (Desain)

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun produk yaitu mengumpulkan bahan materi dan menyusun kerangka media pembelajaran *E-Flashcard*. Bahan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *E-Flashcard* diperoleh dari buku guru dan siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 Bab VI “Berbeda Itu Tak Apa”. Materi pada bab ini yaitu membaca dan merangkai bunyi huruf dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali. Media pembelajaran *E-Flashcard* terdiri dari dua bagian yaitu papan media *E-Flashcard* berbentuk prisma dan kartu *E-Flashcard* yang berisi huruf, gambar animasi, dan barcode video pengenalan huruf.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media sesuai dengan rancangan dalam tahap perencanaan (*design*). Bentuk pengembangan media *E-Flashcard* dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard**

No.	Pengembangan Media	Keterangan
1.		<p>Papan media pembelajaran <i>E-Flashcard</i> berbentuk prisma terbuat dari bahan karton duplex yang dilapisi kertas art dengan lubang dan ring pada bagian atas.</p>
2.		<p>Kartu <i>E-Flashcard</i> bagian depan memuat huruf dan barcode yang dapat di scan untuk menampilkan video pengenalan huruf.</p>
3.		<p>Kartu media pembelajaran <i>E-Flashcard</i> bagian belakang berisi huruf kapital dan kecil serta gambar animasi.</p>
4.		<p>Terletak di bagian belakang tempat media <i>E-Flashcard</i> berisi nama dan gambar animasi hewan-hewan yang menunjukkan identitas media <i>E-Flashcard</i>.</p>
5.		<p>Terletak di bagian belakang tempat media <i>E-Flashcard</i> berisi nama dan barcode pengenalan huruf keseluruhan.</p>

No.	Pengembangan Media	Keterangan
6.	 <p><b>Petunjuk Penggunaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scan barcode pada E-Flashcard untuk mengenal bunyi huruf.</li> <li>2. Dengarkan kata yang diucapkan oleh guru.</li> <li>3. Susun huruf pada E-Flashcard sesuai kata yang diucapkan oleh guru.</li> <li>4. Bacalah kembali kata yang telah disusun.</li> </ol>	Petunjuk media <i>E-Flashcard</i> terletak pada bagian belakang tempat media <i>E-Flashcard</i> dan memaparkan petunjuk penggunaan secara umum.
7.	 <p><b>Barcode Petunjuk Penggunaan</b></p>	Barcode petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>E-Flashcard</i> yang berisi video penggunaan media pembelajaran <i>E-Flashcard</i> .
8.		Video pengenalan huruf yang menampilkan huruf, bunyi, dan gambar animasi serta suara hewan yang terdapat sesuai gambar animasi pada kartu <i>E-Flashcard</i> .

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

### Hasil Penilaian Validasi Ahli dan Praktisi

#### 1. Hasil Validasi Ahli

##### a. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media yang memvalidasi media *E-Flashcard* yaitu Bapak Rohmat Febrianto, M.Pd. yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Hasil penilaian oleh media disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
		Jumlah	Maksimal		
1.	Penyajian	14	16	87,5%	Sangat Valid
2.	Desain	14	16	87,5%	Sangat Valid
3.	Tampilan	13	16	81,25%	Sangat Valid
4.	Penggunaan	10	12	83,33	Sangat Valid
<b>Total</b>		51	60	85%	Sangat Valid

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 3 hasil penilaian ahli media yang berupa media *E-Flashcard* menunjukkan persentase 85%. Jika dilihat berdasarkan tabel kriteria kevalidan, maka persentase skor yang diperoleh termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Selain itu ahli media juga memberikan saran, komentar, dan catatan terhadap media yang dikembangkan. Saran dan catatan dari ahli media yaitu media pembelajaran *E-Flashcard* sebaiknya diperbesar ukurannya jika digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas agar peserta didik yang berada di barisan belakang dapat mengamati dengan jelas.

## b. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang memberikan validasi pada media *E-Flashcard* yaitu Ibu Efi Ika Febriandari, M.Pd. yang merupakan Guru SDN 1 Tasikmadu. Hasil penilaian oleh ahli materi disajikan dalam tabel 3 berikut.

**Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
		Jumlah	Maksimal		
1	Ketepatan materi	15	16	93,75%	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
3	Kontekstual	3	4	75%	Valid
4.	Keakuratan materi	6	8	75%	Valid
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>32</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

## c. Hasil Validasi Media oleh Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang memberikan validasi pada media *E-Flashcard* yaitu Ibu Irma Arifah, M.Pd. yang merupakan dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Hasil penilaian oleh ahli bahasa disajikan dalam tabel 4 berikut.

**Tabel 4 Hasil Penilaian Media oleh Ahli Bahasa**

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
		Jumlah	Maksimal		
1.	Penyajian	13	16	81,25%	Sangat Valid
2.	Desain	16	16	100%	Sangat Valid
3.	Tampilan	16	16	100%	Sangat Valid
4.	Penggunaan	12	12	100%	Sangat Valid
<b>Total</b>		<b>43</b>	<b>44</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

## d. Hasil Validasi Praktisi

Validasi praktisi bertujuan untuk mengetahui isi materi, evaluasi pada materi, evaluasi pada media, dan implementasi pada media. Ahli validasi praktisi yang menilai media pembelajaran *E-Flashcard* yaitu ibu Tri Agustina, S.Pd. yang merupakan guru kelas 1 SDN 1 Tamanan. Data penilaian oleh disajikan pada tabel 5 berikut.

**Tabel 5 Hasil Penilaian Praktisi**

No	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase	Kriteria
		Jumlah	Maksimal		
1.	Materi	4	4	100%	Sangat Praktis
2.	Kelayakan media pembelajaran	10	12	83,33%	Sangat Praktis
3.	Implementasi media pembelajaran	7	10	70%	Praktis
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>24</b>	<b>83,33%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 5 hasil validasi praktisi terhadap media pembelajaran *E-Flashcard* dari guru di SDN 1 Tamanan menunjukkan persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria tersebut media pembelajaran *E-Flashcard* yang sudah dikembangkan termasuk ke dalam kategori “sangat praktis”. Selain mengisi lembar angket, guru juga memberikan saran, dan komentar terhadap media pembelajaran *E-Flashcard* yang dikembangkan. Saran dan komentar guru mengenai media yaitu menggunakan ring yang lebih sehingga memudahkan peserta didik untuk mengganti kartu dalam merangkai kata.

### Hasil Uji Coba Produk

Hasil deskripsi *pre-test* dan *post-test* keterampilan membaca permulaan peserta didik disajikan dalam tabel 6 berikut.

**Tabel 6 Rentang Nilai Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Skala Lapangan**

Rentang Nilai	Jumlah Siswa		Presentase		Keterangan
	<i>Pre-test</i>	Posstest	<i>Pre-test</i>	Posstest	
91-100	3	30	7,14%	71,42%	Sangat Baik
81-90	30	10	71,42%	23,8%	Baik
71-80	6	1	13,28%	2,38%	Cukup Baik
61-70	2	1	4,76%	2,38%	Kurang Baik
00-60	1	1	2,38%	2,38%	Sangat Kurang Baik

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 6 rekapitulasi hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata keterampilan membaca permulaan peserta didik yaitu 85. Berdasarkan tabel 6 rekapitulasi hasil *pre-test* tertinggi terdapat pada presentase 71,46% dengan rentang nilai 81-90 yang menunjukkan kategori “baik” dan rekapitulasi hasil posstets tertinggi terdapat pada presentase 71,42% dengan rentang nilai 91-100 yang menunjukkan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan dari rata-rata nilai *pre-test* ke nilai *post-test* menunjukkan peningkatan yang berarti media *E-Flashcard* dapat dikatakan efektif. Hasil perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* diketahui rata-rata nilai *pre-test* peserta didik sebesar 85 dan untuk rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 95. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan rata-rata dari nilai *pre-test* ke *post-test* sebesar 10.

### Angket Respon Peserta Didik

Hasil dari angket respon peserta didik dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8 Persentase Angket Respon Peserta Didik**

No.	Daftar Pernyataan	Persentase
1.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran <i>E-Flashcard</i> .	100%
2.	<i>E-Flashcard</i> mudah saya gunakan.	100%
3.	Saya mudah memahami petunjuk penggunaan media <i>E-Flashcard</i> .	100%
4.	<i>E-Flashcard</i> berisi materi yang menarik.	100%
5.	Tulisan huruf pada <i>E-Flashcard</i> tampak rapi.	100%
6.	Saya menyukai tampilan <i>E-Flashcard</i>	100%
7.	Saya memahami materi yang terdapat pada media <i>E-Flashcard</i>	100%
8.	<i>E-Flashcard</i> memudahkan saya untuk belajar membaca permulaan.	100%
9.	Bahasa yang digunakan pada <i>E-Flashcard</i> mudah saya pahami	100%
10.	Tulisan huruf pada <i>E-Flashcard</i> mudah dibaca	100%
11.	Saya senang belajar dengan <i>E-Flashcard</i> .	100%



12.	<i>E-Flashcard</i> membuat saya semangat belajar membaca permulaan.	100%
XR		100%

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 8, maka analisis hasil penelitian angket respon peserta didik terhadap media *E-Flashcard* secara keseluruhan mencapai 100%. Jika dilihat berdasarkan tabel kriteria kemenarikan, maka persentase skor yang diperoleh termasuk dalam kriteria “sangat menarik”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik tertarik dengan media *E-Flashcard* yang dikembangkan.

### Angket Respon Guru

Hasil dari angket respon guru dilihat pada tabel 9

**Tabel 9 Angket Respon Guru**

No	Daftar Pernyataan	Persentase
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	100%
2.	Media pembelajaran menarik	100%
3.	Mudah untuk digunakan	100%
4.	Petunjuk media pembelajaran mudah dipahami	100%
5.	Dapat digunakan secara berulang -ulang	100%
6.	Dapat digunakan secara individu atau kelompok	100%
7.	Kegiatan pembelajaran lebih efisien	100%
8.	Peserta didik aktif dalam pembelajaran	100%
XR		100%

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 9, maka analisis hasil penelitian angket respon guru terhadap media *E-Flashcard* secara keseluruhan mencapai 100%. Jika dilihat berdasarkan tabel kriteria kemenarikan, maka persentase skor yang diperoleh termasuk dalam kriteria “sangat menarik”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik tertarik dengan media *E-Flashcard* yang dikembangkan.

### Analisis Data

#### Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda (uji t) dan uji keefektifan (*n-gain*) sebagai berikut.

##### a. Uji Beda (Uji t)

Uji beda yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *paired sample t-test*. Ketentuannya apabila nilai sig. (*2-tailed*)  $\leq 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dan apabila nilai sig. (*2-tailed*)  $\geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Hasil uji beda penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar dapat dilihat melalui tabel 10 berikut.

**Tabel 10 Uji Beda (Uji t)**

Paired Samples Test		Paired Differences			T	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		

Pair 1	Post-test - Pre-test	9,762	3,114	,481	8,791	10,732	20,3 15	41	,000
--------	----------------------	-------	-------	------	-------	--------	------------	----	------

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil tabel 15 diperoleh nilai sig. (2-tailed) *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,00. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti ada perbedaan keterampilan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard*.

b. Uji keefektifan (*N-Gain*)

**Tabel 11 Uji keefektifan *N-gain* menggunakan software SPSS 22**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_gain_skor	42	,27	1,00	,7568	,26493
N_gain_persen	42	27,27	100,00	75,6777	26,49339
Valid N (listwise)	42				

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 11 diperoleh nilai mean *n-gain* sebesar 0,76. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SDN 1 Tamanan dan SD Islam Al Badar mengemukakan bahwa peserta didik sebenarnya lebih tertarik dalam pembelajaran menggunakan media. Namun karena waktu yang terbatas guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia seperti buku LKS.

Media pembelajaran *E-Flashcard* di desain untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Media pembelajaran *E-Flashcard* berisikan materi, gambar animasi, video yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Bentuk pengembangan dari media *E-Flashcard* ini yaitu penggabungan antara media visual dan audio. Melalui penggabungan media audio dan visual anak diharapkan tidak hanya dapat melihat namun juga dapat mendengarkan bunyi huruf yang sesuai. Penggabungan media audio dan visual juga dirasa dapat menarik perhatian peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Dimana media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan yang terdapat pada kartu huruf yang dapat diamati oleh peserta didik, sedangkan media audio yang merupakan media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara, dalam kata lain hanya mampu dirasakan oleh indra pendengar saja (Puspita, dkk, 2021). Media *E-Flashcard* dipadukan dengan video animasi yang dapat di scan sehingga memunculkan bunyi huruf yang dapat di dengar oleh peserta didik. Media *E-Flashcard* ini, disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat berlatih merangkai kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Video animasi mampu menarik perhatian peserta didik karena gambar yang bergerak dan lucu Menurut siswa menjadi daya Tarik siswa untuk lebih fokus menyimak (Rahayu, T. P., William, N., & Wardhani, I. S. K., 2022; Riana Aprianti, R. A., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023).

Media *E-Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Pada media ini memuat huruf, gambar animasi hewan dan barcode yang dapat di scan untuk menampilkan video pengenalan huruf. Pada media *E-Flashcard* peserta didik dapat belajar membaca dan merangkai kata dengan menyusun huruf-huruf membentuk suatu kata. Tidak hanya membaca, peserta didik juga dapat mengenal bunyi huruf yang terdapat pada video media pembelajaran *E-Flashcard*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ersila, E. D. R., Syarif, F. U.

& Husna, A. (2023) bahwa melalui pengembangan video pembelajaran materi tersampaikan dengan lebih mudah.

Media pembelajaran *E-Flashcard* telah dinyatakan valid atau layak digunakan setelah dilakukan uji kevalidan oleh ahli instrumen, media, bahasa, materi, dan praktisi. Media ini juga mendapat saran dan masukan, diantaranya penggunaan huruf, ketebalan media, dan ukuran media pembelajaran *E-Flashcard*. Peneliti telah melakukan perbaikan sehingga media pembelajaran *E-Flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji kevalidan dari beberapa ahli, media pembelajaran *E-Flashcard* mendapatkan persentase rata-rata nilai yaitu 89%. Berdasarkan persentase rata-rata nilai tersebut media pembelajaran *E-Flashcard* yang sudah dikembangkan masuk dalam kategori "sangat layak".

Media pembelajaran *E-Flashcard* dinyatakan sangat menarik berdasarkan hasil angket uji respon guru dan peserta didik. Hasil uji respon guru menunjukkan persentase kemenarikan 100% termasuk dalam kategori sangat menarik. Sedangkan berdasarkan angket uji respon peserta didik pada uji skala kecil menunjukkan persentase nilai 92,5% dan uji lapangan menunjukkan persentase nilai 100%. Sehingga dapat disimpulkan pada hasil penilaian melalui angket uji respon peserta didik pada uji skala kecil dan uji lapangan media pembelajaran *E-Flashcard* sangat menarik digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Keefektifan media ini dilakukan dengan melihat perbedaan hasil keterampilan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *E-Flashcard*. Berdasarkan uji beda diperoleh nilai sig. (2-tailed) pre-test dan post-test sebesar 0,00. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard*. Sedangkan hasil uji keefektifan n-gain, diperoleh nilai mean n-gain sebesar 0,76. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kajian produk akhir diatas, menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *E-Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Media pembelajaran *E-Flashcard* telah dinyatakan layak dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2021) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Kata Lambaga dengan Bantuan Media Flashcard" menunjukkan hasil bahwa metode kata lembaga dengan bantuan Flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I B Jatisampurna I Bekasi. . Penelitian yang sama dilakukan oleh Kumullah. pada tahun 2019 dengan judul "Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar" menunjukkan hasil bahwa media *Flashcard* mampu mempengaruhi hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan hasil tes unjuk kerja keterampilan membaca permulaan melalui media *Flashcard* rata-rata peserta didik telah mencapai rerata yang telah ditetapkan yaitu 80. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Wangi pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V" menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *E-Flashcard* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi di masa pandemi covid-19, dan memudahkan materi pelajaran.

## Kesimpulan

Media pembelajaran *E-Flashcard* yang telah dikembangkan merupakan media yang valid dan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa

kelas 1 sekolah dasar. Media *E-Flashcard* yang telah dikembangkan ini merupakan media kartu bergambar yang berisi suara dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran *E-Flashcard* didesain untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, yang berisikan materi, gambar animasi, video, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard* dinyatakan efektif setelah dilakukan uji beda dan uji *n-gain* yaitu adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *E-Flashcard*. Dikembangkannya media ini guru dapat memanfaatkan dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik dengan cara lebih menarik. Selain itu perlu juga melanjutkan penelitian untuk menguji dan membandingkan tingkat keefektifan dengan media lain dan pada sampel yang lebih besar atau pada sampel dengan karakteristik yang lebih beragam.

### Daftar Pustaka

- Agustin, M.D., Setiawan, A., dan Maruf, M.M. 2021. *Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas 1 SD Negeri 2 Sengon*. (Online), 2(1). 10-19, (<https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/173>) diakses 7 Juli 2023
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2965>.
- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 522-527. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.40796>
- Ersila, E. D. R., Syarif, F. U. & Husna, A. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Plotagon Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 276-286. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5110>
- Fauziah, G., & Lestari, A.W. 2018. *Pembudayaan Gerakan Literasi Informasi Siswa Tingkat Sekolah Dasar di Tangerang Selatan*. (Online), 8(2): 167-179, (<https://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/view/13490>) diakses 25 Januari 2023.
- Hadiana, L.H., Hadad S.M., & Marlina, I. 2018. *Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana*. (Online), 4 (2): 212-242, diakses 25 Januari 2023.
- Hamzah, A. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: CV Literasi Nusantara.
- Hasan, M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kumullah, R., Yulianto, I. dan Ida. 2019. *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. (Online), 7(2): 36-42, (<https://unimuda.ejournal.id/jurnalpendidikan/article/view/301>), diakses 3 Februari 2023.
- Muammar. 2020. *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- OECD (2023), "What can students do in mathematics, reading and science?", in *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/02f44b44-en>.
- Puspita, A. M. I., Saud, U. S., Damayanti, V. S., William, N., & Setiawan, A. (2021, November). The Implementation of Local Wisdom-Based Audio-Visual Media to Improve Cultural Literacy in Elementary Schools. In *1st International Conference Of Education, Social And Humanities (INCESH 2021)* (pp. 29-33). Atlantis Press.

- Puspita, A.M.I., dan Santosa, A. B. 2019. *Peran Budaya Literasi Pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar (Role Of Literation Culture On The Improvement Of Elementary School Student Characters)*. (Online), 8 (1). 105-113, (<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.2032>), diakses 7 Juli 2023.
- Rahayu, T. P., William, N., & Wardhani, I. S. K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Pada Materi Wawancara Siswa Sekolah Dasar. *Edutainment*, 10(1), 47-56. <https://doi.org/10.35438/e.v10i1.635>
- Rahman, B., & Haryanto. 2014. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayu Tengah 2*. (Online), 2(2): 127-137, (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2650>), diakses 14 Februari 2023.
- Riana Aprianti, R. A., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398-407. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315>
- Romelah, S., & Laili, A. M. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SDN 02 Ngrayung. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 10-14. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v3i1.433>
- Susanti, E. 2014. *Keterampilan Memaca*. Bogor: Penerbit IN MEDIA.
- Wahyuni, S. 2020. *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku"*. (Online), 4(1): 9-16, (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/23734>), Diakses 26 Januari 2023.
- Wangi, I.D.A.N.P., dan Agung, A.A.G. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V*. (Online), 9(1): 150-159, (<https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/756>), diakses 23 Januari 2023.
- Yunita, C., Sudjoko, dan Ulfa, M. 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Kata Lembaga dengan Bantuan Media Flashcard*. (Online), 2(2): 192-199, (<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1298>), diakses 15 Februari 2023.