

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU CEPAT BERGAMBAR UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Elfin Nadhiroh¹, Satrio Wibowo², Eni Nurhayati³

¹PGSD STKIP PGRI SIDOARJO

²PGSD STKIP PGRI SIDOARJO

³PGSD STKIP PGRI SIDOARJO

¹elfinadhirah95@gmail.com, ²satriosejarah@gmail.com,

³Eninurhayati188@gmail.com

ABSTRACT

Reading is one of important skill for every person especially student of elementary school for getting the new knowledge and get the many information. The reason of research is there were some students difficult to reading during learning process in the class. So, this research aimed to development of media flashcard picture that can help students for increase the reading skills' students of elementary school. Researchers use this type of research and development (R&D) method, the model used is the Borg and Gall model. The sample used is 15 students grade one elementary school of Kedungpeluk 1. In this research, the instrument was test and interview. The Media developed is quick picture cards to read elementary school first grades. The results show that the quick picture card, namely: first, based on media validation states that the media is feasible with a percentage value of 85,71%. Second for the results of the effectiveness of the quick picture card media, it is done with a pretest and posttest in the trial, the pretest average score of students is 46,66% while the posttest results are 80%. Then quick picure cards can be said to be effective and feasible to practice reading skills.

Keywords: Learning Media, Quick Picture Card, Reading

ABSTRAK

Membaca adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang penting bagi setiap orang terutama siswa sekolah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi secara tertulis. Alasan penelitian ini adalah beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca selama proses pembelajaran. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu cepat bergambar untuk melatih kemampuan membaca pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Peneliti menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), model yang digunakan adalah model Borg and Gall. Sampel yang digunakan adalah 15 siswa kelas 1 di SDN Kedungpeluk 1. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah lembar tes dan lembar validasi ahli.. Media yang dikembangkan adalah kartu cepat bergambar untuk melatih kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Hasil penelitian pada media kartu cepat, yaitu: pertama, berdasarkan validasi media menyatakan bahwa media kartu cepat

bergambar layak dengan nilai presentase 85,71%. kedua untuk hasil keefektifan media kartu cepat bergambar dilakukan dengan pretest dan posttest dalam uji coba pretest nilai rata-rata siswa sebesar 46,66% sedangkan posttest memperoleh hasil sebesar 80%. Maka kartu cepat bergambar bisa dikatakan efektif dan layak untuk melatih kemampuan membaca.

Kata Kunci: Membaca, Media Pembelajaran dan Kartu Cepat Bergambar

A. Pendahuluan

Membaca ialah proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk teks maupun tulisan. Berdasarkan Rumidjan, dkk (2017) menyatakan bahwa “Membaca adalah kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap siswa dan bersifat reseptatif atau terbuka.” Sedangkan menurut Nurhayati, dkk (2021) menyatakan bahwa “membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa selain tiga keterampilan berbahasa yaitu berbicara, mendengarkan, dan menulis. Keterampilan membaca dianggap sangat penting untuk dikuasai siswa karena memberikan mereka pengetahuan baru”. Membaca memberi seseorang sebuah informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru. Namun, di negara Indonesia kemampuan membaca secara umum berdasarkan dari hasil PISA 2018 negara Indonesia berada di level 1a dengan score 371 (Schleicher &

Andreas, 2019). Dari hasil PISA 2018 tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan membaca negara Indonesia masih berada di level yang cukup rendah. Menurut Belfali (Kemdikbud, 2019) mengatakan bahwa “Ada beberapa catatan terkait kemampuan membaca siswa Indonesia, antara lain siswa Indonesia bagus dalam pemahaman untuk *single text*, tetapi lemah di dalam memahami *multiple text*.” sedangkan Indonesia telah menerapkan program pendidikan literasi yang lebih mengarah pada meningkatkan keterampilan komunikasi lisan maupun tulisan, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, nalar, dan memperluas pengetahuan. Sehingga untuk mewujudkan program pendidikan Literasi maka dibutuhkan cara meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, untuk mewujudkan hal tersebut maka harus ditanamkan secara dini dengan melalui pendidikan sekolah dasar yang bertujuan agar

peserta didik memperoleh pengetahuan dasar dan dapat selalu diingat, yang mana dalam hal ini kemampuan membaca sudah dapat diterapkan pada kelas satu sekolah dasar. Sedangkan, keterampilan membaca Membaca merupakan kegiatan inti dikelas dan khususnya pada sekolah dasar. Dengan adanya membaca akan mendapatkan pengetahuan yang diinginkan secara luas dan melatih keterampilan membaca mulai dari mengenal huruf, tulisan menjadi bunyi bahasa, dan memahami kata-kata yang di baca maupun yang di dengar. Muhsyanur (2019) menyatakan bahwa membaca adalah “proses menganalisis makna simbol-simbol kebahasaan yang dihubungkan dengan kata-kata dengan tujuan untuk memahami informasi, gagasan berita, dan wacana yang tertulis oleh pengarang atau yang tertulis dalam bacaan. Rahim (2007) mengatakan membaca adalah “interaktif yang melibatkan pembaca dengan teks tergantung pada konteks, orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.”

Ada enam indikator membaca dikelas rendah menurut Sa'ud, dkk (2021) yakni 1) membaca huruf, 2) membedakan bunyi awal (fonem), 3) membaca kata bermakna, 4) membaca kata tak bermakna, 5) membaca cepat, dan 6) memahami bacaan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca ialah sebuah proses membaca yang melibatkan suatu konteks atau teks untuk menemukan suatu tujuan yang ingin dicapainya. Melihat hal ini, anak yang masih dibangku sekolah dasar harus dapat membaca padahal kemampuan perkembangan setiap anak berbeda-beda dengan anak satu dengan anak lainnya, bisa juga ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Maka persoalan tersebut yang terpenting bagaimana cara untuk mempelajarinya, sehingga anak menganggap kegiatan proses belajar mengajar akan menyenangkan dan mengasyikan.

Karena membaca dan memahami suatu bacaan harus di ajarkan sejak usia dini karena keterampilan membaca sangat penting untuk perkembangan peserta didik dengan memperhatikan kegiatan proses pembelajaran didalam kelas. Membantu pendidik memperkaya pengetahuan peserta

didik, melalui berbagai bahan pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajarannya. Sedangkan Kustandi & Darmawan (2020) media pembelajaran adalah “alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar, memperjelas makna pesan yang dikomunikasikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan lebih lengkap.” Berdasarkan sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana atau bahan untuk menyampaikan suatu pengetahuan dengan cara lebih baik dan menyenangkan kepada peserta didik selama kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

Media kartu cepat merupakan media sederhana yang terbuat dari kertas dan bergambar yang dapat dipergunakan oleh semua guru, terutama di sekolah dasar untuk membantu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas agar menyenangkan. “Menggunakan gambar atau foto yang digambar tangan atau gambar yang sudah ada kemudian dapat ditempelkan ke lembar kartu bergambar. Gambar kartu cepat adalah

serangkaian pesan yang ditampilkan dibagian belakang kartu beserta deskripsi setiap gambar (Susilana & Riyana (2009).”

Dari hasil observasi dan wawancara lapangan terdapat informasi yang diberikan oleh wali kelas 1 Sekolah Dasar, menyatakan bahwa di antara siswa kelas 1 terdapat 10 dari 15 siswa dengan kemampuan membacanya memperoleh persentase 60% dengan nilai rata-rata 66,67 hal tersebut kurang dari KKM yakni ≥ 73 . Dalam hal ini disebabkan beberapa faktor, yaitu 1) faktor kedua orang tua yang terlalu sibuk bekerja sehingga saat mendampingi anaknya belajar tidak ada waktu, 2) faktor kurangnya semangat siswa untuk belajar membaca lebih giat, dan 3) faktor siswa lebih sering bermain *gadget* karena kurang adanya pendampingan dalam pembatasan penggunaan *gadget*.

Adapun beberapa faktor lain yang menyebabkan keterampilan membaca menjadi rendah yakni 1) beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang aktif, karena kurangnya kesiapan siswa untuk menerima pembelajaran dan berinteraksi dengan guru sangat kurang, 2) strategi dan metode pembelajaran yang dipilih/digunakan oleh guru kurang

tepat dan guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan dan motivasi rendah untuk belajar (Rumidjan, dkk (2017).

Berdasarkan dari penjelasan observasi diatas, peneliti ingin melakukan penelitian lain dengan mengembangkan media kartu bergambar. Media kartu bergambar ini bertujuan agar para siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca secara menyenangkan dan tidak

Rumusan masalah di dalam artikel ini ada dua yaitu bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kartu cepat bergambar terhadap melatih kemampuan membaca pada siswa kelas 1 sekolah dasar dan bagaimana kemampuan membaca siswa kelas 1 setelah menggunakan media kartu cepat bergambar.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas suatu produk yang telah dibuat,

mudah bosan, serta tujuan pembelajaran dapat mencapai hasil yang lebih baik. Karena media bergambar ini dilengkapi dengan gambar, *full color*, dan teks tebal yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pembuatan media kartu bergambar ini sangat mudah dan hemat biaya. Penggunaan media kartu cepat bergambar sangat praktis sehingga guru maupun siswa mudah untuk menggunakannya.

sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien (Sugiyono, 2019). Model yang digunakan yakni model *Barg and Gall* dari 10 langkah peneliti menggunakan 7 langkah, yaitu: Potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Tempat penelitian ini dilakukan di kelas 1 SDN Kedungpeluk 1. Sekolah terletak di desa Kedungpeluk Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian sebanyak 15 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi dan

lembar tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan data kualitatif dan kuantitatif yang berupa angka atau presentase rumus yang digunakan untuk validasi ahli materi, dan validasi ahli media yakni :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$$

Keterangan :

P = Presentase validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Sedangkan tes menggunakan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

n = Jumlah frekuensi yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Sebelum tes diberikan kepada siswa tes di uji validasi terlebih dahulu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dan reliabilitas *Alpha* melalui SPSS 24 windows. Lembar tes yang digunakan berupa tes lisan dengan menyesuaikan materi tentang benda

hidup dan tak hidup pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Proses pengembangan media pembelajaran kartu cepat bergambar terhadap kemampuan membaca pada siswa kelas 1 sekolah dasar

Dalam mengembangkan media pembelajaran kartu cepat bergambar ini dilatar belakangi adanya masalah yang ada di kelas I SD Negeri Kedungpeluk 1. Siswa yang masih kurang bisa membaca dengan lancar bahkan ada yang tidak dapat membaca. Dan itu terbukti pada saat pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, serta pada saat guru menjelaskan beberapa siswa berbicara sendiri bahkan menggoda temannya yang diam, kemudian siswa disuruh membaca siswa tersebut hanya diam dan tidak mau membaca. Dari beberapa masalah diatas menyebabkan nilainya berkurang dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa juga sangat kurang dan hanya beberapa siswa yang menanggapi atau menjawab pertanyaan guru. Dan terdapat beberapa kendala yaitu

pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat jarang dilakukan karena keterbatasan waktu, susasana belajar juga kurang menarik, faktor usia, dan guru hanya berbekal menggunakan buku tematik dan LKS saja untuk menunjang pembelajaran. Dari kendala dan masalah di atas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran kartu cepat bergambar yang akan menjadi solusi penyemangat dan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk desain dari media kartu cepat bergambar ini dilengkapi dengan berbagai gambar yang menyesuaikan dari isi materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut tidak mudah merasa bosan dan jenuh, tahap pembuatan media kartu cepat bergambar ini dilakukan dan diproses melalui aplikasi Canva di komputer, berikut langkah-langkah pembuatannya :

1. Merumuskan isi materi pembelajaran tematik pada tema tujuh “benda hidup dan benda tidak hidup” subtema satu “benda hidup dan tidak hidup di sekitar kita”
2. Mendesain menggunakan aplikasi canva di komputer

- a. Buka aplikasi canva dan log in
- b. Klik buat desain, lalu pilih desain yang berjudul *flashcard*
- c. Pilih template dan warna sesuai dengan keinginan
- d. Tambahkan foto aneka benda hidup dan tidak hidup sesuai urutan abjad A-Z
- e. Tambahkan tulisan satu kata di bagian pertama, kemudian bagian kedua diberi penjelasan atau pengertian dari gambar tersebut, font yang digunakan di setiap kartu menggunakan font *open sans extra bold*
- f. Masukkan filter dan sesuaikan gambar dengan mengatur kecerahan, kontras, saturasi, dan lain-lain.
- g. Setelah sudah jadi, unduh gambar
- h. Setelah gambar sudah di unduh, kemudian di print dengan menggunakan kertas HVS A4 80 grm dan gunting hasil print.
- i. Kemudian laminating *flashcard* atau kartu cepat bergambar agar ketahanan kartu lebih awet dan tidak mudah rusak.

Tabel 1 Hasil validasi ahli media kartu cepat tahap I & 2

| No | Aspek Penilaian | Kriteria Penilaian | N 1 | N 2 |
|------------|-----------------|--|---------|---------|
| 1 | Fisik | 1. Jenis bahan yang digunakan | 3 | 5 |
| | | 2. Ukuran kartu cepat | 3 | 4 |
| | | 3. Ketahanan Media kartu cepat | 3 | 5 |
| | | 4. Keamanan media kartu cepat | 3 | 5 |
| 2 | Pemakaian | 5. Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas 1 | 4 | 5 |
| | | 6. Kemudahan penggunaan media | 4 | 4 |
| 3 | Gambar | 7. Kejelasan gambar | 4 | 4 |
| | | 8. Kesesuaian gambar dengan materi | 3 | 4 |
| 4 | Warna | 9. Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas 1 | 4 | 4 |
| | | 10. Keterpaduan warna gambar dengan kartu | 4 | 4 |
| | | 11. Komposisi warna, gambar, dan tulisan | 4 | 4 |
| 5 | Tulisan | 12. Kesesuaian ukuran huruf | 4 | 4 |
| | | 13. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan | 4 | 4 |
| | | 14. Kejelasan tulisan dalam permainan | 4 | 5 |
| Jumlah | | | 51 | 60 |
| Presentase | | | 72,85 % | 85,71 % |

| | | |
|--------------------|--------------|--------------|
| Kriteria Penilaian | Kurang Layak | Sangat Layak |
|--------------------|--------------|--------------|

Presentase kelayakan tahap 1 :

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

$$\sum x = 51$$

$$\sum xi = 70$$

$$P = \frac{51}{70} \times 100\% = 72,85 \%$$

Presentase kelayakan tahap 2:

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

$$\sum x = 60$$

$$\sum xi = 70$$

$$P = \frac{60}{70} \times 100\% = 85,71\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tanggal 17 Mei 2022 tahap I, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 51 dengan persentase 72,85%. Maka dapat disimpulkan bahwa media kartu cepat bergambar dalam kategori kurang layak. Setelah revisi ahli media pada tanggal 25 Mei 2022 tahap II. Produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 60 dengan persentase 85,71%. Maka dapat disimpulkan bahwa media kartu cepat bergambar dalam kategori sangat layak.

Pada penilaian ahli materi pada tanggal 03 Juni 2022 materi yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 28 dengan persentase 93,33%.

Maka dapat disimpulkan bahwa materi masuk kategori sangat layak dan tanpa revisi. Hasil penilaian media kartu cepat bergambar validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil validasi ahli materi

| No | Aspek Penilaian | Kriteria Penilaian | Nilai |
|----|-----------------|---|-------|
| 1 | Materi | 1. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi | 5 |
| | | 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| | | 3. Kesesuaian media dengan kompetensi dasar | 5 |

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh validator media dan validator materi, serta mendapatkan masukan dan saran perbaikan terhadap media kartu cepat bergambar yang harus direvisi, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam ketahanan kartu yang awalnya diprint lalu ditempel di

Setelah revisi desain, kemudian produk kartu cepat bergambar di ujicoba kepada kelas 1 sebanyak 15 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Uji coba ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca, serta keefektifan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil uji coba dengan

| | | | |
|---------------------------|------------------|---|--------------|
| 2 | Penyajian Materi | 4. Kemudahan memahami materi | 4 |
| | | 5. Kesesuaian media dengan materi yang digunakan | 5 |
| | | 6. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi | 5 |
| Jumlah | | | 28 |
| Presentase | | | 93,33 % |
| Kriteria Penilaian | | | Sangat layak |

Presentase kelayakan :

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

$$\sum x = 28$$

$$\sum xi = 30$$

$$P = \frac{28}{30} \times 100\% = 93,33\%$$

kertas duplex, setelah di revisi kartu menggunakan kertas HVS 80 grm kemudian di laminating agar lebih kuat dan awet.

2. Mengganti gambar bunga menjadi rantai agar menyesuaikan dengan isi materi Pancasila.

menggunakan media kartu cepat bergambar menggunakan *pretest* dan *posttest*. Tes akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Apabila tes telah memenuhi standarisasi pada uji validitas dan reliabilitas, maka tes dinyatakan layak untuk diberikan kepada siswa. Berikut hasil perhitungan

validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dan reliabilitas *Alpha* melalui SPSS 24 windows.

Tabel teknik korelasi *product moment*

| No Soal | r_{hitung} | r_{tabel} | Sig. | A | Ket |
|---------|--------------|-------------|-------|------|-------|
| 1 | 1.000 | 0,514 | 0,000 | 0,05 | Valid |
| 2 | 1.000 | 0,514 | 0,000 | 0,05 | Valid |
| 3 | 1.000 | 0,514 | 0,000 | 0,05 | Valid |

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semua butir

Berdasarkan gambar diatas, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrument penelitian dinyatakan reliable dengan kriteria tinggi karena nilai *alpha cronbach* sebesar 1.000 lebih dari 0,6. Soal *pretest* dan *posttest* menggunakan tes lisan, setiap siswa membaca cerita singkat dengan menggunakan sesuai pedoman penilaian indikator membaca yang Berikut tabel nilai tes sebelum dan sesudah menggunakan media kartu bergambar.

Tabel 4 Nilai hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media

soal dinyatakan valid. untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu butir soal maka r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* dengan $\alpha = 0,05$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut valid. Dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.

Reliability Statistics

| Cronbach's | |
|------------|------------|
| Alpha | N of Items |
| 1.000 | 3 |

Gambar 1 Analisis hasil reliabilitas

terdiri membaca huruf, membedakan bunyi awal (fonem), membaca kata bermakna, membaca kata tak bermakna, membaca cepat, dan memahami bacaan. Tujuan dari uji coba ini yaitu untuk melatih. Kemampuan membaca, serta keefektifan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

| No | Nama Siswa | Nilai tes awal (pre-test) | Nilai tes akhir (Post-test) |
|------------------------|------------|------------------------------|--------------------------------|
| 1 | Agn | 62 | 79 |
| 2 | Alf | 83 | 100 |
| 3 | Dik | 83 | 95 |
| 4 | Zka | 70 | 87 |
| 5 | Fen | 79 | 100 |
| 6 | Rsy | 79 | 100 |
| 7 | Kfd | 54 | 75 |
| 8 | Atk | 66 | 95 |
| 9 | Yma | 83 | 100 |
| 10 | Snr | 58 | 75 |
| 11 | Blv | 83 | 100 |
| 12 | Dwi | 41 | 70 |
| 13 | Pst | 37 | 70 |
| 14 | Rha | 54 | 79 |
| 15 | Hdk | 33 | 37 |
| Nilai rata-rata | | 64,33 | 84,13 |

Dari perhitungan diatas, persentase tes awal (*pre-test*) memperoleh hasil sebesar 40% dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 33 dan yang tertinggi 83 dan presentase tes akhir (*post-test*) memperoleh hasil sebesar 80% dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 37 dan nilai tertinggi 100. Siswa dikatakan tuntas jika siswa tersebut memperoleh nilai yang sama atau lebih dari $KKM \geq 73$. Jadi dapat disimpulkan bahwa 12 siswa yang dinyatakan tuntas, maka media kartu cepat bergambar dapat dikatakan efektif.

Persentase nilai siswa saat tes awal dan tes akhir, yaitu :

$$\text{Test awal (pre-test): } P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{15} \times 100\%$$

$$P = 40\%$$

$$\text{Test awal (post-test): } P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{15} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan bahwa media kartu cepat bergambar menunjukkan kriteria layak sehingga tidak dilakukan uji coba kembali dan revisi. Dengan demikian, media kartu cepat bergambar dapat dilakukan sebagai media pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas I Sekolah Dasar.

b. Bagaimana kemampuan membaca siswa kelas 1 setelah menggunakan media kartu cepat bergambar

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 SD Negeri Kedungpeluk, dalam proses kegiatan belajar membaca pada materi benda hidup dan tidak hidup, peneliti menggunakan media kartu cepat bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca

pada siswa kelas 1 melalui tes lisan secara singkat. Sebelum kartu cepat di gunakan atau di uji coba dalam proses pembelajaran, kartu cepat bergambar telah melakukan tahap-tahap yang sudah di lakukan dan hasil uji coba produk menunjukkan kriteria layak sehingga dapat digunakan. Sebelum itu ada tes awal dan tes akhir yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran , berikut perbedaan tes awal dan tes akhir dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 5 Perbandingan presentase hasil tes awal dan tes akhir kemampuan membaca

| No | Aspek Penilaian | Presentase | |
|----|---|---------------|---------------|
| | | Awal | Akhir |
| 1 | Mengenal dan mengucapkan huruf | 52 (86,6%) | 59 (98,3%) |
| 2 | Membedakan macam-macam huruf dan bunyinya | 44 (73,3%) | 53 (88,3%) |
| 3 | Membaca kata bermakna | 33 (55%) | 49 (81,6%) |
| 4 | Membaca bermakna | 32 (53,3%) | 80 (80%) |
| 5 | Membaca cepat | 34 (56,6%) | 47 (78,3) |

mbaca bermakna berjumlah 80 %, aspek kelima membaca cepat berjumlah 78,3 %, asek yang terakhir memahami bacaan berjumlah 83,3 %. Maka kemampuan membaca pada

| | | | |
|---|-----------------|-------------|---------------|
| 6 | Memahami bacaan | 36 (60%) | 50 (83,3%) |
|---|-----------------|-------------|---------------|

Dari tabel di atas terlihat adanya peningkatan membaca anak menggunakan media kartu cepat bergambar. Terlihat dimana pada tes awal terdapat aspek pertama yakni mengenal dan mengucapkan huruf berjumlah 86,6 %, aspek kedua yakni membedakan macam-macam huruf dan bunyinya berjumlah 73,3 %, aspek ketiga membaca kata bermakna berjumlah 55%, aspek keempat membaca bermakna berjumlah 53,3 %, aspek kelima membaca cepat berjumlah 56,6 %, aspek yang terakhir memahami bacaan berjumlah 60 %. Kemudian pada tes akhir setelah menggunakan kartu cepat bergambar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan aspek pertama yakni mengenal dan mengucapkan huruf berjumlah 98,3 %, aspek kedua yakni membedakan macam-macam huruf dan bunyinya berjumlah 88,3 %, aspek ketiga membaca kata bermakna berjumlah 81,6%, aspek keempat me siswa kelas 1 nilai akhir yang sebelumnya hanya 6 siswa yang tuntas setelah menggunakan media kartu cepat bergambar ada 12 siswa yang tuntas dengan KKM diatas ≤73.

E. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap validasi ahli materi, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 28 dengan presentase 93,33% dengan kualifikasi sangat layak. Saran yang diberikan oleh validator untuk aspek penilaian sudah sesuai dengan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan di evaluasi di kelas.

Validasi ahli media meliputi dua tahap. Tahap yang pertama produk dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 51 dengan presentase 72,85% dengan kualifikasi layak. Validasi ahli media tahap dua mengalami peningkatan, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 60 dengan persentase 85,71% dengan kualifikasi sangat layak. Pada tahap ini ahli media menganggap bahwa media kartu cepat bergambar telah layak digunakan tanpa revisi dan dapat di ujicobakan kepada siswa.

Hasil uji coba dengan menggunakan media kartu cepat menggunakan *pretest* dan *posttest*. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila peserta didik mendapatkan nilai yang sama atau lebih dari KKM ≥ 73 . Hasil tes awal (*pretest*) memperlihatkan

bahwa nilai rata-rata yang didapat siswa mencapai sebesar 40%. Sedangkan hasil tes akhir (*posttest*) memperoleh hasil sebesar 80%. Sehingga ada peningkatan sebesar 33,34%, dari yang awalnya hanya 9 siswa yang memperoleh nilai ≤ 73 sampai 3 siswa yang memperoleh nilai ≤ 73 . Jadi dapat disimpulkan bahwasannya kartu cepat bergambar efektif dan layak digunakan untuk melatih kemampuan membaca siswa pada saat proses pembelajaran.

Kemampuan membaca siswa kelas 1 ada peningkatan dari tes awal yang rata-rata nilainya 64,33 dengan jumlah skor nilai akhir yang sebelumnya hanya 6 siswa yang tuntas setelah menggunakan media kartu cepat bergambar mengalami peningkatan yakni 84,13. Dengan 12 siswa yang tuntas dengan KKM diatas ≤ 73 .

Kartu cepat bergambar cocok untuk melatih kemampuan membaca dengan adanya kartu cepat bergambar ini belajar menjadi asyik dan tidak sadar bahwa mereka belajar sambil bermain, sehingga kedepannya kartu cepat bergambar ini menjadi media pembelajaran yang akan sering digunakan saat proses pembelajaran terutama pada kelas rendah.

Daftar Pustaka

- Kemdikbud. (2019). *Hasil Pisa Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://doi.org/https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Kencana.
- Muhsyanur. (2019). *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*. Uniprima Press.
- Nurhayati, E., Rahayu, B., & Wahyu, S. (2021). Profil Siswa Retardasi Dalam Membaca Puisi (Studi Kasus) The Profil Of Retardated Students In Reading Poetry (Case Study). *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 32–43. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/St.V14i1.6425>
- Rahim, F. (2007). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 01, 62–68. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/Um009v26i12017p062> <http://dx.doi.org/10.17977/Um009v26i12017p062>
- Sa'ud, U. S., Musthada, B., & Sajawandi, L. (2021). *Model Pembelajaran Membaca Terpadu Berbasis Sastra Anak Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Pt. Nasya Expanding Management.
- Schleicher, & Andreas. (2019). *Oecd: Pisa 2018 Insight And Interpretations*. Pisa 2018 Insight And Interpretations. <https://doi.org/https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>

Sugiyono. (2019). *Metode Peneltian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Tindakan*. Cv. Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Cv.Wacana Prima.