

Pengembangan Media *Flash Cards* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca

Galih Pranowo

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara
Email: galihmail11@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 18 Juni 2021, revisi: 2 Juli 2021, diterima: 13 Juli 2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *flash cards* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Setelah melalui tahap produksi diperoleh produk awal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Perolehan data didapatkan dari observasi, angket, tes dan wawancara. Hasil yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash cards* pada uji ahli materi dinilai layak (89,13%) dan ahli media dinilai layak (90%). Selain uji ahli, pada uji coba lapangan utama media ini dinilai layak (93,125%) dan saat uji coba lapangan operasional media ini juga dinilai layak (94%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flash cards* sudah layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul.

Kata kunci: pengembangan, media *flash cards*, membaca

ABSTRACT

This research aims to produce flash cards media that feasible used in efforts to improve the ability in reading Javanese scripts student fourth grade of elementary school Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. The kind of research used by researchers is research and development. After going through an early stage production obtained starting product that has been validated by the material experts and media experts. the data obtained from observation, questionnaire, test and interview. Results were analyzed using descriptive quantitative technique. The results show that the flash cards media by the material experts is considered feasible (89,13 %) and by the media experts is considered feasible (90 %). In addition to testing experts, the main field trial was considered appropriate media (93.125%) and current operational field trial is also considered appropriate media (94%). This research result showed that flash cards media was already feasible as a media of learning in order to improve the ability in reading Javanese scripts student fourth grade of elementary school Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul.

Keywords: developing, flash cards media, reading



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Banyak pembelajaran bahasa Jawa yang dapat diajarkan di lingkungan masyarakat, khususnya di sekolah formal. Salah satu pembelajaran bahasa Jawa yaitu belajar aksara Jawa. Pembelajaran aksara Jawa ini dalam pendidikan formal sudah diajarkan sejak anak duduk di bangku sekolah dasar. Mulai dari pengenalan aksara Jawa sampai dituntut untuk menulis dan membaca. Pembelajaran aksara Jawa itu sendiri setiap jenjang kelas memiliki tingkatan yang berbeda. Hal ini didasari karena disetiap jenjang anak memiliki kemampuan yang berbeda. Semakin tinggi jenjang kelasnya maka materi aksara Jawa yang diajarkan semakin kompleks.

Dio A. Fajar (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan guru dalam mengeksplorasi materi pelajaran dan menyampaikannya dalam bentuk yang lebih komunikatif. Banyak media yang berkembang dan dapat digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa ini khususnya untuk membaca aksara Jawa. Mulai dari media sederhana sampai dengan multimedia yang berkembang di era sekarang. Akan tetapi, pemilihan media yang akan digunakan haruslah disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Analisis kebutuhan dan kondisi di lapangan dimaksudkan agar memperoleh media yang tepat digunakan oleh siswa. (Nunu et al., n.d.)(2021: 29), Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul, bahwasanya media yang cocok digunakan untuk pembelajaran aksara Jawa yaitu media sederhana. Hal ini didasari karena tidak memungkinkan menggunakan multimedia di sekolah tersebut. Sarana dan prasarana menjadi kendala utama dalam menggunakan media tersebut. Media sederhana ini sangat beragam jenisnya mulai dari papan flanel, roda berputar, poster, komik dan *flash cards*. Akan tetapi untuk pembelajaran aksara Jawa penggunaan media *flash cards* sangatlah cocok dengan karakteristik pokok bahasan. Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991 : 30) media kartu *flash* atau *flash cards* biasanya berisi kata-kata,

gambar, atau kombinasinya, dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa. (Alman, 2020) Untuk lebih menghidupkan suasana dan semangat peserta didik guru memberikan motivasi dengan memberikan hadiah penghargaan kepada peserta didik terbaik. Hal ini juga bisa menjadi motivasi siswa untuk memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya masing-masing. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi jembatan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan pada latar belakang, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *flash cards* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul. Sesuai masalah yang dipaparkan di depan, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *flash cards* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan, Penelitian dan pengembangan berfokus kepada pengembangan produk. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan hasil produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan (Sugiyono (2011:297). Penelitian ini dalam proses pengembangannya dilakukan secara berkesinambungan atau siklus, setiap langkah yang dikembangkan harus berpedoman pada hasil yang sudah diperoleh dari langkah sebelumnya. Sehingga dimaksudkan produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengembangan produk.

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul tahun ajaran 2012/2013. Subjek uji coba berjumlah 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet yang terdiri dari empat uji coba lapangan awal, delapan uji coba lapangan utama dan selebihnya digunakan untuk uji coba lapangan

operasional dengan menyesuaikan jumlah siswa dalam kelas di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul.

Berpedoman pada langkah pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*, maka penelitian pengembangan ini menggunakan 10 (sepuluh) langkah yang digunakan dalam prosedur penelitian ini. Nana Syaodih S. (2010: 169-170) menyebutkan bahwasanya ada 10 langkah yang digunakan oleh *Borg and Gall*. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan, jika dilaksanakan dengan baik dan benar maka akan diperoleh produk yang dapat dipertanggungjawabkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah pengembangan dilakukan peneliti yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Revisi produk I, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Revisi Produk II, 8) Uji coba lapangan utama, 9) Revisi tahap akhir. 10) *Dissemination* dan implementasi. Peneliti hanya mengembangkan produk sampai tahap revisi akhir, untuk produksi massal peneliti tidak melakukannya. Berdasarkan uraian di atas maka prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian dan pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi bertujuan untuk memperoleh dan merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran maka peneliti melakukan analisis kebutuhan yang nantinya digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Mulai dari observasi secara langsung di SD Muhammadiyah dan dari sumber-sumber buku.

Perencanaan

Sesudah dilakukan pengumpulan data dan merumuskan suatu permasalahan pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan produk. Produk yang akan dibuat merupakan media sederhana yang berupa media *flash cards* untuk siswa sekolah dasar kelas empat.

Pengembangan produk awal

Membuat bentuk fisik dari desain media *flash cards*. Sesudah produk jadi maka dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Pembuatan ini tentunya

disesuaikan dengan desain awal yang kemudian nantinya akalau ada revisi akan diperbaiki Kembali.

Uji coba lapangan awal

Uji cobia ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang berupa penilaian dan saran terkait dengan media *flah cards*. Informasi ini dari pengisian agket yang sudah di sediakan peneliti.

Merevisi produk hasil uji coba I

Data dan informasi yang diperoleh dari uji coba lapangan awal digunakan sebagai pedoman dalam revisi produk yang dikembangkan. Saran dan masukan ahli media dan materi menjadi bahan rujukan dalam penyempurnaan media flash cards yang dikembangkan.

Uji coba lapangan utama

Jumlah subjek uji coba dalam tahap ini melibatkan delapan siswa SD kelas IV Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan dan kesalahan dalam pengembangan produk

Merevisi produk hasil uji coba II

Revisi ini dilakukan untuk mencapai kesempurnaan produk yang nantinya akan di uji cobakan di lapangan opsional. Revisi ini juga mengacu kepada saran dan masukan dari siswa di kelompok kecil. Hal ini merupakan suatu respon terhadap uji coba lapangan tahap I.

Uji coba lapangan operasional

Uji coba lapangan operasional ini di lakukan di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. Uji coba tahap ini merupakan uji coba yang melibatkan subyek uji coba dalam satu kelas pembelajaran kelas IV SD Muhamadiyah Karangduwet Gunung Kidul

Revisi tahap akhir

Revisi ini berpedoman dari uji coba lapangan operasional. Tujuan revisi ini adalah penyempurnaan produk, sehingga produk layak digunakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Revisi tahap akhir ini merupakan revisi terakhir dari siklus pengembangan sehingga diharapkan dari saran dan masukan produk yang dikembangkan dapat mencapi ke titik sempurna sesuai dengan standar pengembangan media.

Dissemination dan implementasi

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan produk sampai tahap akhir, sedangkan untuk produk masal peneliti tidak melakukan. Produk ini dalam deseminasi tentunya memerlukan penggandaan sehingga dapat digunakan oleh masyarakat luas.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini merupakan pedoman yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, angket, tes dan wawancara. Untuk angket ahli media dan ahli materi dilakukan expert judgement oleh dosen pembimbing. Sedangkan untuk soal tes dan angket siswa dilakukan expert judgement oleh ahli materi.

Teknik Analisis Data

Suharsimi Arikunto (2002:244) menjelaskan bahwasanya analisis data mencakup keseluruhan kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memaknai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Segala bentuk data yang di peroleh merupakan perolehan dari validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu juga data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari uji coba produk yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul adalah dengan menggunakan observasi dan beberapa pertanyaan kepada responden. Responden tersebut yaitu guru kelas dan beberapa siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. Hasil observasi dan wawancara terhadap responden, peneliti menemukan beberapa hal sebagai berikut; 1) Siswa memiliki kesulitan dalam menghafal aksara Jawa dan mengaplikasikanya dalam suatu kalimat

atau kata khususnya untuk membaca, 2) Peran guru masih dominan sehingga anak menjadi pasif dalam pembelajaran, 3) Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangduwet, 4) Kurangnya media yang layak untuk membantu siswa dalam membaca aksara Jawa.

Perencanaan Pengembangan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mengkaji hasil dari studi pendahuluan tentang perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Peneliti merencanakan pengembangan sebuah media sederhana yang berupa *flash cards* yaitu adalah kartu bergambar dua dimensi yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut, dalam hal ini adalah aksara Jawa. Perencanaan produk yang dilakukan yaitu mendesain media *flash cards*. Adapun hal yang dilakukan yaitu menentukan warna, ukuran kartu, bentuk huruf, desain *lay out*, bahan yang digunakan, cover media, dan bentuk dari kartu tersebut. Selain itu pokok materi pembelajaran juga dilakukan yaitu materi aksara Jawa.

Desain Produk Awal

Media *flash cards* ini dikembangkan dengan tujuan menghasilkan media *flash card* yang layak dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa bagi siswa SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. (Alwa & Man, 2019) (2019:60), Dalam rangka mengetahui hasil, maka penelitian dilakukan minimal dua siklus. Pra Siklus dilihat sebagai gambaran bahwa metode konvensional perlu diperbaiki supaya hasil belajar siswa bisa mencapai hasil yang maksimal. Tentunya ini juga menjadi sudut pandang ketika melakukan pengembangan media. Media *flash cards* sudah melewati beberapa pengembangan. Pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan produk awal yaitu; 1) menentukan pokok bahasan yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini adalah aksara Jawa. 2) Menentukan Bahan dan alat yang diperlukan dalam proses produksi. 3) Membuat desain media dan membuat bentuk fisik dari desain tersebut.

Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

Ahli media. Data yang diperoleh dari validasi media ini diperoleh dengan menggunakan angket terbuka. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian ahli media di atas secara keseluruhan memperoleh hasil 82. Hasil ini menjelaskan bahwa kelayakan media *flash cards* masuk kriteria sangat baik atau layak (89,13%).

Ahli materi. Data yang diperoleh dari validasi media ini diperoleh dengan menggunakan angket terbuka. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian ahli media di atas secara keseluruhan memperoleh hasil 36. Hasil ini menjelaskan bahwa kelayakan media *flash cards* masuk kriteria sangat baik atau layak (90%).

Uji coba lapangan awal. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian subjek uji coba lapangan awal secara keseluruhan memperoleh hasil 155. Hasil tersebut menjelaskan bahwa penilaian terhadap media *flash cards* yang digunakan sangat baik atau layak (96,87%).

Uji coba lapangan utama. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian subjek uji coba lapangan awal secara keseluruhan memperoleh hasil 298. Hasil tersebut menjelaskan bahwa penilaian terhadap media *flash cards* yang digunakan sangat baik atau layak (83,125%).

Uji coba lapangan operasional. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian subjek uji coba lapangan awal secara keseluruhan memperoleh hasil 752. Hasil tersebut menjelaskan bahwa penilaian terhadap media *flash cards* yang digunakan sangat baik atau layak (94%).

Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka nilai yang terdapat dalam kurikulum juga harusnya memperhatikan aspek media yang digunakan saat melakukan pembelajaran (Syamsul Maarif, n.d. 2020). Mengetahui peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa untuk kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet peneliti menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. Penggunaan metode ini didasari untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan rata-rata siswa sebelum dan

karangduwet Gunungkidul. Pada tahap uji coba ahli media dinyatakan layak digunakan dengan persentase 89,13%. Penilaian ahli juga dinyatakan layak digunakan dengan persentase 90%. Pada uji coba lapangan awal penilaian yang dilakukan mendapatkan skor persentase 96,87% dengan kriteria layak, Uji coba lapangan utama memperoleh persentase 93,125% kriteria layak, dan saat uji coba lapangan operasional memperoleh persentase 94% kriteria layak. Selain uji coba juga dilakukan test untuk mengetahui kemampuan menghafal siswa yaitu dengan *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh adalah data terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pre-test*. Nilai tersebut yaitu yang awalnya 5,15 menjadi 8, nilai ini mengalami peningkatan sebesar 2,85. Dapat disimpulkan bahwa media *flash cards* yang dikembangkan secara keseluruhan dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. (Saputra et al., n.d.) (2020:154) dalam pembelajaran jikalau hasil siklus 2 lebih Baik dari pada siklus 1 berarti ada peningkatan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengembangan media *flash cards* di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul didapatkan kesimpulan bahwa media *flash cards* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul. Hal ini ditinjau secara keseluruhan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang menyatakan bahwasanya media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Selain penilaian dari para ahli, kelayakan media juga di uji cobakan kepada subjek uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Selain itu hasil ini juga diperkuat dari hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang menyatakan bahwasanya hasil rata-rata *post-test* lebih tinggi dibanding dengan hasil rata-rata *pre-test*.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah menyatakan media *flash cards* membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa telah

tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan yaitu. 1) Bagi guru. Disarankan menggunakan media *flash cards* ini dalam pembelajaran aksara Jawa untuk kelas IV SD agar mempermudah dan membuat senang siswa dalam belajar khususnya menghafal aksara Jawa. 2) Bagi peneliti selanjutnya. Disarankan mengembangkan media *flash cards* ini dengan materi pokok bahasan yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran. *Flash cards* terbukti membantu dalam pembelajaran konsep-konsep menghafal.

DAFTAR REFERENSI

- Arzhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Alman. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menghitung dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tugasku Sehari-Hari Kelas II SD Labschool STKIP. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Alwa, M., & Man, id. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Materi Jinayah melalui Metode Index Card Match. In *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* (Vol. 1, Issue 2). www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Anggia, R., Monica, I., Syahrudin, D., & Ridwan Sutisna, M. (n.d.). ANALISIS KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA FIKSI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca>
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Dio A. Fajar. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2, 1–13. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Miftachul Ulah. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Ra Roudlotul Islamiyah Sidoarjo*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Surabaya: Unnesa
- Nana Syaodih S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nunu, O., Dosen, M., Tarbiyah, F., Uin, K., & Riau, S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*.
- Saputra, N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Sigli, A.-H. (n.d.). *Penerapan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 41 Pidie*. www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsul Maarif SMP Negeri, I. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION (AIR)*. www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara