

## **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DISLEKSIA DI SDN BANJARWORO II BANGILAN**

Siti Farikatu Roziqoh<sup>1\*</sup>, Ina Agustin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: sitifariqatul@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media *flashcard*, tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan, dan tingkat keefektifan dari media *flashcard*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media *flashcard*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa disleksia yang berada dikelas VI sekolah dasar yang berjumlah 2 (dua) siswa, guru, dan 3 (tiga) validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes kemampuan membaca siswa berupa tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki kriteria valid dan cukup valid digunakan dengan persentase untuk ahli materi 98%, ahli media 80%, dan ahli bahasa 72,30% serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan dilapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan persentase angket respon guru 91% dan angket respon siswa 87%. Dan hasil tes siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai N-Gain 0,4 yang menunjukkan kriteria sedang. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan valid, cukup valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *flashcard*; kemampuan membaca; disleksia; ADDIE

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena setiap manusia berhak untuk mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting karena dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi dalam dirinya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa negara indonesia memberikan jaminan sepenuhnya kepada semua warga (termasuk anak berkebutuhan khusus) untuk memperoleh layanan pendidikan yang bermutu dan juga berhak memperoleh kesempatan yang sama dengan anak lainnya.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mengalami atau penyimpangan fisik, mental, intelektual, sosial, dan emosional dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan

pendidikan khusus. Berdasarkan Undang-undang NO. 20 Tahun 2003 pasal 15 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak berkebutuhan khusus adalah pendidikan khusus. Teknik layanan pendidikan khusus dapat diselenggarakan secara inklusi atau berupa satuan pendidikan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan data siswa anak berkebutuhan khusus di Kabupaten Tuban Tahun 2021 terdapat 20 Kecamatan yang terdapat siswa dengan kategori anak berkebutuhan khusus. Salah satunya di SDN Banjarworo II Bangilan terdapat siswa yang dikategorikan sebagai anak berkebutuhan khusus yang berkesulitan belajar spesifik yang berada di kelas VI sekolah dasar. Kesulitan belajar spesifik salah satunya adalah tipe disleksia. Menurut [1] karakteristik anak disleskia adalah kesulitan mengenali huruf dan mengejanya, kesulitan membuat pekerjaan

tertulis secara terstruktur, huruf tertukar misal 'b' dengan 'd', 'p' dengan 'q', 'm' dengan 'w', dan 's' dengan 'z', membaca lambat, terputus-putus dan tidak tepat. Menurut [2] disleksia adalah ketidakmampuan belajar secara spesifik yang ditandai dengan kesulitan dalam pengenalan kata, kemampuan mengeja dan mengkode yang buruk. Menurut [3] disleksia merupakan kesulitan membaca, mengeja, menulis, dan kesulitan dalam mengartikan atau mengenali struktur kata-kata yang memberikan efek terhadap proses belajar atau gangguan bekal. Bagi siswa yang mengalami disleksia membaca kata sederhana pun akan sangat susah dibaca, meskipun dilihat hingga berkali-kali karena mereka mengalami kesulitan mengingat sesuatu yang telah mereka baca.

Membaca merupakan kegiatan menangkap yang tersirat dari bahasa yang tersurat. Menurut [4] membaca yaitu proses interaksi antara pembaca dengan bahan bacaan. Pembaca yang baik harus dapat mengenali unsur-unsur bacaan (huruf, suku kata dan kalimat) lalu melafalkan serta memahami maknanya. Menurut [5] mengemukakan bahwa membaca harus ditanamkan ke dalam diri setiap individu. Dengan membaca dapat memperoleh informasi, karena seseorang tidak bisa mendengar dari orang lain saja, tetapi juga harus membaca informasi tersebut agar lebih akurat dan dapat dipercaya. Menurut [6] Kemampuan membaca siswa akan lebih optimal jika pembelajarannya dilakukan secara sistematis, sehingga siswa nantinya akan menyekui kegiatan membaca tersebut tanpa adanya paksaan. Kemampuan membaca seseorang dapat dikembangkan dengan latihan secara berulang-ulang. Disekolah dasar membaca merupakan kemampuan dasar dan utama yang harus dimiliki setiap siswa karena dengan membaca siswa dapat memahami informasi atau materi yang terkandung didalam buku pelajaran.

Salah satu layanan belajar yang diterapkan untuk siswa disleksia yaitu menggunakan media berbasis visual. Menurut [7] media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media tersebut adalah media berbentuk kartu yang disebut dengan media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan kartu yang berisi kata atau gambar. Menurut [8] *flashcard* berupa media gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan. Kelebihan dari media *flashcard* adalah mudah dalam

pembuatannya, mudah dibawa kemana-mana, dapat dibuat semenarik mungkin sehingga siswa dengan mudah mengingat isinya. Menurut [9] *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm, gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Dengan pengembangan media *flashcard* ini dapat menjadi alternatif media yang dipilih oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia dan dapat membangun pemahaman dari proses pengalaman belajar yang menyenangkan. Serta dapat membuat siswa disleksia memahami kosa kata, kalimat, dan bacaan yang ada di media *flashcard*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di SDN Banjarworo II Bangilan" dengan demikian diharapkan pengembangan ini dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut [10] metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut [11] penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan media *flashcard*, sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut [12] model ADDIE terdiri dari 5 (lima) langkah yang meliputi

- 1) Analisis (*analyze*) mengidentifikasi masalah-masalah yang sedang terjadi pada tempat observasi, mengumpulkan data terkait masalah pada proses pembelajaran, mengidentifikasi pemecahan masalah

- melalui analisis yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.
- 2) Tahap kedua desain (*design*), merancang bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran.
  - 3) Tahap ketiga pengembangan (*develop*), membuat produk yang akan dikembangkan, memvalidasi produk kepada validator.
  - 4) Tahap keempat implementasi (*implement*), menerapkan produk yang telah dibuat dan dikembangkan di lapangan yang melibatkan siswa dan guru.
  - 5) Tahap kelima evaluasi (*evaluate*), memberi umpan balik pada penerapan media yang dikembangkan, mengelola data yang dihasilkan.

Rancangan penelitian pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di SDN Banjarworo II Bangilan adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap analisis peneliti melakukan analisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN Banjarworo II Bangilan. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN Banjarworo II Bangilan, analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media *flashcard*, analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD);
- 2) Tahap perancangan, peneliti mendesain pembuatan media *flashcard* dengan menyusun kerangka pembuatan media *flashcard*. Langkah-langkah dalam mendesain media *flashcard* yaitu pemilihan bahan ajar, materi pembelajaran, menyusun desain media *flashcard*, dan menyusun instrumen penilaian media *flashcard*;
- 3) Tahap pengembangan, desain produk yang disusun kemudian dikumpulkan dan digabung sesuai dengan pembuatan media *flashcard*, membuat instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, melakukan validasi kepada tim ahli yang bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran mengenai kevalidan media *flashcard*, memperbaiki media *flashcard* sesuai dengan saran dari validator;
- 4) Tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan pada kelas VI di SDN Banjarworo II Bangilan dengan jumlah siswa yang menderita disleksia adalah 2 (dua) siswa. Selama uji coba berlangsung peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media *flashcard*. Setelah

melakukan uji coba siswa diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *flashcard* yang terdiri atas dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *flashcard* guru dan siswa diberi angket respon; 5) Tahap evaluasi, peneliti menganalisis data kuantitatif media *flashcard* pada tahap implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka media *flashcard* yang dikembangkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk meliputi desain uji coba yang dilakukan mulai dari pengumpulan data, menyusun media *flashcard*, membuat instrumen validasi, dan menguji kevalidan produk kepada validator. Uji kevalidan dilakukan dengan cara memperlihatkan produk kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan memberikan instrumen validasi. Hasil dari uji kevalidan digunakan untuk mengetahui kevalidan media *flashcard*.

Subjek dari pengembangan media *flashcard* adalah siswa kelas VI SDN Banjarworo II Bangilan yang dengan jumlah 2 (dua) siswa yang terdiri 1 laki-laki dan 1 perempuan dan guru kelas VI SDN Banjarworo II Bangilan serta 3 ahli validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh data hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh 3 validator produk media *flashcard* dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk media *flashcard*. Dan hasil tes kemampuan membaca siswa berupa soal *pretest* dan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan produk; 2) lembar angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk; 3) lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan produk media *flashcard*.

Teknik analisis data yang digunakan untuk merevisi media *flashcard* agar menghasilkan media *flashcard* yang baik dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan adalah: pertama, analisis data tingkat kevalidan, data validasi diperoleh dari hasil penilaian instrumen media *flashcard*. Hasil penelitian tersebut disimpulkan dalam kalimat deskriptif. Analisis ini dilakukan secara statistik dengan ketentuan penilaian menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengetahui apakah media *flashcard* yang dikembangkan valid atau tidak valid digunakan. Menurut [13] rumus untuk menghitung hasil perolehan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan media *flashcard* sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingka Kevalidan *Flashcard*

Persentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid tidak perlu revisi)
40-55	Krang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: [14]

Kedua, analisis data angket respon guru dan siswa. Data kepraktisan pengembangan media *flashcard* diperoleh dari angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert. Menurut [13] rumus untuk menghitung hasil perolehan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen angket respon guru dan siswa untuk media *flashcard* sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan *Flashcard*

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber: [14]

Ketiga, analisis data tes siswa. Berikut adalah cara mengetahui kemampuan membaca siswa disleksia dengan memberikan soal evaluasi berupa soal *pretest* dan *posttest*. Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh dari hasil penskoran, maka akan dihitung rata-rata peningkatan kemampuan membaca siswa dengan perhitungan N-Gain. Menurut [15] rumus untuk mencari skor Normalized Gain (N-Gain) adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \quad (3)$$

Dengan kriteria Normalized Gain (N-Gain) dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Indeks N-Gain	Interpretasi
$Ng < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq Ng \leq 0,7$	Sedang
$0,7 \geq Ng$	Tinggi

[15]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis terdapat 3 hasil analisis yang didapatkan, yaitu hasil analisis kebutuhan, hasil analisis karakteristik siswa, dan hasil analisis kurikulum. Berikut adalah hasil dari setiap analisis: tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SDN Banjarworo II Bangilan yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2022 dengan guru kelas VI. Didapatkan hasil bahwa kurikulum yang diterapkan di SDN Banjarworo II Bangilan adalah kurikulum 2013, siswa cenderung diam dan tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru masih kurang lengkap, terdapat siswa yang kesulitan memahami suatu bacaan atau disebut dengan disleksia.

Tahap analisis karakteristik siswa hasil yang ditemukan adalah subjek dalam penelitian ini adalah 2 (dua) siswa kelas VI SDN Banjarworo II Bangilan yang kesulitan dalam belajar membaca atau disleksia, nilai siswa dalam mata pelajaran IPS masih dibawah KKM, siswa mampu menulis kata dan kalimat dengan mandiri, mampu membaca suatu kalimat, dan siswa belum mampu memahami isi bacaan. Tahap analisis kurikulum bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDN Banjarworo II Bangilan. Dalam pengembangan media flashcard ini menggunakan KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN dan KD 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.

Tahap perancangan memiliki 4 langkah yaitu 1) Pemilihan bahan ajar, bahan ajar yang dipilih adalah media *flashcard* untuk kelas VI pada mata pelajaran IPS materi ASEAN; 2) Merancang materi pembelajaran, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2018 yang sedang dipakai di SDN Banjarworo II Bangilan. Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Referensi buku yang digunakan adalah kemendikbud, dan modul IPS; 3) Menyusun desain media *flashcard*, penyusunan media *flashcard* ini meliputi kemasan kartu, cover kartu, isi materi yang berbentuk kartu, daftar pustaka; 4) Menyusun instrumen penilaian media *flashcard*, membuat instrumen validasi media *flashcard*, instrumen angket respon guru dan siswa, dan instrumen tes siswa.

Pada tahap pengembangan, menggabungkan materi-materi IPS yang telah ada untuk membuat media *flashcard* dan mengujicobakan kevalidan media *flashcard* yang sudah dirancang. Langkah-langkah dalam menggabungkan materi-materi IPS menjadi media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di SDN Banjarworo II Bangilan adalah membuat kemasan kartu di corel draw, memberikan warna pada kemasan kartu, membuat media *flashcard* di aplikasi canva, menentukan ukuran kertas, memilih background warna kertas, menggabungkan isi media *flashcard*, menyimpan media *flashcard* dalam bentuk PDF.

Setelah produk media *flashcard* selesai disusun, kemudian dilakukan uji validasi media *flashcard* pada tanggal 31 Mei 2022. Validasi ini dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan ahli bahasa dinilai pada tanggal 09 Juni 2022. Ketentuan-ketentuan dalam memilih subjek ahli yaitu, berpengalaman dalam bidangnya dan berpendidikan minimal S2. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi IPS dari aspek kurikulum, aspek kelayakan isi, dan aspek bahasa. Penilaian kevalidan materi ini dilakukan hingga mendapatkan kategori minimal cukup valid. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media *flashcard* yang dikembangkan sebagai bahan ajar materi IPS kelas VI. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut,

Hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor
<b>A. Aspek Kurikulum</b>		
1	Kesesuaian isi <i>flashcard</i> dengan kompetensi dasar (KD)	5
2	Kesesuaian isi <i>flashcard</i> dengan indikator	5
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	5
<b>B. Aspek Kelayakan Isi</b>		
4	Petunjuk penggunaan media	5
5	Kesesuaian materi pembelajaran	5
6	Materi jelas dan mudah dipahami	5
7	Materi yang disajikan disertai dengan gambar	5
8	Mendorong rasa keingintahuan siswa	4
9	Meningkatkan kemampuan membaca siswa	5
10	Dapat digunakan secara individu	5
11	Sebagai sumber belajar yang menarik	5
12	Penggunaan tulisan jelas dan mudah dipahami	5
13	Keseuaian gambar dengan materi	5
14	Ukuran gambar sesuai	5
<b>C. Aspek Bahasa</b>		

15	Bahasa yang digunakan berdasarkan EYD	5
16	Kesesuaian bahasa dengan siswa	5
17	Menggunakan struktur kalimat yang jelas	5
18	Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek	4
Jumlah Skor		88
Persentase Skor		98%
Kriteria		Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (4)$$

$$P = \frac{88}{90} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan Tabel 4 hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh dari ketiga aspek adalah 88 dengan persentase 98%. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan valid untuk digunakan. Saran dan masukan dari ahli materi adalah media *flashcard* sudah bagus dan menarik untuk pembelajaran dikelas, namun sedikit revisi mengenai kata tulis pada *flashcard*, selebihnya media *flashcard* ini sudah sesuai dengan KD dan indikator. Dari saran dan masukan tersebut produk media *flashcard* perlu adanya perbaikan tulisan dari media *flashcard*.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor
A. Aspek Kurikulum		
1	Kesesuaian isi <i>flashcard</i> dengan kompetensi dasar (KD)	4
2	Kesesuaian isi <i>flashcard</i> dengan indikator	4
3	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	4
B. Aspek Desain Tampilan		
4	Kemenarikan desain cover <i>flashcard</i>	4
5	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	4
6	Desain tampilan menarik siswa	4
7	Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	4
8	Font size atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya	4
9	Font atau huruf dalam teks memiliki warna yang tepat	4

10	Layout, tata letak teks	4
11	Keterbacaan <i>flashcard</i>	4
12	Kemenarikan gambar	4
13	Kekuatan fisik <i>flashcard</i>	4
14	Kesesuaian ukuran media	4
C. Aspek Kemudahan Penggunaan Media		
15	Media mudah digunakan dan sederhana dalam penggunaannya	4
16	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	4
17	Ketahanan media <i>flashcard</i>	4
18	Keefektifan penggunaan <i>flashcard</i>	4
19	Kepraktisan penggunaan <i>flashcard</i>	4
20	Kemudahan digunakan kapan saja	4
Jumlah Skor		80
Jumlah Persentase		80%
Kriteria		Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (5)$$

$$P = \frac{80}{100} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan Tabel 5 hasil validasi ahli media diperoleh nilai 80 dengan persentase 80% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan valid untuk digunakan. Saran dan masukan dari ahli media adalah kesalahan penulisan kata petunjuk penggunaan, kesalahan petunjuk penggunaan, sumber gambar perlu ditulis di daftar pustaka. Dari saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan tulisan dari media *flashcard*.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Skor
A. Aspek Lugas		
1	Ketepatan struktur kalimat	4
2	Keefektifan kalimat	4
3	Kebakuan istilah	3
B. Aspek Komunikatif		
4	Ketepatan kaidah bahasa	3
5	Penyampaian pesan mudah dipahami	5
6	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dimengerti	5
C. Aspek Dialogis dan Interaktif		
7	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	3

8	Kemampuan mendorong berpikir kritis	3
D. Aspek Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa		
9	Kesesuaian perkembangan intelektual siswa	3
10	Kesesuaian dengan tingkat emosional siswa	3
E. Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa		
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5
F. Aspek Penggunaan istilah, simbol, atau ikon		
12	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	3
13	Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	3
Jumlah Skor		47
Jumlah Persentase		72,30%
Kriteria		Cukup valid

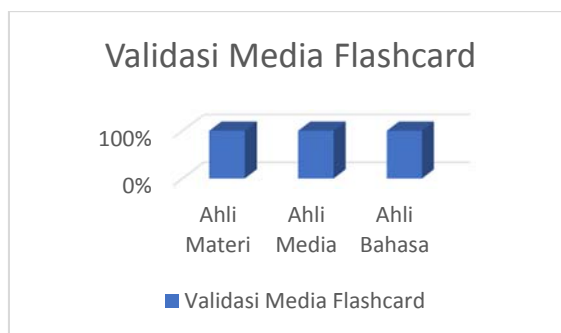
$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (6)$$

$$P = \frac{47}{65} \times 100\%$$

$$P = 72,30\%$$

Berdasarkan Tabel 6 hasil validasi ahli bahasa skor yang diperoleh dari keenam aspek adalah 47 dengan persentase 72,30% dan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan cukup valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator adalah merubah kata ganti untuk siswa. Dari saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan tulisan dari media *flashcard*.

Untuk memperjelas tingkat kevalidan dari media *flashcard* yang telah di nilai oleh 3 validator, maka dapat dilihat pada grafik berikut:



Setelah produk dinyatakan valid oleh tim validator media *flashcard* bisa langsung diuji cobakan dikelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 2 (dua) siswa dan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan media *flashcard*. Soal evaluasi ini terdiri atas soal *pretest* dan *posttest*. Skor tes hasil kemampuan membaca siswa dihitung dengan menggunakan nilai N-Gain. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *flashcard* guru dan siswa mengisi angket respon. Hasil penilaian dari tes siswa dan angket respon guru dan siswa berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan.

Tabel 7. Hasil Tes Siswa

No	Nama Siswa	KKM	Pretest	Posttest	NA	N-Gain
1	S	70	70	80	75	0,3
2	VF	70	80	90	85	0,5
Rata-rata nilai akhir					80	
Rata-rata nilai N-Gain					0,4	
Kriteria					Sedang	

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \quad (7)$$

Berdasarkan Tabel 7 hasil tes siswa yang diikuti oleh 2 (dua) siswa memperoleh nilai akhir 80 dengan rata-rata nilai N-Gain 0,4 dengan kriteria sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan media *flashcard* ini kemampuan membaca siswa meningkat.

**Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru**

No	Pernyataan	Skor
1	Tampilan media <i>flashcard</i> menarik untuk dipelajari oleh siswa	5
2	Tulisan dan gambar terlihat dengan jelas dan menarik	4
3	Isi dari media <i>flashcard</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa	5
4	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh siswa	5
5	Materi dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
6	Petunjuk penggunaan media <i>flashcard</i> sangat mudah dipahami dan diterapkan	4
7	Media <i>flashcard</i> mudah digunakan dalam pembelajaran	5
8	Dengan adanya <i>flashcard</i> membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	5
9	Media <i>flashcard</i> ini dapat memotivasi siswa untuk belajar	5
10	Media <i>flashcard</i> dapat digunakan secara mandiri	4
11	Media <i>flashcard</i> ini praktis digunakan untuk belajar	4
Jumlah Skor		50
Persentase Skor		91%
Kriteria		Sangat Praktis

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (8)$$

$$P = \frac{55}{55} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Berdasarkan Tabel 8 hasil angket respon guru diperoleh skor 50 dengan persentase 91% dari hasil tersebut didapatkan hasil bahwa media *flashcard* yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis digunakan.

**Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa**

No	Nama	Poin ke-									Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	S	4	4	5	4	5	5	3	5	4	39
2	VF	5	5	4	4	5	5	3	4	4	39
Jumlah Skor											78
Persentase Skor											87%
Kriteria											Sangat Praktis

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (9)$$

$$P = \frac{78}{90} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan Tabel 9 hasil angket respon siswa yang diisi oleh 2 (dua) siswa diperoleh skor 78 dengan persentase skor sebesar 87%. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan. Untuk memperjelas penilaian angket respon dari guru dan siswa dapat dilihat pada garfik berikut:



## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa, proses pengembangan media *flashcard* yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum; 2) Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media *flashcard*, dan menyusun instrumen penilaian media *flashcard*; 3) Pengembangan (*Develop*), pada tahap ini peneliti melakukan validasi media *flashcard* kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; 4) Implementasi (*Implement*), pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada siswa, melaksanakan tes kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media *flashcard*, dan memberikan angket respon kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media *flashcard*; 5) Evaluasi (*Evaluate*), pada tahap ini



peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat validasi, angket respon, dan tes siswa.

Berdasarkan hasil uji validasi media *flashcard* diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 98%, ahli media sebesar 80%, dan ahli bahasa sebesar 72,30%. Maka dari uji validasi media *flashcard* ini dinyatakan valid dan cukup valid (tidak perlu revisi) untuk digunakan.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 91% dan angket respon siswa sebesar 87%. Maka dari angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* ini sangat praktis digunakan.

Berdasarkan hasil tes siswa diperoleh dari perhitungan nilai N-Gain yang diikuti oleh 2 (dua) siswa diperoleh nilai sebesar 0,4. Maka dari hasil tes siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* dinyatakan efektif dengan kriteria sedang.

Pembelajaran menggunakan media *flashcard* masih perlu peran dari guru dalam membantu siswa menguasai materi dengan baik. Media *flashcard* dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa disleksia dalam meningkatkan kemampuan membacanya dan memahami suatu bacaan.

Media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di SDN Banjarworo II Bangilan ini dapat disbarluaskan untuk SD/MI kelas VI semester 2. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi ASEAN, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran. Media *flashcard* ini bisa dijadikan rujukan atau referensi oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Surayya and H. Mubarak, "Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia," *Ibriez J. Kependidikan Dasar Islam Berbas. Sains*, vol. 6, no. 2, pp. 193–204, 2021, Accessed: Mar. 30, 2022. [Online]. Available: <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/165>
- [2] A. Fatoni and I. M. A. K. Ainin, "Identifikasi Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar Negeri Inklusi Surabaya Timur," *J. Pendidik. Khusus*, vol. 12, no. 3, 2019, Accessed: Apr. 06, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/28890>
- [3] S. R. I. Romadyati, "Penerapan Metode Silaba Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Murid Disleksia Kelas Dasar V Di SD Negeri Kalukuang III Makassar," 2022. Accessed: Apr. 06, 2022. [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/22206/>
- [4] B. Rahman and H. Haryanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2," *J. Prima Edukasia*, vol. 2, no. 2, pp. 127–137, 2014, Accessed: Apr. 02, 2022. [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2650>
- [5] Y. Afrianti and A. Wirman, "Penggunaan Media *Busy Book* Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. Volume 4, pp. 1156–1163, Mar. 2020, Accessed: Apr. 07, 2022. [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/578>
- [6] I. Nugraheni, T. Harsiati, and A. Qohar, "Media Buku Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 4, no. 3, pp. 322–329, 2019, Accessed: Apr. 05, 2022. [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- [7] A. Arsyad. 2014. *Media pembelajaran; Edisi revisi*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada,
- [8] N. A. Wiratama, "Pengembangan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan," in *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 2021, vol. 5, no. 1, pp. 509–516. Accessed: Apr. 02, 2022. [Online]. Available: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/649>
- [9] D. Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Pers.
- [10] D. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- [11] I. Reynaldo, "Pengembangan *E-Book* Berbasis Multimedia Interaktif

- Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik SMA/MA.,” UIN Raden Intan Lampung, 2020. Accessed: Apr. 06, 2022. [Online]. Available: <http://repository.radenintan.ac.id/10732/1/PUSAT 1-2.pdf>
- [12] A. Budiarti, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar bab III,” 2017. Accessed: Apr. 06, 2022. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/35515/>
- [13] P. Aprillianti and W. Wiratsiwi, “Pengembangan *E-Book* Dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2021, vol. 6, no. 1, pp. 80–88. [Online]. Available: <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- [14] R. M. Khoirudin, “Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-MIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” 2019, Accessed: Apr. 06, 2022. [Online]. Available: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11570/>
- [15] H. Latief, “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Vii Di Smpn 4 Padalarang),” *J. Geogr. Gea*, vol. 14, no. 2, 2014, Accessed: Apr. 15, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/view/3395>