

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *CONTEXTUAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA TUNADAKSA

Zaenal Faizin¹, Ina Agustin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

* Email¹: Zaenalfaz84@gmail.com

* Email²: inaagustin88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media *flashcard*, tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media *flashcard*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menghasilkan produk media *flashcard* berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunadaksa, subjek penelitian adalah siswa tunadaksa kelas I di SDN 01 Montong Sekar. 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 wawancara, hasil observasi, lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, lembar tes kemampuan membaca berupa tes siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil wawancara, hasil observasi, analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, analisis data keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, dan valid untuk digunakan dengan presentase skor ahli materi 94,6%, ahli bahasa 76,3%, ahli media 98,1% serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan pembelajaran dengan presentase skor angket respon guru 90%, dan angket respon siswa 96%. Dan hasil tes siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai N-Gain 0,6 menunjukkan tingkat efektifitas sedang, data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan sangat valid, valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan pembelajaran.

Kata Kunci: *flashcard*; membaca permulaan; tunadaksa; ADDIE.

PENDAHULUAN

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

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mengalami penyimpangan atau gangguan baik itu fisik, mental, intelektual, sosial, dan emosional dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Teknik layanan pendidikan khusus dapat diselenggarakan secara inklusi atau berupa satuan pendidikan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Pendidikan inklusi bertujuan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus untuk mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut [1] kesulitan belajar spesifik adalah suatu kondisi dimana anak atau individu yang mempunyai tingkat kecerdasan normal (bahkan tidak sedikit yang mempunyai kecerdasan di atas rata-rata), ternyata mengalami kesulitan yang signifikan dalam beberapa area perkembangan tertentu dalam kehidupannya. Perkembangan yang mengalami kesulitan belajar spesifik ini meliputi bidang-bidang akademis yaitu kemampuan baca, tulis, dan berhitung. Penyandang tunadaksa mengalami kesulitan melakukan gerak secara bebas dan membutuhkan alat-alat khusus untuk dapat melakukan

aktifitas sehari-hari. Keterbatasan fisik tersebut membuat anak tunadaksa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sering membutuhkan motorik anak. Selain kesulitan fisik, anak tunadaksa juga di hadapkan dalam masalah psikologis.

Menurut [2] anak tunadaksa sering disebut dengan istilah anak cacat tubuh, cacat fisik, dan cacat ortopedi. Istilah tunadaksa berasal dari “tuna” berarti rugi atau kurang dan “daksa” yang berarti tubuh. Menurut [3] mengemukakan tunadaksa merupakan suatu kondisi yang menghambat kegiatan individu sebagai akibat kerusakan atau gangguan pada tulang dan otot, sehingga mengurangi kapasitas normal individu untuk mengikuti pendidikan dan untuk berdiri sendiri. klasifikasi tunadaksa dilihat dari sistem kelainan yaitu 1) kelainan pada sistem celebral adalah suatu kelainan gerak, postur, atau bentuk tubuh, gangguan koordinasi, dan kadang disertai gangguan psikologis dan sensoris yang di sebabkan oleh adanya kerusakan pada masa perkembangan otak; 2) kelainan pada sistem otot dan rangka ada beberapa macam yaitu *Poliomyelitis*, *Muscle Dystropy*, *Spina Bifida*; 3) kelainan ortopedi karena bawaan.

Membaca merupakan kegiatan menangkap yang tersirat dari bahasa yang tersurat. Menurut [4] Membaca pada tahap awal disebut membaca permulaan. Merupakan kegiatan memahami arti tulisan yang baru dimulai, baik sekali jika dilakukan sejak dini, ketika otaknya bekerja pesat dalam menangkap bahasa dan daya tarik terhadap kata, tetapi dalam hal ini perlu diperhatikan pola kematangan anak untuk siap di ajar membaca. Menurut [5] kemampuan membaca permulaan mengacu pada kecakapan yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, dimana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata. Menurut [6] kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan seorang anak dalam mengenali simbol yang terdapat dalam tulisan untuk dibaca dengan menggunakan suara yang nyaring dalam bentuk huruf, suku kata, kata dan kalimat. Dari beberapa uraian diatas dapat di simpulkan bahwa membaca permulaan merupakan tahapan awal dalam menguasai bentuk huruf, suku kata kata dan kalimat sederhana.

Salah satu layanan belajar yang diterapkan untuk siswa kesulitan membaca yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut [7] Kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti “Tengah” atau “pengantar”. Media adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim kepada penerima. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan kartu berisikan materi dan gambar. Menurut [8] *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, yang biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat di sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di hadapi. Menurut [9] *flashcard* adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar, dengan kata lain media *flashcard* adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Ada beberapa kelebihan atau manfaat dari media *flashcard* diantaranya 1) mudah dibawa kemana-mana karena ukuran yang tidak besar dan ringan. 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik menggunakan media ini. 3) Media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media *flashcard* berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunadaksa” 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] penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut [11] Berdasarkan pengertian metode penelitian tersebut dapat dipahami bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah metode penelitian yang penting untuk dikuasai oleh seorang peneliti pada jenjang program studi sarjana maupun pasca sarjana.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ADDIE lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan media flashcard, sesuai dengan tujuan penelitian Menurut [12] model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu

- 1) Tahap satu Analisis (*Analyze*) pada tahap analisis hal yang di lakukan yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi yang relevan, buku ajar, dan kondisi belajar.
- 2) Tahap kedua Desain (*design*) dilakukan beberapa kegiatan antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi pokok dan menyusun bahan ajar yang telah di sesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- 3) Tahap ketiga Pengembangan (*develop*) penyiapan dan penulisan materi pada bahan ajar yang di sesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam melakukan kegiatan belajar.
- 4) Tahap keempat Implementasi (*Implement*) merupakan penggunaan pengembangan berupa bahan ajar pada kegiatan pembelajaran.
- 5) Tahap kelima Evaluasi (*evaluate*) dilakukan secara formatif pada tahapan pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan.

Rancangan penelitian pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunadaksa di SDN 01 Montong Sekar adalah sebagai berikut: 1) Tahap Analisis, Pada tahap ini menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN 01 Montong Sekar. Ada tiga tahap analisis yaitu a) Analisis kebutuhan yang di perlukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN 01 Montong Sekar. Pada tahap ini akan ditentukan media maupun bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar; b) Analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media *flashcard*; c) Analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. 2) Tahap Perancangan, Pada tahap ini mulai menyusun pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan media *flashcard* dengan menyusun kerangka pembuatan media *flashcard*. Langkah-langkah dalam mendesain media *flashcard* yaitu pemilihan bahan ajar, materi pembelajaran, menyusun desain *flashcard*, dan menyusun instrumen penilaian media *flashcard* dalam pembelajaran. 3) Tahap Pengembangan, Pada tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang dibuat. Pada tahap ini pengembangan produk dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, produk yang sudah jadi akan divalidasi produknya oleh dosen ahli dan guru. Pada proses validasi dan validator produk menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. 4) Tahap Implementasi, Pada tahap ini Implementasi dilakukan uji coba lapangan pada siswa tunadaksa kelas I SDN 01 Montong Sekar. dengan jumlah siswa yang menderita tunadaksa adalah satu siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media *flashcard*. Setelah dilakukan uji coba produk, siswa dilanjutkan dengan diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *flashcard*. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *flashcard* dengan di lakukanya pengisian angket respon guru dan siswa SDN 01 Montong Sekar. 5) Tahap Evaluasi, Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis data kuantitatif media *flashcard* pada tahap implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan yang di tentukan, maka media *flashcard* yang dikembangkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat di kembangkan sekolah untuk pembelajaran siswa tunadaksa.

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang dapat digunakan untuk memperoleh tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk meliputi 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 bahasa, dan ahli media dengan memberikan instrumen validasi. Hasil dari uji kevalidan digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *flashcard*.

Subjek dari pengembangan media *flashcard* adalah siswa kelas I SDN 01 Montong Sekar dengan jumlah 1 (satu) siswa laki-laki dan guru kelas I SDN 01 Montong Sekar, Serta 3 ahli validator, yaitu ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh data hasil wawancara dan observasi saat di 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 bahasa, dan ahli media, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk media *flashcard*. Dan hasil nilai keefektifan dari tes kemampuan membaca siswa berupa soal pretest dan posttest.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan produk; 2) lembar angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk; 3) lembar tes siswa berupa pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat 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:

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Presentase skor (%)

TSe : Presentase skor maksimal

TSh : Presentase skor perolehan

Kriteria penilaian validasi pengembangan media *flashcard* sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Tingkat kevalidan *flashcard*

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak valid
2	21 – 40 %	Tidak Valid
3	41 – 60 %	Cukup Valid
4	61 – 80 %	Valid
5	81 – 100 %	Sangat valid

Menurut [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:

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Presentase skor (%)

TSe : Presentase skor maksimal

TSh : Presentase skor perolehan

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

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

No	Presentase (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat Praktis
2	61 – 80	Praktis
3	41 – 60	Cukup Praktis
4	21 – 40	Tidak Praktis
5	1 – 20	Sangat Tidak Praktis

Menurut [15]

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 [16] rumus untuk mencari skor Normalized Gain (NGain) adalah sebagai berikut

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}}$$

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

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai g	Interpretasi
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Menurut [16]

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: tahapan analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas I SDN 01 Montong Sekar yang dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2023 dengan guru kelas I. Didapatkan hasil bahwa kurikulum yang diterapkan di SDN 01 Montong Sekar Pada kelas I adalah kurikulum Merdeka Belajar, siswa cenderung diam dan keterbatasan dalam pergerakan dan dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru berupa media buku dan gambarnya yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap analisis karakteristik siswa hasil yang ditemukan adalah subjek dalam penelitian ini adalah 1 (satu) siswa kelas I SDN 01 Montong Sekar yang kesulitan dalam belajar membaca dan gerak atau Tunadaksa, nilai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih standar KKM, a) Siswa tersebut sudah mampu menguasai membaca dan menulis huruf abjad A – Z; b) Siswa dapat menulis nama dengan benar secara mandiri; c) Siswa memiliki konsentrasi yang baik; d) Siswa masih pada tahap membaca permulaan tanpa konsonan; e) siswa mampu menyusun huruf menjadi suku kata secara mandiri dengan bantuan media gambar. Tahap analisis kurikulum bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum yang diterapkan pada kelas 1 di SDN 01 Montong Sekar. Dalam pengembangan media flashcard ini menggunakan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada bab 7 berupa, kalian dapat membaca dan menulis kata-kata sederhana.

Tahap perancangan memiliki 4 langkah yaitu 1) Pemilihan bahan ajar, bahan ajar yang dipilih adalah media flashcard untuk kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menggabungkan abjad menjadi suku kata; 2) Merancang materi pembelajaran, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka belajar yang sedang dipakai kelas I di SDN 01 Montong Sekar. Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Referensi buku yang digunakan adalah kemendikbud; 3) Menyusun desain media flashcard, penyusunan media flashcard ini meliputi kemasan 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 Bahasa Indonesia yang telah ada untuk membuat media flashcard dan menguji cobakan kevalidan media flashcard yang sudah dirancang. Langkah-langkah dalam menggabungkan materi-materi Bahasa Indonesia menjadi media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunadaksa di SDN 01 Montong Sekar 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 dirancang, kemudian dilakukan uji validasi media flashcard pada tanggal 29 dan 30 Mei 2023. Validasi ini dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ketentuan-ketentuan dalam memilih subjek ahli yaitu, berpengalaman dalam bidangnya dan berpendidikan minimal S2. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi Bahasa Indonesia 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 Bahasa Indonesia kelas I. 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
1	Kesesuaian isi flashcard dengan Tujuan Pembelajaran	4
2	Kesesuaian isi flashcard dengan Capaian Pembelajaran	5
3	Petunjuk penggunaan media jelas	4
4	Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa	4
5	Media jelas dan mudah di pahami	5
6	Media yang di sajikan di sertai dengan gambar	5
7	Meningkatkan kemampuan membaca siswa	5
8	Dapat di gunakan secara individu	5
9	Penggunaan tulisan jelas dan mudah di pahami	5
10	Kesesuaian gambar dengan materi	5
11	Ukuran gambar sesuai pada media	5
12	Bahasa yang di gunakan berdasarkan EYD	5
13	Kesesuaian bahasa dengan kebutuhan siswa	4
14	Menggunakan struktur suku kata dan kata yang jelas	5
15	Menggunakan kata baku pada media flashcard	5
Jumlah Skor		71
Presentase Skor		94,6 %
Kriteria		Sangat valid

$$V = \frac{T_{Sh}}{T_{Se}} \times 100\%$$

$$V = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$V = 94,6\%$$

Berdasarkan Tabel 4 hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh dari ketiga aspek adalah 71 dengan persentase 94,6%. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan. Saran dan masukan dari ahli materi adalah Sebaiknya untuk huruf “F” jangan menggunakan “Fe-ri” takutnya menimbulkan makna ganda. Dari saran dan masukan tersebut produk media *flashcard* perlu adanya perbaikan tulisan dari media *flashcard*.

Tabel 5. Hasil validasi Ahli bahasa

No	Pertanyaan	Skor
1	Ketetapan struktur suku kata dan kata	4
2	Keefektifan penulisan suku kata dan kata	4
3	Ketepatan kaidah bahasa	3
4	Penyampaian pesan mudah dipahami	4
5	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah di mengerti oleh siswa	4
6	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	4
7	Kemampuan mendorong daya ingat siswa	4
8	Kesesuaian perkembangan intelektual siswa	4
9	Kesesuaian gambar yang mudah di pahami siswa	3
10	Bahasa yang di gunakan sesuai dengan EYD	4
11	Penggunaan tanda hubung yang tepat dan tidak berubah-ubah pada suku kata.	4
Jumlah skor		42
Presentase Skor		76,3 %

Kriteria	Valid
----------	-------

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

$$V = \frac{42}{55} \times 100\%$$

$$V = 76,3\%$$

Berdasarkan Tabel 5 hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai 42 dengan persentase 76,3% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan valid untuk digunakan. Saran dan masukan dari ahli bahasa adalah terdapat kesalahan penulisan suku kata “E-la-ng” karena ejaan yang tepat adalah “E-lang” sehingga perlu perbaikan penulisan atau ganti lain suku kata. Dari saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan tulisan dari media *flashcard*.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media.

No	Pertanyaan	Skor
1	Kesesuaian isi flashcard dengan Tujuan Pembelajaran	5
2	Kesesuaian isi flashcard dengan Capaian Pembelajaran	5
3	Kemenarikan desain cover flashcard	5
4	Desain tampilan yang di sajikan sesuai dengan karakteristik kebutuhan pengguna	5
5	Desain tampilan menarik siswa belajar	5
6	Kejelasan background dan warna tulisan	5
7	Ukuran huruf tepat sesuai dengan penggunanya	5
8	Kartu mempunyai katahanan yang kuat	4
9	Tata letak suku kata pada media flashcard sesuai	5
10	Kemenarikan gambar pada media flashcard	5
11	Ukuran kartu sesuai kebutuhan siswa	5
Jumlah skor		54
Presentase Skor		98,1 %
Kriteria		Sangat Valid

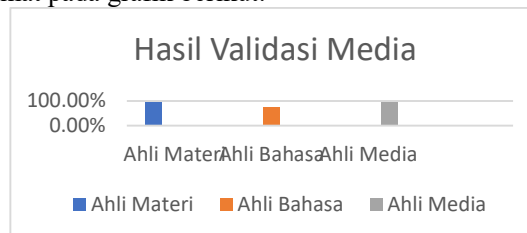
$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

$$V = \frac{54}{55} \times 100\%$$

$$V = 98,1\%$$

Berdasarkan Tabel 5 hasil validasi ahli media diperoleh nilai 54 dengan persentase 98,1% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan. Saran dan masukan dari ahli media adalah semua gambar berdaftar pustaka sehingga bukan plagiasi. Dari saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan penulisan dari media *flashcard*.

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



Gambar 1 : Hasil validasi dari 3 validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Untuk ahli materi 94,6%, ahli bahasa 76,3% dan ahli media 98,1% dapat di lihat pada gambar diagram hasil validasi diatas [4, 5 dan 6]

Setelah produk dinyatakan valid oleh tim validator media *flashcard* bisa langsung diuji cobakan dikelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 1 (satu) siswa dan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dan 2 kali pertemuan pada tanggal 16 dan 17 juni 2023. 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	Post Test	NA	N-Gain
1	Biyani	75	75	90	82,5	0,6
Kriteria						Sedang
$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}}$						

Berdasarkan Tabel 7 hasil tes siswa yang diikuti oleh 1 (satu) siswa memperoleh rata-rata nilai N-Gain 0,6 dengan kriteria sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan media *flashcard* ini kemampuan membaca siswa meningkat.

Tabel 8. Hasil Angket respon Guru

No	Pertanyaan	Skor
1	Tampilan media flashcard menarik untuk di gunakan media pembelajaran oleh siswa	5
2	Penggunaan Media flashcard ini dapat memotivasi siswa dalam belajar.	5
3	isi dari media flashcard dapat meningkatkan pemahaman siswa.	5
4	Penyusunan kalimat dan gambar pada media flashcard mudah di pahami oleh siswa	4
5	Materi dalam media flahcard sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
6	Petunjuk dan penggunaan media flashcard mudah di pahami dan di terapkan.	5
7	Media flashcard mudah digunakan dalam pembelajaran.	4
8	Dengan media flashcard membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	4
9	Tulisan dan gambar terlihat dengan jelas dan menarik.	4
10	Media flashcard ini mudah di gunakan untuk pembelajaran	5
Jumlah skor		45
Presentase Skor		90 %
Kriteria		Sangat Praktis

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

$$V = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$V = 90\%$$

Berdasarkan Tabel 8 hasil angket respon guru diperoleh skor 45 dengan persentase 90%. dari hasil tersebut didapatkan hasil bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor
1	Tampilan media flashcard menarik untuk di pelajari oleh siswa.	4
2	Penggunaan Media flashcard ini dapat memotivasi siswa dalam belajar.	5
3	Isi dari media flashcard dapat meningkatkan pemahaman siswa..	4
4	Penyusunan kalimat dan gambar pada media flashcard mudah di pahami oleh siswa	5
5	Materi dalam media flashcard sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
6	Petunjuk dan penggunaan media flashcard mudah di pahami dan di terapkan.	5
7	Media flashcard mudah digunakan dalam pembelajaran	5
8	Dengan media flashcard membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	5
9	Tulisan dan gambar terlihat dengan jelas dan menarik.	5
10	Ketahanan media flashcard ini kuat	5

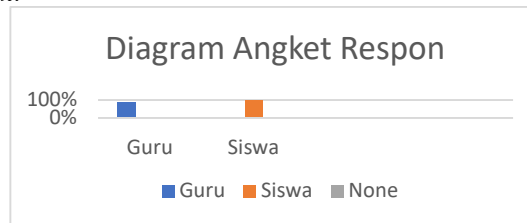
Jumlah skor	48
Presentase Skor	96 %
Kriteria	Sangat Praktis

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\% \quad (9)$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V = 96\%$$

Berdasarkan Tabel 9 hasil angket respon siswa diperoleh skor 48 dengan persentase 96%. dari hasil tersebut didapatkan hasil bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan. Untuk memperjelas penilaian angket respon dari guru dan siswa dapat dilihat pada garfik berikut:



Gambar 2 : Hasil angket respon guru dan siswa dengan perolehan guru 90% dan siswa 96 % dapat dilihat pada gambar diagram diatas [8 dan 9].

KESIMPULAN

Dapat di simpulkan, bahwa proses pengembangan media *flashcard* yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukam 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 megetahui 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 validasi media flashcard diperoleh nilai dari ahli materi 94,6%, ahli bahasa 76,3% dan ahli media 98,1%. Maka dari hasil validasi media *flashcard* ini dinyatakan sangat valid untuk ahli materi dan media dan valid untuk ahli bahasa (perlu sedikit revisi) untuk digunakan.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 96%. 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 dengan perolehan nilai sebesar 0,6. Maka dari hasil tes siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* dinyatakan efektif dengan kriteria sedang.

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

Media *flashcard* untuk meningkatkan kemapan membaca siswa tunadaksa di SDN 01 Montong Sekar ini dapat disbarluaskan untuk SD/MI kelas I semester 2. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Menggabungkan huruf abjad menjadi kalimat sederhana atau suku kata, 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] Purboyo Solek, "Mengenal Kesulitan Belajar Anak," *Univ. PGRI Yogyakarta*, pp. 3–6, 2013.
- [2] H. S. A. Veryawan veryawan, "Studi Kasus : Penanganan Anak Tunadaksa (Cerebral Palsy)," *PELANGI J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 17–30, 2022, doi: 10.52266/pelangi.v4i1.763.
- [3] I. Pratiwi and Hartosujono, "Resiliensi pada penyandang tunadaksa," *J. SPIRITS*, vol. 5, no. 1, pp. 48–54, 2015.
- [4] Q. Di, T. K. Daarut, and T. Kota, "74 Edukids volume 15 (2) tahun 2018," vol. 15, no. 229, pp. 1–8, 2018.
- [5] D. Suleman, Y. R. Hanafi, and A. Rahmat, "Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 7, no. 2, p. 713, 2021, doi: 10.37905/aksara.7.2.713-726.2021.
- [6] Fahrurrozi, "Pembelajaran Membaca Permuulaan di Sekolah Dasar.," *J. Ilm. PGSD*, vol. I, no. 02, pp. 111–117, 2016.
- [7] et al. S. Asela, "PERAN MEDIA INETERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 7, pp. 1297–1304, 2020.
- [8] S. Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku,'" *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 9, 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.23734.
- [9] S. W. Saputri, "Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris," *ABDIKARYA J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 56–61, 2020, doi: 10.47080/abdikarya.v2i1.1061.
- [10] S. Fransisca and R. N. Putri, "Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D)," *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 72–75, 2019.
- [11] W. Y. and N. Banjarnahor, "METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING," *Quanta*, vol. 5, no. 3, pp. 111–118, 2021, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- [12] M. Safitri and M. R. Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 50–58, 2022.
- [13] A. Rozak, Darmadi, and W. Murtafi'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun masih menjadi momok bagi peserta oleh peserta didik adalah persamaan dengan media," *Didakt. J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 18, no. 1, pp. 31–50, 2018.
- [14] H. maulidta and W. Sukartiningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS III SD Abstrak," *J. Penelit. PGSD*, vol. 6, no. 6, pp. 681–692, 2018.
- [15] F. W. A. and E. N. Kusumayati, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 22–33, 2018.
- [16] E. P. Ramdhani, F. Khoirunnisa, and N. A. N. Siregar, "Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia," *J. Res. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 162–167, 2020.