

**PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA  
PADA TEMA ENAM SUBTEMA DUA LINGKUNGAN SEKITAR RUMAHKU KELAS  
SATU SEKOLAH DASAR**

Agung Puguh Kusuma Permadi Koes Sugianto<sup>1</sup>, Budhi Rahayu Sri Wulan<sup>2</sup>, Endang  
Wahju Andjariani<sup>3</sup>  
STKIP PGRI Sidoarjo<sup>123</sup>  
[agungpuguhkusuma.permadi@gmail.com](mailto:agungpuguhkusuma.permadi@gmail.com)<sup>1</sup>, [Brswulan86@gmail.com](mailto:Brswulan86@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[endang.wahyu1818@gmail.com](mailto:endang.wahyu1818@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the effect of flashcard media on students' reading ability in theme 6 sub-theme 2 in first grade of elementary school and students' responses to learning using flashcard media. Students' reading ability is still relatively low. This is because students only understand the material in theory without using learning media. So that some students feel less motivated in participating in learning. To determine students' reading skills using flashcard media. This study is a quantitative study with a one-group pre-test and post-test design. The research was conducted in class 1 of SDN Kedungluk 01 Sidoarjo which consisted of 15 samples. The data analysis technique used the t-test with sig 0.05 and the results of the student response questionnaire. The results of hypothesis testing using t-test obtained a sig value of 0.000. Because the value of sig 0.000 < 0.05 then H<sub>1</sub> is rejected, it can be concluded that the flashcard media affects the students' reading ability in theme 6 sub-themes 2 grade 1 elementary school. The results of the student response questionnaire obtained an average value of 100%, it can be concluded that there is a good response from students during learning using flashcard media.*

**Keywords:** Learning Media, Flashcard, Reading Ability

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media flashcard terhadap kemampuan membaca siswa pada tema 6 subtema 2 kelas 1 sekolah dasar dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media flashcard. Kemampuan membaca siswa masih terbilang dibawah rata-rata. Hal ini dikarenakan siswa hanya memahami materi secara teori tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga beberapa siswa merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa yaitu menggunakan media flashcard. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain one-group pre-test and post-test design. penelitian dilakukan di kelas 1 SDN Kedungpeluk 01 Sidoarjo, terdiri dari 15 sampel. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan sig 0,05 dan hasil angket respon siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai sig 0,000. Karena nilai sig 0,000 < 0,05 maka H<sub>1</sub> ditolak, dapat disimpulkan bahwa media

flashcard berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa pada tema 6 subtema 2 kelas 1 sekolah dasar. Hasil dari angket respon siswa diperoleh nilai rata-rata 100%, dapat disimpulkan terdapat respon baik dari siswa selama pembelajaran menggunakan media flashcard.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, Kemampuan Membaca

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di jadikan sebagai tolak ukur demi kemajuan bangsa dan pendidikan di jadikan sebagai pendidikan yang wajib unuk ditempuh (Sasmi dkk., 2021). Pendidikan adalah perkembangan potensi siswa secara aktif dalam keadaan sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi siswa menuju perubahan yang baik (Dewi & Mubarokah, 2019). Pendidikan merupakan sebuah proses dalam mencari ilmu yang diperoleh dari lembaga pendidikan ataupun lembaga bimbingan belajar dalam membantu proses pembelajaran sehingga mendapatkan kualitas pendidikan yang diinginkan (Maulidiyah dkk., 2022). Pendidikan merupakan pembentukan dasar sumber daya manusia yang tinggi akan generasi pewaris pembangunan demi mencapai indonesia maju (Murti dkk., 2021).

Media pembelajaran merupakan suatu informasi yang akan diberikan oleh sumber yaitu guru dan akan diteruskan kepada penerima yaitu siswa. Media disebut juga sebagai alat untuk menyalurkan sebuah pesan pembelajaran yang disalurkan oleh guru ke siswa agar bisa tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Maghfiroh & Bahrodin, 2022). Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan atau mengembangkan minat belajar dalam proses pembelajaran (Wijaya dkk., 2020). Media pembelajaran mempunyai peranan yang saling berakaitan satu sama lain dengan proses belajar mengajar (Gawise dkk., 2022). Media pembelajaran juga di artikan sebagai tujuan untuk keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan peran strategis untuk menciptakan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar

(Khoirunnissa dkk., 2022). Keberhasilan belajar membaca yakni dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu gambar atau *flashcard*.

*Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu dan berisikan huruf dan kata di setiap kartunya, *flashcard* ini dapat membantu siswa dalam membaca, *flashcard* juga dapat membantu siswa untuk mengenal dan menghafal huruf-huruf abjad yang telah di sajikan dalam *flashcard*. *Flashcard* adalah media gambar berbentuk kartu dengan disajikan dalam bentuk gambar yang berkaitan pada inti pembahasan (Rahman & Haryanto, 2014). Media *flashcard* merupakan media gambar dua dimensi yang berbentuk kartu bergambar yang mengaitkakan inti pembahasan (Satriana dkk., 2013). *Flashcard* adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk kartu gambar terdapat berbagai gambar, warna, huruf. Sehingga media *flashcard* dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar membaca.

Membaca merupakan pelafalan bahasa kata-kata atau huruf abjad yang melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, melihat, dan memperhatikan. Membaca pada dasarnya melibatkan berbagai aktivitas berfikir dan aktivitas visual. Aktivitas visual membaca adalah menterjemahkan lambang huruf kedalam kata lisan (Rahman & Haryanto, 2014). Membaca merupakan sebuah proses untuk mendapatkan suatu informasi atau pesan (Amalia & Andjariani, 2019). Membaca juga masuk dalam tiga keterampilan yakni keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca dari ketiga keterampilan akan di implementasikan ke dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menghubungkan dengan kegiatan sehari-hari siswa. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran *integrated* dengan menjadi satukan mata pelajaran ke dalam bentuk tema dan membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa

(Muklis, 2012). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat mengaitkan dengan pembelajaran yang bertolak pada siswa (Utari dkk., 2016). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berfokus kepada siswa. sehingga siswa dituntut untuk berfikir kritis dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari di rumah ataupun di lingkungan sekolah.

Adapun penelitian ini selaras dengan penelitian (Lestari dkk., 2021) mengatakan bahwa media *flashcard* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengemukakan rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa pada tema enam subtema dua lingkungan sekitar rumahku kelas satu sekolah dasar, dan bagaimana respon siswa terhadap media *flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa pada tema enam subtema dua lingkungan sekitarku. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui respon siswa terhadap media *flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa

pada tema enam subtema dua lingkungan sekitar rumahku kelas satu sekolah dasar, serta mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa pada tema enam subtema dua lingkungan sekitar rumahku kelas satu sekolah dasar. Manfaat dalam penelitian ini adalah Dengan adanya peneilitan ini dapat memudahkan siswa untuk lebih mudah menerima proses pembelajaran khususnya di kemampuan belajar membaca. Novelty pada penelitian ini yakni terletak pada media *flashcard* yang terdapat berbagai gambar, warna, huruf abjad, dan kalimat sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kemampuan membaca.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian yang bersifat statistika bertujuan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2019). Desain pada penelitaian ini menggunakan *one-grup pre-test and post-tes design* yaitu terdapat tes

awal untuk melihat keadaan sebelum diberikan *treatment* (perlakuan), setelah itu diberi *treatment* (perlakuan), langkah terakhir diberi tes akhir untuk mengetahui keadaan setelah diberi *treatment* (perlakuan).

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Kedungpeluk 01 Candi Sidoarjo. Populasi penelitian ini adalah 29 siswa kelas 1, dari populasi tersebut akan dipilih lagi dengan cara melakukan teknik *sampling sistematis* yakni teknik pengambilan sampel dengan cara membagikan nomor urut dari anggota populasi. Pengambilan nomor urut ditentukan dengan memilih nomor ganjil saja, sehingga sampel yang digunakan berjumlah 15 siswa, terdiri dari 10 pria dan 5 wanita. Variabel penelitian ini yakni variabel *independen* yakni media *flashcard*, Variabel *dependen* adalah kemampuan membaca.

Teknik pengumpulan menggunakan (1) validasi ahli, (2) Angket respon, (3) Tes. Validasi ahli terdapat dua validasi, pertama validasi ahli materi digunakan untuk menguji kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian materi pada tema enam

subtema satu lingkungan rumahku. Kedua validasi ahli media digunakan untuk menguji kelayakan penggunaan media *flashcard* untuk pembelajaran tematik tema enam subtema satu lingkungan rumahku. Kemudian angket respon bertujuan untuk melihat respon siswa pada saat melakukan proses belajar mengajar menggunakan media *flashcard*. Kemudian tes yang diberikan kepada siswa berupa soal, maksud tes ini yakni tes *pre-test and post-test*, peneliti memberikan soal untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.

Instrumen dalam penelitian ini yakni penilaian validasi ahli materi dan media, penilaian ini berupa skala *likert*, lembar angket respon menggunakan skala *guttman*, lembar tes berbentuk tes *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah 10 butir soal. Analisis data penelitian ini yakni validasi ahli materi yakni materi yang dikatakan valid atau layak digunakan sebagai materi pembelajaran apabila rata-rata total validasi yang diperoleh lebih dari 61%, validasi ahli media yakni media yang dikatakan valid atau layak digunakan

sebagai media pembelajaran apabila rata-rata total validasi yang di peroleh lebih dari 61%, hasil angket respon yakni Keefektifan dalam media pembelajaran jika total rata-rata angket respon melebihi 61%, uji validitas soal menggunakan validitas korelasi, uji reliabilitas, uji normalitas, serta uji hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Hasil dari analisis data, bahwa hasil validitas materi berbentuk lembar penilaian skala *likert* yang dinilai oleh validator dari guru kelas 1 SDN Kedungpeluk 01 Sidoarjo mendapat nilai rata-rata 96%, termasuk dalam kriteria penilaian sangat valid dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian. Hasil validitas media *flashcard* berbentuk lembar penilaian skala *likert* yang di nilai oleh validator dari dosen STKIP PGRI Sidoarjo mendapat nilai rata-rata 86%, termasuk dalam kriteria penilaian sangat valid dan mendapatkan saran dari validator untuk menambahkan buku pedoman, sehingga media *flashcard* dapat dilakukan pada penelitian.

Hasil angket respon berbentuk skala *guttman* yang diberikan dan di isi oleh siswa setelah diberikan soal *post-test*. Berikut perhitungan hasil angket respon :

$$P = \frac{10}{10} \times 100 = 100\%$$

Hasil nilai dari perhitungan di atas adalah 100% termasuk dalam kriteria penilaian sangat efektif, sehingga dapat diartikan selama proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* mendapatkan respon yang baik.

Hasil uji validitas korelasi dengan 10 butir soal yang di nilai oleh validtator guru SDN Kedungpeluk 01 dan perhitungannya dibantu menggunakan SPSS 24.00. Berikut output uji validitas soal :

Jumlah Soal	Pearson Correlation	Kesimpulan
Soal 1	0.858	Soal Valid
Soal 2	0.893	Soal Valid
Soal 3	0.858	Soal Valid
Soal 4	0.600	Soal Valid
Soal 5	0.858	Soal Valid
Soal 6	0.754	Soal Valid
Soal 7	0.858	Soal Valid
Soal 8	0.754	Soal Valid
Soal 9	0.859	Soal Valid
Soal 10	0.672	Soal Valid

Gambar 1. Tabel Output Uji Validitas Soal

Gambar di atas digunakan untuk mengetahui hasil nilai uji validitas soal. Hasil nilai dapat dilihat pada r-hitung >r-tabel sehingga soal dinyatakan valid. Dimana nilai r-tabelnya menggunakan n = 15 adalah 0.514. Sehingga data yang ada pada tabel nomor 1-10 dikatakan valid.

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
<b>.984</b>	<b>10</b>

Gambar 2. Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Gambar di atas digunakan untuk mengetahui hasil nilai reliabilitas. Nilai reliabilitas yang dinyatakan reliable harus > 0,6. Sehingga nilai reliabilitas pada kolom *cronbach's alpha* adalah 0,984 > 0,6 dapat dinyatakan reliable.

Uji normalitas menggunakan *kolmogrov smirnov* digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan hasil nilai pada uji normalitas dibantu menggunakan SPSS 24.00. Berikut tabel hasil uji normalitas menggunakan *kolmogrov smirnov*:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	6.83130051
Most Extreme Differences	Absolute	.215
	Positive	.142
	Negative	-.215
Kolmogorov-Smirnov Z		.832
Asymp. Sig. (2-tailed)		.493

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Gambar 3. Tabe Output Uji Normalitas (Kolmogrov-Smirnov)

Gambar di atas digunakan untuk mengetahui hasil dari uji normalitas menggunakan *kologrov smirnov*. Hasil yang dinyatakan berdistribusi normal jika (*sig* >0.05) dan jika dinyatakan tidak berdistribusi normal jika (*sig*<0.05). Analisis data uji normalitas menggunakan *kolmogrov smirnov* menunjukkan hasil 0,493>0,05dapat disimpulkan data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal.

Pada penelitian ini uji-t berguna untuk mengetahui nilai soal berbentuk *pre-test* dan *post-test* yaitu sebelum dilakukannya perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, apakah ada pengaruh yang signifikansi atau tidak. Berikut tabel hasil dari uji-t menggunakan perhitungan SPSS 24.00:

Paired Samples Test									
Pair	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Lower	Upper
	1	PRE_TES - POST_TES	-27.333	9.612				2.482	-32.656

Gambar 4. Tabel Output Uji-t

Berdasarkan gambar di atas memperoleh nilai yang signifikan, diperoleh dari uji *paired samples test* yakni ( $0.000 < 0.05$ ) dapat disimpulkan  $H_1$  ditolak bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa pada tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumahku kelas 1 sekolah dasar di SDN Kedungpeluk 01 Sidoarjo. Penelitian ini sejalan dengan penelian (Mega dkk., 2021) mengatakan bahwa media *flashcard* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

## KESIMPULAN

Manurut hasil dan pembahasan penelitian diatas, bahwa hasil dari uji hipotesis menggunakan uji-t terdapat pengaruh yang signifikan ( $0.000 < 0.05$ )  $H_1$  ditolak sehingga terdapat pengaruh pada media *flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa. Hasil dari angket respon mendapatkan

nilai 100%, termasuk kriteria sangat efektif, sehingga dapat di simpulkan bahwa selama pembelajaran menggunakan media *flashcard* mendapatkan respon baik dari siswa dikarenakan siswa lebih tertarik pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Andjariani, E. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas 3 SD dengan Kegiatan Membaca pada MorningActiviti. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.51836/je.v5i2.17>
- Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 3(2), 53–66. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Gawise, G., G, A. L. N., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/https://doi.org/10.31>



- 004/edukatif.v4i3.2669  
Khoyrunnissa, S., Suprianto, D. H., & Susanto, S. (2022). Implementasi Media Majalah Cerita Sebagai Upaya Meningkatkan Membaca Siswa Kelas 3 MIN 10 Ngawi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 170–176. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23969/jp.v7i1.5421>
- Lestari, E. D., Apreasta, L., & Burhan, M. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 1(2), 112–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1098>
- Maghfiroh, N. L., & Bahrodin, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal UPI: Inovasi Kurikulum*, 19(1), 69–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.39571>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i1.2754>
- Mega, N. M., Ulva, R., & Apreasta, L. (2021). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN No 105/II Rambah Kabupaten Bungo. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1155>
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1), 63–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/fj.v4i1.279>
- Murti, I. I. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140–150. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcarad pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengan 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Sasmi, H. E., Fauzi, A., & Mardi, M. (2021). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Self-Efficacy terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi Melalui Mediasi Prestasi Belajar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
-

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1461>
- Satriana, A., Yunus, M., & Fatmawati, F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Mengenai Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media Flashcard bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(2), 13–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jupe11240.64>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (N. Apri (ed.); 3 ed.). Alfabeta.
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p039>
- Wijaya, A. T., Wulan, B. R. S., & Rohmatin, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 221–227. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1197>