

# UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN KERTAMUKTI

Vina Febiani Musyadad<sup>1</sup>, Asep Supriatna<sup>2</sup>, Nina Gosiah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STIT Rakeyan Santang

<sup>1</sup>vinamusyadad@gmail.com, <sup>2</sup>aasepstea@gmail.com, <sup>3</sup>ninaghosiah15@gmail.com

Corresponding author : vinamusyadad@gmail.com

## Abstrak.

Keberhasilan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru melaksanakan pembelajaran di kelas. Kenyataan dilapangan khususnya di SDN Kertamukti di kelas III, proses pembelajaran belum maksimal sesuai dengan harapan kurikulum. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media flashcard. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang membahas "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Kertamukti". Hasil penelitian ini bahwa kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dengan menggunakan media flash card, hal ini terbukti dari perolehan nilai rata-rata kemampuan membaca pada setiap siklus. Dalam kegiatan prasiklus nilai rata-rata siswa 50,56 dengan prosentase 38%, sedangkan perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 70,96 dengan prosentase 61%, hal ini mengalami peningkatan sebesar 76%. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa 81,50 dengan prosentase 82%, hal ini mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 11,1%.

Kata kunci: Kemampuan Membaca, media, flashcard, Pelajaran Bahasa Indonesia

## Abstract.

The success of students' reading skills in Indonesian depends on several aspects. One aspect that really influences is how a teacher implements learning in the classroom. The reality on the ground, especially at SDN Kertamukti in class III, is that the learning process has not been optimal in accordance with the expectations of the curriculum. This research was carried out with the aim of increasing students' reading skills in learning Indonesian using flashcard media. This research method is Classroom Action Research (PTK) which discusses "Efforts to Improve Students' Reading Ability by Using Flashcard Media in Class III Indonesian Subjects at SDN Kertamukti". The results of this study showed that students' reading skills in the Indonesian language subject increased by using flash card media. This was evident from the acquisition of the average reading ability score in each cycle. In pre-cycle activities the average student score was 50.56 with a percentage of 38%, while the acquisition of the average student score in cycle I was 70.96 with a percentage of 61%, this has increased by 76%. In cycle II, the average student score was 81.50 with a percentage of 82%, this increased from cycle I to cycle II, which was 11.1%.

Keywords: Reading ability, media, flashcards, Indonesian language lessons

## A. Pendahuluan

Kurangnya pemahaman siswa tentang kemampuan membaca disebabkan model pembelajaran yang dipilih tidak sesuai dengan kemampuan membaca siswa sehingga siswa sulit untuk mengerti, sikap siswa yang kurang semangat seperti mengantuk, melamun saat guru mengajar, dan pasif saat guru memberi pertanyaan. Apabila kondisi tersebut dibiarkan maka akan berdampak buruk bagi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Kertamukti I Kecamatan Cilebar.

Berangkat dari problematika pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka untuk mengatasi masalah tersebut seorang guru dalam kegiatan belajar mampu mengkondisikan kelas, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkannya media pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa, media yang digunakan disesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa. Maka dari itu, dapat dipahami bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang dapat mengembangkan daya pikir siswa lebih kreatif, melibatkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan yang sesuai dengan topik yang dibahas yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang peneliti akan terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam proses meningkatkan kemampuan membaca ialah media *flash card*.

Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang merangsang proses berfikir siswa. Menurut Gerlach & Ely dalam (Arifudin, 2020) bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran merupakan suatu alat terjadinya proses belajar mengajar. Selain itu, media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah siswa dalam menyampaikan materi. Jadi, dengan media pembelajaran tidak hanya akan mempermudah siswa, namun juga akan membantu siswa untuk berfikir mengenai hal-hal konkret.

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Susilana dan Riyana dalam (Hendar, 2019) mengungkapkan bahwa Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu.

Penggunaan media *flash card* melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan (Gianistika, 2020). Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan.

Dengan penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosa kata Bahasa Indonesia. Menurut (Ulfah, 2020) bahwa selain dapat membantu siswa menghafal kosa kata, media pembelajaran juga diharapkan dapat mengurangi kebiasaan guru yang hanya ceramah di depan kelas.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *flash card* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selain itu, guru di SDN Kertamukti I Kecamatan Cilebar, khususnya di kelas III masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang menggunakan media di dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Sehingga

pembelajaran sepenuhnya berpusat pada guru dan siswa terkadang tidak paham dengan materi yang diajarkan.

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 2002). Maka dari itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *flash card* untuk kemampuan membaca bahasa Indonesia Siswa SDN Kertamukti I, dengan cara peneliti menerapkan media pembelajaran tersebut di kelas III.

## B. Kajian Pustaka

### 1. Kemampuan Membaca

Kemampuan adalah “Kesanggupan; kecakapan; kekuatan.” sedangkan Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang umumnya akan dipelajari saat anak memasuki masa sekolah. Membaca menjadi sangat penting karena dengan membaca seseorang dapat mengetahui berbagai informasi. Ahmad Slamet dalam (Tanjung, 2020) mengatakan bahwa membaca dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan komunikasi interaktif yang memberi kesempatan kepada pembaca dan penulis untuk membawa latar belakang, dan hasrat masing-masing.

Menurut Burn, Roe, dan Ross dalam (Musyadad, 2019), kegiatan membaca meliputi proses: (1) mengamati simbol-simbol tulisan, (2) menginterpretasi apa yang diamati, (3) mengikuti urutan yang bersifat linier baris kata-kata yang tertulis, (4) menghubungkan kata-kata (dan maknanya) dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyai, (5) membuat inferensi dan evaluasi materi yang dibaca, (6) membangun asosiasi, dan (7) menyikapi secara personal kegiatan/tugas membaca sesuai dengan interestnya. Sedangkan menurut Djiwandono yang menjadi tujuan pokok dari pelajaran membaca dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan memahami isi bacaan.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah seseorang yang mampu mengenal simbol- simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus dalam membantu mengingat dan pesan apa yang dibaca atau yang tertulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Membaca merupakan suatu hal yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, pemahaman kreatif.

Menurut Broughton sebagaimana di kutip (Ulfah, 2019) secara garis besar ada dua aspek penting dalam membaca, yaitu :

- a) Keterampilan yang bersifat mekanis, dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup: (a) pengenalan bentuk huruf; (b) pengenalan unsur-unsur linguistik; (c) pengenalan hubungan/ korespondensi pola ejaan dan bunyi; dan (d) kecepatan membaca ke taraf lambat.
- b) Keterampilan yang bersifat pemahaman, dapat dianggap pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup: (a) memahami pengertian sederhana; (b) memahami signifikansi atau makna; (c) evaluasi atau penilaian; dan (d) kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Dalam penelitian ini aspek membaca yang akan diteliti adalah mengenal kata-kata atau kalimat sederhana dan mengetahui makna suatu bacaan.

Proses pembelajaran membaca ini memiliki beberapa tahapan seperti diungkapkan M. Shodiq dalam (Nasem, 2019) tahap perkembangan membaca dibedakan menjadi 6 yaitu : a) Tahap prabaca; b) Tahap membaca permulaan; c) Tahap membaca mandiri; d) Tahap membaca transisi; e) Tahap membaca menengah dan f) Tahap membaca tingkat tinggi. Membaca permulaan merupakan tahapan kedua proses perkembangan membaca. Membaca permulaan memiliki dua komponen tahapan yaitu *recording* dan *decoding*, yang berlangsung di kelas rendah yaitu I, II dan III (Rahim, 2008). *Recording* merupakan proses mengasosiasikan bunyi-bunyi sesuai dengan tulisan yang digunakan. *Decoding* merupakan proses penerjemahan rangkain grafis atau simbol-simbol tertulis berupa huruf menjadi sistem bunyi pada kemampuan membaca anak.

Munawir Yusuf mengemukakan bahwa proses *decoding* pada membaca permulaan merujuk pada proses mengubah simbol-simbol tertulis berupa huruf menjadi sistem bunyi. Proses tersebut mencakup kemampuan: a) Mengenal huruf kecil dan kapital pada alphabet, b) Mengucapkan bunyi (bukan nama) huruf terdiri dari: Konsonan tunggal, Vokal, Konsonan ganda, Diftong, c) Menggabungkan bunyi membentuk kata, d) Variasi bunyi, e) Menerka kata menggunakan konteks yang artinya memanfaatkan kata-kata petunjuk lain disekitarnya untuk menerka makna suatu kata, f) Menggunakan analisis struktural, yaitu pemahaman atas struktural bahasa (Asmiati, 2013).

Berdasarkan pendapat tersebut membaca permulaan terdapat pada tahap yang pertama yaitu tahap keterampilan yang bersifat mekanis. Pada tahap ini keterampilan membaca tingkat dasar menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem dan menyuarakan bahan tertulis.

Menurut Fowler dalam (Arifudin, 2018) suatu program pembelajaran membaca bertujuan untuk: (1) menambah kecepatan dan memperbaiki pemahaman, (2) mengajar siswa bagaimana mengadaptasi membaca dengan variasi bahan bacaan, (3) memperbaiki pembacaan bagi semua keterampilan berbahasa; (b) suatu latihan membaca untuk dapat mengapresiasi dan memperoleh kesenangan estetis dari karya sastra; (c) program individual yang ditujukan untuk mendorong siswa agar membaca sebanyak-banyaknya dan memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan diri menjadi pembaca yang teliti sepanjang hayatnya.

Sedangkan menurut Djiwandono dalam (Arini, 2019) yang menjadi tujuan pokok dari pelajaran membaca dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan memahami isi bacaan. Untuk memahami semua jenis informasi yang termuat dalam berbagai bentuk tulisan, mutlak diperlukan kegiatan membaca disertai kemampuan untuk memahami isinya. Tanpa kemampuan isi bacaan, banyak informasi yang tidak dapat diserap dengan tepat dan cepat, dan dengan mudah menjadikan orang ketinggalan zaman.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi tujuan pembelajaran membaca dapat pada proses membaca itu sendiri, dan dapat pula pada hasil yang dicapai melalui kegiatan membaca tersebut. Membaca di kelas rendah merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Pembelajaran membaca di kelas I dan II merupakan pembelajaran membaca tahan awal atau permulaan. Kemampuan membaca yang diperoleh tersebut akan menjadi dasar pembelajaran di kelas berikutnya. Kemampuan yang diperoleh pada

membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut.

Dengan demikian, keterampilan membaca permulaan pada siswa memiliki peranan yang sangat penting dan berpengaruh terhadap keterampilan membaca lanjut. Keterampilan membaca tergolong keterampilan yang bersifat aktif-reseptif. Aktivitas membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Namun pada masyarakat yang memiliki tradisi literasi yang telah berkembang, sering kali keterampilan membaca dikembangkan secara terintegrasi dengan keterampilan menyimak dan berbicara.

Keterampilan membaca terbagi ke dalam dua klasifikasi, yakni (a) membaca permulaan, dan (b) membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan ditandai oleh kemampuan *melek huruf*, yakni kemampuan mengenali lambang-lambang tulis dan dapat membunyikannya dengan benar. Pada fase ini, pemahaman isi bacaan belum begitu tampak karena orientasi pembaca lebih ke pengenalan lambang bunyi bahasa. Sementara pada membaca lanjut, kemampuan membaca ditandai oleh kemampuan *melek wacana*. Artinya, pembaca bukan hanya sekedar mengenali lambang tulis, bisa membunyikannya dengan lancar, melainkan juga dapat memetik isi/makna bacaan yang dibacanya. Penekanan membaca lanjut terletak pada pemahaman isi bacaan, bahkan pada tingkat tinggi harus disertai dengan kecepatan membaca yang memadai.

Menurut Yeti, Keterampilan-keterampilan mikro yang terkait dengan proses membaca yang harus dimiliki pembicara adalah: mengenal sistem tulisan yang digunakan, mengenal kosa kata, menentukan kata-kata kunci yang mengidentifikasi topik dan gagasan utama, menentukan makna kata-kata, termasuk kosa kata, dari konteks tertulis, mengenal kelas kata gramatikal; kata benda, kata sifat, dan sebagainya, menentukan konstituen-konstituen dalam kalimat, seperti subjek, predikat, objek, dan preposisi, mengenal bentuk-bentuk dasar dari sintaksis, merekonstruksi dan menyimpulkan situasi tujuan-tujuan, dan partisipan, menggunakan perangkat kohesif leksikal dan gramatikal guna menarik kesimpulan-kesimpulan, dan Menggunakan pengetahuan dan perangkat-perangkat kohesif leksikal dan gramatikal untuk memahami topik utama atau informasi utama (Mulyati, 2015).

## 2. Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa *latin medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Ely, 1980). Rossi dan breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, maalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar (Sanjaya, 2010).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Di samping itu juga media pembelajaran sangat menentukan dalam proses pembelajaran siswa, sehingga akan mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diurikan macam-macam media pembelajaran.

- a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Ciri utama dari media yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya (Ely, 1980). Ciri *Fiksatif (Fixative Property)*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri *Manipulatif (Manipulative Property)*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Ciri *Distributif (Distributive Property)*, memungkinkan suatu onjek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi *atensi*, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran. Sering kali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi *afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

c. *Fungsi kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

*Fungsi kompensatoris*, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk membangkitkan minat, membantu siswa mengorganisasikan informasi, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan mengingat informasi yang terkandung dan akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap siswa, selain itu media juga dapat membantu siswa yang lambat menerima materi pelajaran yang disajikan karena media dapat memberikan pengalaman konkret dan mempertinggi perhatian siswa.

### 3. *Media flash card*

Media flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti mengemukakan bahwa *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Dengan menggunakan media *flash card* siswa lebih mudah mengingat gambar-gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat (Mukti, 1992).

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya mengatakan “media *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut”. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh guru. Gambar-gambar yang terdapat pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Agar siswa mudah membaca pesan-pesan yang ada di dalamnya, tulisan dan gambar hendaknya dibuat sedikit lebih besar dan jelas. Kalimat dan ungkapan yang biasa digunakan dalam *flash card* adalah topik-topik mengenai benda-benda, binatang, buah-buahan, anggota keluarga, peralatan sekolah dan sebagainya.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Langkah-langkah media *flash card*, yang dikemukakan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana diantaranya:

- a. Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu setelah guru selesai menerangkan di depan kelas.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk berdekatan dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah.

Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*. Berikut langkah- langkah penerapan kartu *flash card* kepada siswa yang disadur dari *Indonesia mengajar.org.*, diantaranya: guru membagikan kartu *flash card* kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah) siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan, guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan, siswa mencari barisnya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (aktifitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa bersuara), guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai, guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan-barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya, guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.

Pendapat lain menurut Tim Repositori UPI dalam (Nurjannah), mengemukakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran di kelas, yaitu: 1) erdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru. 2) Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke siswa. 2) Untuk menarik perhatian siswa tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal "bintang". 3) Kemudian baliklah gambar tersebut hingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan "bintang", lakukan tindakan ini dengan cepat. 4) Mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan. 5) Setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang kemudian lakukan seperti langkah c dan d. 6) Lakukan secara berurutan sampai dengan terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan. 7) Setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. 7) Mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu teruskan kepada siswa lain. 8) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media *flash card* ini adalah untuk melatih siswa agar lebih mudah mengingat, cermat dan mudah dalam memahami materi pokok bahasan. Dengan begitu pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang tepat memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan mampu memberikan peningkatan prestasi belajar bagi siswa.

Dari beberapa langkah menurut para ahli di atas peneliti melakukan variasi dari langkah-langkah *pembelajaran* menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan membaca Siswa kelas III.

#### 1) Kawasan desain (merancang)

Pada kawasan ini guru mendesainnya melalui RPP, dimana guru akan menyajikan medianya sesuai dengan materi pembelajaran dan RPP yang sudah disusun secara sistematis.



2) Kawasan Pengembangan

Pada kawasan pengembangan ini adalah keahlian guru dalam menggunakan media yang digunakan, seperti pada RPP diatas maka guru menggunakan media flash card dengan ,memanfaatkan karton, spidol, atau gambar-gambar yang mendukung pada materi pembelajaran.

3) Kawasan Pemanfaatan

Pada kawasan pemanfaatan ini guru harus bisa menggunakan media yang sudah direncanakan pada RPP. Pada RPP ini guru menampilkan medianya yaitu media flash card, yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

4) Kawasan Pengelolaan

Pada kawasan ini guru dapat mengelola media yang sudah ada. Pada RPP ini guru menampilkan medianya pada kegiatan inti (eksplorasi), dengan menampilkan media flash card yang disertai gambar yang unik, lucu, berwarna, untuk menarik perhatian siswa, dan untuk memotivasi siswa untuk belajar.

5) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru setelah menyampaikan kegiatan pembelajaran yang telah tersusun di RPP secara sistematis dan menggunakan media lash card Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan media *flashcard* dalam peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 3 SDN Kertamukti I merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa kelas 3 memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Asep Henry Hernawan, langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut: 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan. 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati. 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan (e) kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi, *flash card* memiliki beberapa kelebihan antara lain, yaitu:

- 1) Mudah di bawa: dengan ukuran yang tidak terlalu besar media *flash card* dapat disimpan di tempat mana saja.
- 2) Praktis: guru tidak harus memiliki keahlian khusus untuk menggunakannya.
- 3) Mudah diingat: pesan yang disajikan singkat dan mudah dipahami.
- 4) Menyenangkan: dapat menimbulkan rasa senang untuk pemakainya karena bisa digunakan untuk permainan misalnya untuk beradu kecepatan menemukan pasangan media *flash card* sesuai gambar dan tulisan.
- 5) Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap pesan yang disampaikan
- 6) Dapat dipakai berulang-ulang
- 7) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
- 8) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

- 9) Menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan anak ikut dilibatkan pada saat penyajiannya

### C. Metode

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang membahas “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Media *flash card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Kertamukti I Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang”. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya guru dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang tidak / kurang memuaskan dan atau untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru di lapangan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian praktis yang dilakukan di kawasan kelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada. Kemmis dan Carr yang dikutip dalam Kasbolah dan Sukarnyana, mengemukakan bahwa penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaan ini serta situasi dimana pekerjaan ini dilakukan (Sukarnyana, 2006). Ebbut yang dikutip dalam Kasbolah dan Sukarnyana, (2006 : 9) mendefinisikan PTK sebagai berikut: “Penelitian Tindakan merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut” (Sukarnyana, 2006).

### D. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini pelaksanaan siklus tindakan dibatasi sampai siklus kedua, hal ini didasarkan atas perolehan hasil belajar siswa yang sudah relatif baik. Hasil rangkaian pelaksanaan tindakan kesatu, sampai kedua menunjukkan bahwa penerapan Media *flash card* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Kertamukti I Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. Hasil Belajar

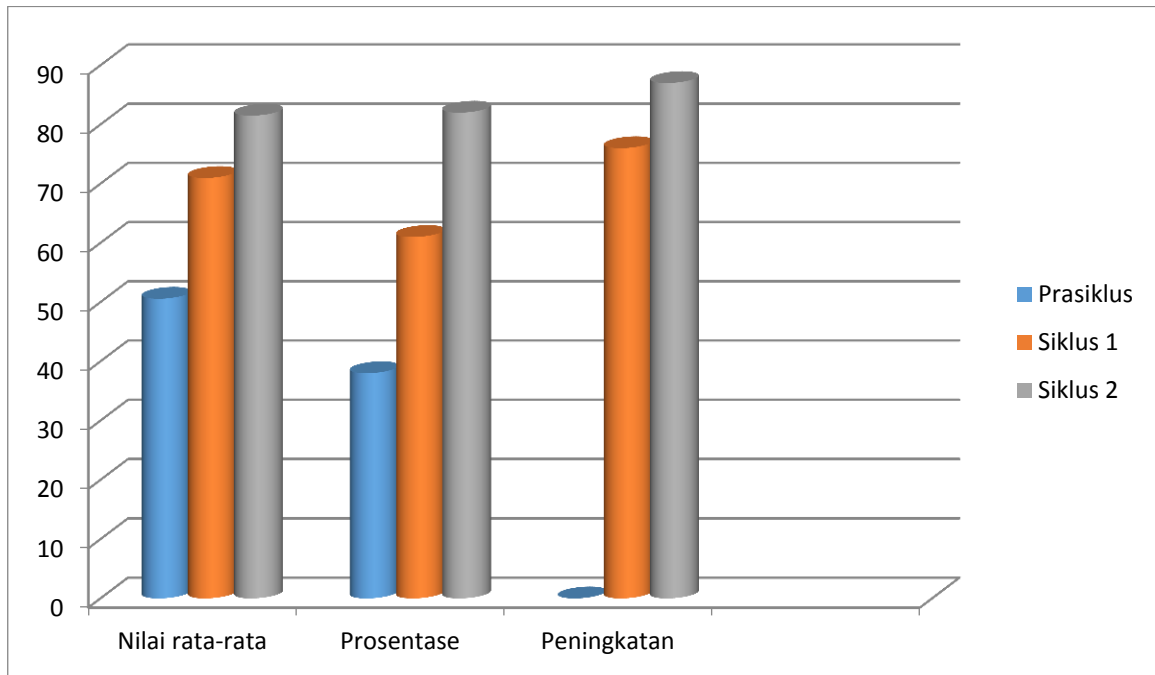
Peningkatan kemampuan membaca siswa ditandai dengan semakin berkurangnya jumlah siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM, dan siswa yang memperoleh nilai diatas 61 (KKM) mengalami peningkatan yang cukup berarti. Berdasarkan batas lulus atau passing grade (indikator kemampuan membaca) yang ditetapkan peneliti dari kedua siklus, hal dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel Rekapitulasi Persen Rata-Rata Kemampuan membaca Pada Setiap Siklus

Tindakan	Nilai Rata-Rata	Prosentase	Peningkatan	Keterangan
Prasiklus	50,56	38%	-	-
Siklus I	70,96	61%	76%	Meningkat
Siklus II	81,50	82%	87%	Meningkat

Untuk lebih jelasnya tergambar pada diagram berikut ini :

#### Diagram Rekapitulasi Persen Rata-Rata Kemampuan Membaca Pada Setiap Siklus



Dengan gambaran hasil belajar diatas, maka terbukti bahwa penggunaan media flashcard pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil kemampuan membaca melalui media *flash card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pada siswa kelas III SDN Kertamukti I Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang, Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktifitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menerapkan media *flash card* dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa, siswa sangat termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran serta tumbuh keberanian dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi, mengungkapkan ide.
2. Proses pembelajaran mengalami peningkatan setelah menggunakan media *flash card*. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan perubahan yang lebih baik. Siswa terlihat aktif, mau bertanya, berani tampil di depan kelas dan lebih fokus dalam belajar. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan. Terlihat dari guru sudah mampu menegur secara tegas kepada siswa yang tidak serius ketika belajar, mampu membimbing siswa.
3. Hasil belajar kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Kertamukti I mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*. hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi belajar, presentase ketuntasan belajar, dan nilai rata-rata diskusi. Nilai rata-rata evaluasi belajar Pra Siklus mencapai 50,76, pada siklus I mencapai 70,96 dan siklus II mencapai 81,50. Sedangkan presentase ketuntasan belajar pada pra siklus adalah 38%, siklus I mencapai 61% dan siklus II mencapai 82%.

## Referensi

- Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(3), 209–218.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti

Persada.

- Arini, D. A. (2019). Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Rengasdengklok Selatan II). *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 25–37.
- Asmiati, N. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode Kupas Rangkai dengan Teknik Reposisi Bunyi. *Jurnal EMBA*, 1(4), 78–85.
- Ely, V. S. G. & D. P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. Prentice-Hall.
- Gianistika, C. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Cengkong li Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181–190.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT. Bumi Aksara.
- Hendar. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Tarbiyah Islamiyah Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dengan Metode Sing The National Anthem Melalui Vokalisi. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 63-72.
- Mukti, B. W. dan F. (1992). *Media Pengajaran*. Dikti.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.
- Musyadad, V. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13.
- Nasem. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Mathetmatic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sukarnyana, K. K. E. . dan W. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas ( PTK )*. Universitas Negeri Malang (UM PRESS).
- Tanjung, R. (2020). Pengaruh Penilaian Diri Dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(1), 380–391.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.