

Pengembangan *E-Flashcard* Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Delia Oktavia¹

Dadan Djuanda²

Prana Dwija Iswara³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

¹deliaoktavia@upi.edu

²dadandjuanda@upi.edu

³iswara@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga sebagai media pembelajaran membaca permulaan untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain R&D dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, lembar validasi, serta angket respon. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Dari ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 89,3% yang termasuk kedalam kriteria “sangat valid”. Sementara dari ahli media diperoleh skor rata-rata 94,5% yang termasuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Media ini juga mendapatkan respon dari siswa kelas 1 sebagai pengguna, yaitu sebesar 99% yang termasuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga mendapatkan respon positif dari siswa sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan gawai sangat penting pada era sekarang karena siswa-siswa cenderung senang belajar menggunakan gawai. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan konten digital (elektronik) dan koneksi internet.

Kata kunci: *E-Flashcard, Kata Lembaga, Membaca Permulaan, ADDIE.*

Pendahuluan

Menurut temuan wawancara dengan guru kelas I SD di Kabupaten Sumedang dan observasi di kelas tersebut didapatkan permasalahan bahwa masih banyak siswa yang belum dapat mengenal beberapa huruf, kesulitan membedakan huruf tertentu, kesulitan menggabungkan atau merangkai huruf untuk membentuk suku kata, serta beberapa siswa mengalami kesulitan membaca kata. Hasil wawancara dan observasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat siswa yang belum menuntaskan membaca permulaan. Padahal kemampuan membaca permulaan siswa akan berpengaruh terhadap kemampuan membacanya di tahap lanjutan sehingga kemampuan membacanya harus diasah dan dikembangkan sedari dini, khususnya pada jenjang kelas awal. Merujuk pada pendapat Oktaviyanti dkk. (2022) siswa akan kesulitan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan kelas berikutnya jika tidak menuntaskan membaca permulaan.

Permasalahan di atas tentu ada penyebabnya. Hasil wawancara lanjutan menunjukkan beberapa faktor sebagai penyebab kesulitan siswa untuk tuntas membaca permulaan. Penyebab itu di antaranya media pembelajaran membaca yang digunakan masih kurang. Guru hanya memanfaatkan buku bacaan dan kartu huruf yang dibuat oleh

guru dengan menggunakan kertas lipat yang tertempel pada dinding kelas. Itu pun beberapa sudah rusak dan usang. Namun, pembelajaran membaca seringnya hanya dilakukan menggunakan media papan tulis saja. Selain faktor tersebut, banyak juga orang tua yang kurang perhatian terhadap anaknya. Ditambah lagi karena minat membaca siswa yang kurang juga turut serta menjadi penyebabnya. Hal ini sejalan dengan yang dipaparkan Rafika dkk. (2020) kemampuan membaca permulaan siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari siswa itu sendiri, seperti kesulitan konsentrasi, gangguan penginderaan, kesulitan memvisualisasikan suatu materi, serta motivasi dan minat siswa yang rendah untuk belajar membaca permulaan. Sementara itu, faktor eksternalnya atau yang berasal dari luar siswa seperti kurangnya variasi buku, gaya mengajar guru, penggunaan media pembelajaran, metode, dan model pembelajaran. Selain itu, orang tua juga turut serta menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa.

Dari beberapa penyebab yang dipaparkan sebelumnya, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang variatif. Salah satu hal yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru dijadikan suatu alat untuk memaparkan materi supaya dapat dipahami dengan baik oleh siswanya (Lestari, 2023). Menurut Magdalena dkk. (2021) memanfaatkan media pembelajaran ini sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa sekaligus meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan menggunakan media, pembelajaran yang awalnya abstrak atau tidak tergambar juga menjadi lebih tergambar visualisasinya. Hal ini cocok dengan permasalahan yang terjadi bahwa beberapa siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar membaca.

Menurut Alti dkk. (2022) penggunaan media pembelajaran dapat menyederhanakan penyampaian materi, siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan memberi mereka pengalaman pendidikan yang nyata, serta dapat mempermudah penjelasan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramli (2012) dengan media pembelajaran, pemahaman serta daya cerna siswa terhadap materi dapat ditingkatkan, membantu memperkuat daya ingat karena stimulus dari media pembelajaran lebih kuat, memberikan pengalaman belajar yang nyata untuk siswa, serta dapat membangkitkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa secara mendalam melalui materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Kemudian, menurut Junaidi (2019) media pembelajaran dapat menjadikan pemaparan materi lebih interaktif dan lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran juga diterapkan pada saat pembelajaran membaca. Salah satu keterampilan bahasa yang harus diperoleh siswa adalah membaca. Membaca dianggap sebagai komponen komunikasi tertulis. Dalam komunikasi tulis tersebut, lambang tertulis menggantikan lambang bahasa, seperti kumpulan huruf-huruf (Harianto, 2020). Membaca pula berarti sebagai kegiatan guna mendapatkan makna bacaan dari penulis kepada pembaca melalui media tulisan (Tarigan, 2008:7). Dari pengertian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca ini sejatinya harus dikembangkan karena akan sangat bermanfaat bagi setiap individunya. Dengan membaca juga, individu akan mendapatkan informasi serta makna dari suatu bacaan. Maka dari itu, kemampuan membaca ini harus dikembangkan sejak dini, khususnya pada usia sekolah dasar.

Ada dua tingkat kemahiran membaca di tingkat sekolah dasar, yakni kemampuan membaca awal dan kemampuan membaca lanjutan. Tahap awal ini ditujukan untuk siswa kelas I dan kelas II (Durrotunnisa & Nur, 2020). Tahapan membaca permulaan

yang perlu dituntaskan oleh siswa mencakup kemampuan melisankan huruf, suku kata, membaca kata, dan kalimat (Nahdi & Yunitasari, 2019). Melalui membaca permulaan juga ditujukan untuk mendidik siswa tentang arti huruf sebagai simbol suara dan dapat mengembangkan keterampilan siswa untuk merangkai huruf-huruf tersebut menjadi suatu kata (Suleman dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan Prawiyogi dkk. (2024) kemampuan membaca siswa pada tingkat awal perlu dikuasai dari kelas I sekolah dasar agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran lain dengan lancar.

Melihat dari permasalahan serta pentingnya peran media pembelajaran dalam pembelajaran membaca permulaan, maka peneliti mengupayakan solusi untuk masalah yang terjadi dengan membuat suatu media pembelajaran. *Flashcard* adalah salah satu jenis alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar membaca pada tahap awal. *Flashcard* diartikan sebagai kartu dengan gambar dan kata-kata yang mana ukurannya dapat disesuaikan dengan siswa. Penggunaan media *flashcard* dapat membantu meningkatkan daya ingat, melatih siswa untuk mandiri, dan meningkatkan jumlah kosakata (Sulaiman & Akidah, 2021). Hal ini juga didukung oleh pendapat Maeswaty (2023) *flashcard* juga dapat dijadikan sebagai media untuk menambah kosakata siswa sebab di dalamnya disajikan kumpulan kata-kata atau kosakata yang dilengkapi oleh gambar. Ditinjau dari manfaatnya, media *flashcard* ini sangat cocok untuk masalah yang terjadi, sebab siswa masih kesulitan untuk menghafal huruf dan membaca kata sehingga siswa mendapat manfaat dari ketersediaan media *flashcard* ini dan membantu menghafal huruf, serta dapat belajar membaca kata melalui visualisasi yang disediakan dalam *flashcard* tersebut.

Pengembangan *flashcard* untuk media membaca permulaan memang sudah pernah dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Alfianti Kusuma Putri dan Hermawan Wahyu Setiadi (2022) menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para ahli dan dapat digunakan untuk membaca permulaan. Namun, penelitian ini menghasilkan *flashcard* dalam bentuk elektronik atau bisa disebut *e-flashcard*. Alat pembelajaran elektronik yang dikenal sebagai *e-flashcard* adalah sumber belajar berbasis digital yang menggunakan animasi dan gambar untuk mengkomunikasikan informasi bersama dengan audio atau suara untuk membantu siswa lebih memahami materi pelajaran. Bentuk dari *e-flashcard* yang dikembangkan bukan yang berbentuk kartu fisik, tetapi dapat berupa tampilan halaman atau slide yang dapat digunakan pada suatu gawai (gadget) (Cahyanti dkk., 2023). Penggunaan gawai relevan dengan progres masyarakat Indonesia yang menyukai gawai dan internet. Ada 185.3 juta pengguna internet, 139.0 juta pengguna media sosial (49.9% dari populasi total), 353.3 juta koneksi telepon seluler pintar aktif di Indonesia (amy.thompson@wearesocial.net, 2024). Fakta ini mendorong guru untuk cenderung menggunakan gawai, misalnya dalam penggunaan *e-flashcard* di kelas. Selain itu, *e-flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti dikombinasikan dengan metode membaca permulaan yang disebut metode kata lembaga.

Siswa akan belajar membaca dalam lima tahap dengan menerapkan metode kata lembaga: (1) mereka diberi kata yang dikenal sebagai kata lembaga, (2) memecah kata menjadi suku kata, (3) suku kata dipecah menjadi huruf, (4) menyusun huruf menjadi suku kata, dan (5) menyusun ulang suku kata kembali ke kata aslinya (Adinda & Nurulaini, 2024). Berdasarkan hasil studi terdahulu juga telah membuktikan metode kata lembaga ini dapat mengatasi kesulitan membaca permulaan sehingga kemampuan membaca siswa tersebut dapat meningkat. Hal itu terjadi karena dengan metode kata lembaga akan membantu siswa untuk mengenal huruf melalui kegiatan mengurai dan

menyusun suku kata yang dipergunakan dalam huruf-hurufnya dan membantu siswa dalam mengembangkan kefasihan membaca kata (Suci Ayu Pratiwi, 2020).

Melalui pengembangan media *e-flashcard* dikombinasikan dengan metode kata lembaga ini dapat menjadi suatu solusi untuk siswa yang bermasalah dalam membaca permulaan dan dapat menjadi suatu alternatif media untuk pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini menghadirkan *e-flashcard* yang menarik dan interaktif, serta dilengkapi dengan gambar, audio, dan animasi yang semakin menunjang media membaca tersebut. Media ini juga dilengkapi aktivitas membaca yang melibatkan siswa untuk turut aktif dalam penggunaannya. Selain itu, kata yang ditampilkan pada *e-flashcard* juga merupakan kata yang sering didengar atau dijumpai siswa pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa akan lebih dimudahkan saat proses membacanya. Dengan demikian, penelitian ini ditujukan untuk membuat *e-flashcard* dengan metode kata lembaga. Adapun fokus penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan pengembangan *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga, (2) mengetahui kelayakan *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga, dan (3) mengetahui respon siswa terhadap *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga.

Metode

Penelitian dan pengembangan (litbang, *research and development*, R&D) adalah metode yang diterapkan untuk penelitian ini. Litbang merupakan metode penelitian yang pada akhirnya dapat dihasilkan suatu produk yang teruji kelayakannya (Sugiyono, 2013). Kemudian, peneliti menggunakan model ADDIE dalam prosesnya penelitian. Penggunaan model ini karena menyesuaikan kebutuhan penelitian dan langkah-langkahnya tersusun dengan sistematis. Hal ini didukung dengan pernyataan Permana dkk. (2023) bahwa model ADDIE adalah model yang tersusun dengan baik dan penerapannya mudah sehingga dapat memudahkan peneliti. Menurut Dick dan Carry (dalam R. Septianingsih & D. Safitri, 2023) terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Dua puluh siswa kelas satu dari salah satu sekolah dasar Kabupaten Sumedang berpartisipasi dalam penelitian ini, bersama dengan guru dan dosen yang bertugas sebagai ahli media dan materi. Wawancara dengan guru kelas satu, lembar validasi dari pakar media dan materi, dan survei respons siswa adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data. Selanjutnya, teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menguji temuan penelitian. Saran dan umpan balik dari ahli digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Secara bersamaan, data numerik atau kuantitatif diperoleh dari hasil skor validasi ahli dan jawaban atas respon siswa untuk media yang dihasilkan. Skala likert digunakan dalam alat validasi ahli dan diklasifikasikan lebih lanjut berdasarkan persyaratan kelayakan deskriptif. Skala likert tersebut menggunakan rentang skor dari 1 sampai dengan 5 yang memiliki kriteria dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik”. Sedangkan angket respon siswa menggunakan skala guttman yang terdiri dari dua pilihan “ya” memiliki skor 1 atau “tidak” yang skornya 0 (Sugiyono, 2013). Kemudian, setelah dihasilkan skor validasi dan respon siswa, masing-masingnya dilakukan perhitungan untuk dihasilkan persentase hasilnya yang kemudian dikategorikan ke dalam kriteria yang telah ditentukan. Berikut ini rumus perhitungan yang digunakan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor keseluruhan}} \times 100$$

Selanjutnya, persentase hasil validasi dikategorikan kepada kriteria pencapaian kevalidan. Jika hasilnya <20% (tidak valid dan diperlukan revisi atau perbaikan), rentang 21-40% (kurang valid dan diperlukan revisi), rentang 41-60% (valid dan diperlukan revisi), rentang 61-80% (valid dan dapat digunakan tanpa revisi), serta rentang 81-100% (sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa perbaikan) (Arikunto, 2010). Kemudian, hasil respon siswa juga dikategorikan ke dalam kriteria penilaian hasil angket siswa, yaitu Jika hasilnya <20% yang berarti "sangat kurang", rentang 21-40% berarti "kurang", rentang 41-60% berarti "cukup", rentang 61-80% berarti "baik", serta rentang 81-100% berarti "sangat baik" (Kartini & Putra, 2020).

Hasil

Tahap Analisis

Pada tahap pertama ini, telah dilakukan analisis kebutuhan, analisis konten materi, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak dan keras. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru kelas 1 di salah satu sekolah dasar di kabupaten Sumedang. Dari hasil wawancara didapatkan permasalahan, yaitu (1) siswa kesulitan mengenal beberapa huruf, (1) siswa kesulitan membedakan beberapa huruf seperti huruf "b" dengan huruf "d", huruf "p" dengan huruf "q", serta huruf "m" dengan huruf "n", (3) siswa kesulitan membaca suku kata dan kata. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut menjadi salah satu penyebabnya. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan suatu media membaca permulaan sebagai upaya mengatasi permasalahan yang terjadi. Selanjutnya dilakukan analisis konten materi merujuk pada capaian pembelajaran (CP) kelas I, yaitu "Siswa mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih". Namun, dalam media yang dikembangkan peneliti tetap menyajikan materi prasyarat yaitu terkait materi huruf sebagai penunjang siswa untuk belajar. Lalu, analisis pengguna dilakukan kepada kelas I, yaitu dalam pembuatan media ini tentunya memperhatikan media dari segi warna, tulisan, serta desainnya agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Perangkat lunak inti yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah *Canva*, *Powerpoint*, *Ispring Suite 11*, dan *Web 2 APK Builder*. Terakhir, peneliti tentunya membutuhkan peralatan (*device*) berupa laptop dan telepon seluler pintar (*selpin*, *smartphone*) untuk mengembangkan media ini.

Tahap Perancangan

Dalam tahap perancangan, peneliti membuat Garis Besar Program Media (GBPM) yang berisikan identitas program media serta muatan programnya, *flowchart* yang menggambarkan alur kerja dari media, dan *storyboard* untuk mempermudah pengembangan media ini.

Tahap Pengembangan

Setelah melewati tahap analisis dan perancangan, peneliti mengembangkan media berdasar kepada hasil analisis dan desain yang dirancang pada tahapan sebelumnya. Tahap awal dari pengembangan ini adalah membuat desain di *Canva*. Kemudian mengatur animasi pada *Powerpoint*. File *Powerpoint* tersebut dijadikan suatu HTML yang dapat dijadikan aplikasi dengan memanfaatkan *Website 2 APK Builder*. Hasil akhir dari pengembangan media yang dilakukan peneliti dijadikan suatu aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat Android. Berikut ini beberapa contoh tampilan media pada perangkat android yang terlihat pada gambar 1. sampai dengan gambar 3.

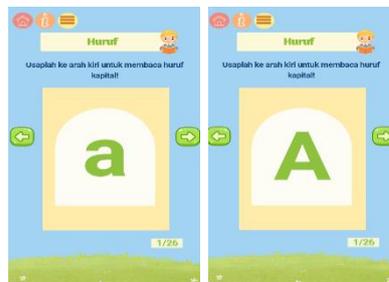
1. Intro dan Menu Utama



Gambar 1. Intro dan menu utama

Pada halaman awal, disajikan intro pembuka. Selanjutnya, terdapat menu utama yang berisi mengenal huruf dan membaca kata serta disajikan juga submenu membaca kata. Dalam submenu mengenal huruf, terdapat menu semua huruf, huruf vokal, huruf konsonan, serta membedakan huruf. Sedangkan menu membaca kata menyajikan *e-flashcard* membaca kata menggunakan tahapan metode kata lembaga.

2. *E-flashcard* Huruf



Gambar 2. Contoh tampilan *e-flashcard* huruf

Pada bagian ini, disajikan *E-Flashcard* dari huruf a sampai z. Disertai dengan pengelompokan huruf vokal juga konsonannya. Peneliti juga menambahkan animasi serta audio pengucapan hurufnya.

3. *E-Flashcard* Kata Lembaga



Gambar 3. Contoh tampilan *e-flashcard* kata lembaga

Pada bagian ini, disajikan kosakata yang dikenal siswa dari mulai huruf a sampai dengan huruf z. Membaca kata ini didasari dengan metode kata lembaga, yaitu memecah kata ke dalam suku kata, suku kata ke dalam huruf, huruf ke dalam suku kata, dan suku kata berupa kata semula. Huruf, suku kata, dan kata yang ada pada *e-flashcard* tersebut dapat disentuh sehingga dapat berpindah ke dalam kotak yang ada di bawahnya secara otomatis.

Setelah pembuatan media selesai, peneliti melakukan uji kelayakan kepada dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi merupakan dosen bahasa di Sumedang dan guru kelas I sekolah dasar. Sedangkan ahli media merupakan seorang dosen media di Sumedang dan guru sekolah dasar yang masing-masingnya ahli dalam penggunaan

media berbasis digital. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil uji kelayakan dari para ahli. Hasil rekapitulasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase
Ahli Materi 1	88%
Ahli Materi 2	90,6%
Rata-Rata	89,3%
Kriteria	Sangat Valid

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase
Ahli Media 1	91%
Ahli Media 2	98%
Rata-Rata	94,5%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga dinyatakan “sangat valid” oleh ahli materi dengan persentase sebesar 89,3%. Berdasarkan kepada tabel 2. juga ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan peneliti “sangat valid” dengan persentase sebesar 94,5%. Dengan demikian, media nyatakan layak dan dapat dipergunakan tanpa perbaikan. Namun, peneliti tetap mendapatkan masukan serta saran para ahli demi menghasilkan media yang maksimal.

Tahap Implementasi

Setelah produk dinyatakan layak digunakan, peneliti melakukan implementasi media melalui kegiatan uji coba media kepada 20 orang siswa kelas I sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Setelah melakukan ujicoba, peneliti melakukan pengarahan dan pendampingan pengisian angket respon siswa. Dari ujicoba tersebut, didapatkan hasil respon siswa yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Skor Perolehan (%)	Skor Keseluruhan(%)	Kriteria
Kemudahan	99,1%	99%	Sangat Baik
Kemenarikan	100%		
Kebermanfaatan	97,5%		

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 99% yang termasuk kedalam kriteria “sangat baik”.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir. Evaluasi dilakukan pada semua tahapan. Dalam pengembangan media, peneliti memperoleh masukan serta saran dari para ahli untuk memaksimalkan penyajian *e-flashcard*. Peneliti mendapatkan saran dari ahli materi 1 untuk menambahkan audio arahan menirukan membaca. Selain itu, peneliti juga mendapatkan saran dari ahli media 2 untuk menambahkan audio petunjuk pada setiap awal halaman submenu. Terakhir, pada saat uji coba juga terdapat beberapa hal yang menjadi catatan evaluasi, yaitu terdapat siswa yang tidak bisa mendengar audio materi dengan jelas karena ada siswa yang tidak kondusif. Hal ini terjadi karena siswa

yang tidak kondusif tersebut ingin kembali menggunakan media meskipun sudah mencobanya. Maka dari itu, untuk kedepannya jika guru ingin menggunakan media ini di kelas, guru dapat menyediakan *device* sesuai dengan jumlah siswa sehingga siswa bisa mencobanya masing-masing dan dapat merasakan pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga.

Pembahasan

Pengembangan Media

Pengembangan media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga didasarkan pada temuan masalah di suatu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang, yaitu siswa kelas 1 mengalami kesulitan mengenal dan membedakan beberapa huruf serta kesulitan membaca kata. Media yang dikembangkan disajikan secara interaktif, dengan memadukan visualisasi dan audio di dalamnya sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu siswa untuk mudah mengingat materi yang disampaikan guru. Hal ini sejalan dengan Ramli (2012) penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman materi, daya cerna serta daya ingat siswa terhadap materi juga dapat meningkat dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata untuk siswa. Kemudian, diperkuat juga oleh Magdalena dkk. (2021) penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, minat serta motivasi belajar siswa juga dapat ditingkatkan. Dalam pengembangannya, media ini dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu dimulai dengan mendesain *e-flashcard* dan *background* aplikasi pada *Canva*. Setelah desain selesai, selanjutnya dimasukkan kedalam Powerpoint untuk ditambahkan audio materi dan animasi agar media terlihat interaktif. Setelah itu, file Powerpoint tersebut diubah menjadi HTML menggunakan *Ispring Suite 11* dan dijadikan suatu aplikasi android menggunakan *Website 2 APK Builder*. Media yang dibuat pun selesai dan dapat digunakan pada perangkat android.

Kelayakan Media

Setelah media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga selesai dikembangkan, peneliti melakukan pengujian kelayakan kepada ahli materi dan ahli media. Dari ahli materi 1 mendapatkan persentase sebesar 88% dengan memberikan sedikit saran untuk menambahkan audio arahan menirukan membaca. Sedangkan dari ahli materi 2 didapatkan persentase sebesar 90,6%. Setelah dilakukan penghitungan persentase gabungan dari ahli materi, didapatkan hasil bahwa media ini memperoleh persentase sebesar 89,3% dari kedua ahli materi yang termasuk kedalam kategori "sangat valid".

Selain dari ahli materi juga, peneliti melakukan uji kelayakan kepada ahli media. Dari ahli media 1 memperoleh persentase sebesar 91%. Kemudian, dari ahli media 2 mendapatkan persentase sebesar 98% dan memberikan sedikit saran, yaitu menambahkan audio petunjuk pada setiap halaman awal submenu. Selanjutnya, peneliti menghitung persentase gabungan yang didapatkan dari kedua ahli media, yaitu sebesar 94,5% yang termasuk kedalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media.

Respon Siswa

Setelah teruji kelayakannya, media diimplementasikan atau diujicobakan kepada siswa kelas I sebanyak 20 orang. Dari kegiatan uji coba tersebut didapatkan hasil respon siswa terhadap *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga. Penilaian angket ini

didasarkan pada aspek kemudahan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media bagi siswa. Pada aspek kemudahan mendapatkan persentase sebesar 99,1%, pada aspek kemenarikan mendapatkan persentase sebesar 100%, dan pada aspek kebermanfaatan mendapatkan persentase sebesar 97,5%. Kemudian, untuk skor keseluruhannya mendapatkan skor rata-rata sebesar 99% yang mana angka ini termasuk kedalam kategori “sangat baik” sehingga dapat dinyatakan bahwa *e-flashcard* ini “sangat baik” dilihat dari aspek kemudahan, kemenarikan, serta kebermanfaatannya sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar membaca permulaan.

Selain itu, dari kegiatan uji coba juga terlihat bahwa kebanyakan siswa terlihat senang saat menggunakan media karena siswa ingin mencoba media yang peneliti kembangkan secara berkali-kali, khususnya pada materi membaca kata lembaga yang disajikan secara interaktif oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan Junaidi (2019) media dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif. Kemudian, diperkuat juga dengan pendapat Alti dkk. (2022) dengan kehadiran media pembelajaran juga, siswa memperoleh banyak pengalaman baru yang nyata dan minat serta motivasi siswa untuk belajar juga dapat meningkat.

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat tiga simpulan atau jawaban dari fokus penelitian ini, yaitu (1) Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan berdasar pada model ADDIE dan menghasilkan media pembelajaran *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga. Dalam media tersebut, disajikan *e-flashcard* materi mengenal huruf serta *e-flashcard* membaca kata menggunakan metode kata lembaga. Media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga merupakan aplikasi yang digunakan dalam gawai berbasis Android. (2) Kelayakan produk *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga diuji kelayakannya oleh dua ahli materi dan dua ahli media yang masing-masing dilakukan satu kali putaran. Dari ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 89,3% dan dari ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 94,5% yang keduanya termasuk ke dalam kriteria “sangat valid” atau layak digunakan. (3) Hasil respon siswa terhadap media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata sebesar 99%. Hal tersebut mendeskripsikan bahwa respon siswa terhadap media *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga sangat positif. Penelitian ini juga menghasilkan temuan bahwa pembelajaran dengan menggunakan gawai sangat penting bagi siswa karena siswa-siswa cenderung senang belajar menggunakan gawai. Guru pun harus menyiapkan konten digital (elektronik) dan koneksi internet.

Ucapan Terima Kasih

Penulis memberikan penghargaan yang tulus kepada berbagai pihak yang membantu penelitian ini dan berkontribusi secara finansial. Penulis juga berterima kasih kepada sekolah dasar di Kabupaten Sumedang yang telah memberikan izin kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

Daftar Pustaka

- Adinda, R., & Nurulaini, S. (2024). Pengaruh Metode Kata Lembaga Terhadap kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. 2(2), 321–327.
- Agnes Devita Maeswaty, Effy Mulyasari, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Agnes. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

- 8(Agustus), 170–180.
- amy.thompson@wearesocial.net. (2024, January 31). Digital 2024: 5 billion social media users. We Are Social UK. <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Anggy Giri Prawiyogi, Sri Wulan Anggraeni, Andes Safarandes Asmara, Yulistina Nur DS, D. M. (2024). Penggunaan Media Papan Flanel Baca (Panelca) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6(1), 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Cahyanti, N. R., William, N., Nurmalasari, W., & Santosa, A. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Oktaviyanti, I., Amanatullah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4), 209–213. <https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/jka>
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.107>
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Model Desain Addie Pada Pembelajaran Di Sd Negeri Kedaung Wetan Baru 2. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>

- Rafika, N., Pgri, U., & Kartikasari, M. M. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(0), 301–306. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1580>
- Rahmi Mudia Alti, Silalahi, D. E., Arifianto, Herman, I. K., Hapsari, E. N. M. S., Jubaidah, W., Kurniawan, & Yunitasari, D. (2022). *Media Pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. In IAIN Antasari Press.
- Suci Ayu Pratiwi, E. R. (2020). Pengaruh Metode Kata Lembaga Terhadap Peningkatan. 20(1), 21–25.
- Sugiyono, prof., D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. In Alfabeta, CV (Issue April, p. 140).
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.