

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, Pendidikan merupakan kegiatan yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan keagaamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. pendidikan juga sesuatu yang sangat penting khususnya pada era saat ini, karena pendidikan dapat menunjang perkembangan pada era berikutnya.<sup>1</sup> Membaca, menulis, dan berhitung merupakan keterampilan yang perlu dikuasai karena dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan dasar tersebut.

Membaca, menulis dan berhitung (Calistung) menjadi aspek yang penting di sekolah dasar khususnya di kelas rendah. Ketiga aspek tersebut dalam pembelajaran memiliki peranan sangat penting, karena dengan membaca, menulis dan berhitung peserta didik dapat belajar berbagai macam cara untuk meningkatkan ilmu pengetahuannya, dan dapat dikatakan bahwa proses belajar didasarkan pada keterampilan dasar tersebut.<sup>2</sup> Membaca adalah kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan di lanjutkan dengan menulis serta berhitung, dengan keadaan yang seperti itu, merupakan salah satu kerja sama antara sekolah dengan orang tua mengenai pengenalan kemampuan calistung pada anak-anak. Walaupun dalam proses pembelajaran calistung, guru sering kali menghadapi siswa yang tidak dapat mengikuti pelajaran dengan lancar, dan dapat dikatakan guru sering menghadapi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar apalagi untuk kelas rendah.

Pada pendidikan dasar, keterampilan membaca, menulis, dan berhitung menjadi keterampilan paling dasar yang harus dikuasai peserta didik. Menurut

---

<sup>1</sup> Rizky Rinaldy Inkiriwang, 'Kewajiban Negara Dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Lex Privatum*, No. 32 Vol. 8, 2020), hal 144.

<sup>2</sup> Tiwi Mardika, 'Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd', *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, No. 10 Vol. 1, 2019, hal 28-29 .

Faridha yang dikutip oleh Juhaeni, menyatakan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan, mengharuskan setiap individu untuk terus belajar, berkembang dan mampu berkompetisi.<sup>3</sup> Kemampuan membaca menjadi faktor terpenting dalam kemampuan dasar peserta didik di kelas rendah. Melalui kemampuan membaca, siswa dapat menulis dan berhitung.

Pengajaran calistung dimulai pada kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar. Pada tingkat ini berbagai upaya dilakukan agar anak dapat membaca, menulis, dan berhitung dengan lancar. Sedangkan untuk kemampuan calistung, survei *Program for International Student Assessment (PISA)* menempatkan Indonesia pada peringkat 74 pada tahun 2018, yang berarti kemampuan calistung siswa Indonesia tergolong rendah dibandingkan negara lain.<sup>4</sup> Selain itu terdapat survei yang menyatakan perkembangan kemampuan membaca di sekolah dasar.

Menurut survei lain yang pernah dilakukan mencatat, kemampuan membaca anak Sekolah Dasar di Indonesia mendapati peringkat ke-26 dari 27 negara yang disurvei. Fakta ini juga diperkuat dengan hasil penelitian dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2003 dan diselenggarakan oleh 80 negara anggota *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*. Penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan membaca anak Indonesia usia 9-14 tahun berada pada urutan terbawah. PISA menyatakan bahwa rendahnya kemampuan mengolah dan memberi makna pada teks.<sup>5</sup> Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2012 juga menyebutkan bahwa 91,68% masyarakat Indonesia lebih memilih menonton tv dan 18,57% memilih mendengarkan radio dibandingkan membaca koran yang

---

<sup>3</sup> Juhaeni and others, 'Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Journal of Instructional and Development Researches*, No. 3 Vol. 2, 2022, hal 126.

<sup>4</sup> Anggita Deodora Siten, 'Partisipasi Orang Tua Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung Pada Anak SD Kelas Awal Di Pendidikan Luar Sekolah', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, No. 12 Vol. 2, 2023, hal 5704–5712.

<sup>5</sup> Ratna Kusminar, Rustiani, and Agni Muftianti, 'Pengaruh Model Picture and Picture Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar', *Journal of Elementary Education*, No. 1 Vol. 3, 2020, hal 20

hanya 17,66%.<sup>6</sup> Selain penelitian yang telah dilakukan oleh PISA dan BPS, terdapat penelitian lain yang juga menyatakan tingkat kemampuan literasi anak di Indonesia.

Tingkat kemampuan literasi anak di Indonesia, dapat dilihat berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan *Indonesian National Assessment Programme* (INAP) pada tahun 2016 yang memperoleh hasil bahwa sebanyak 46,83% siswa Sekolah Dasar di Indonesia memiliki tingkat kemampuan membaca yang berada pada kategori kurang. Selain itu, budaya membaca pada masyarakat Indonesia juga menempati posisi terendah dari 52 negara di Asia Timur. Kemudian *Progress in International Reading Literacy Studies* (PIRLS) melakukan asesmen pada tahun 2011 yang hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak di Indonesia masih berada di bawah rata-rata kemampuan literasi anak dunia.<sup>7</sup> Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa komponen literasi masyarakat Indonesia terutama siswa Sekolah Dasar masih perlu mendapatkan perhatian untuk dikembangkan. Terutama pada tingkat kelas rendah, kemampuan membaca, menulis, dan berhitung memiliki tingkat kepentingan yang tinggi.

Membaca melibatkan pemahaman terhadap isi bacaan, pemahaman terhadap konteks bacaan, dan penerapan bacaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup> Jika seorang peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami suatu teks bacaan, maka bagaimana mereka dapat belajar dari teks tersebut baik itu menulis maupun berhitung, jika mereka tidak memahami tugas membaca yang diberikan.

Media memiliki peran yang cukup penting untuk meningkatkan minat belajar, khususnya di kelas rendah. Alasannya karena peserta didik tersebut belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh pendidik

---

<sup>6</sup> Meidawati Suswandari, 'Membangun Budaya Literasi Bagi Suplemen Pendidikan Di Indonesia', *Jurnal Dikdas Bantara*, No. 1 Vol. 1, 2018, hal 22.

<sup>7</sup> Dinda Permatasari Harahap, 'Penggunaan Metode Silabel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, No. 1 Vol. 1, 2020, hal 16.

<sup>8</sup> Annisa Tri Handayani, 'Profesionalisme Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Dan Menulis Pada Siswa Di MIN 3 Tulungagung', *Skripsi*, IAIN Tulungagung, 2018, hal 6.

perlu divisualisasikan dalam bentuk nyata/konkrit.<sup>9</sup> Untuk dapat melaksanakan perannya secara profesional, seorang pendidik perlu memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai cara yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Jika kita meninjau bentuknya, *flash card* termasuk dalam kategori media grafis atau media dua dimensi. Ini adalah jenis media yang memiliki dimensi panjang dan lebar, dan khususnya digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan kata-kata, angka, serta simbol atau lambang.

Maka dari itu, peneliti memilih Media *flash card* sebagai pilihan yang sangat praktis karena dapat disiapkan bersama oleh guru dan siswa. Indikasi yang menunjukkan potensi efektifnya gambar sebagai penguat memori adalah bahwa siswa cenderung lebih mampu mengidentifikasi gambar daripada teks.<sup>10</sup> Penggunaan *flash card* bisa menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran yang telah dijelaskan, dengan harapan dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Terutama karena media ini mencakup gambar dan kosakata, hal ini akan mempermudah siswa dalam mengingat susunan huruf dan bentuk gambar yang terdapat dalam kartu tersebut. Siswa akan mulai terlatih untuk membaca dengan cara melihat kartu dan mengucapkannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Al-Hidayah 1 Betak, Kalidawir pada siswa kelas I, II, dan III masih didapati peserta didik yang belum lancar membaca dan menghafal huruf dengan baik dan benar. Karena hal ini, peserta didik tersebut mengalami kesulitan mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang belum menggunakan media dengan tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan tidak berkembang, strategi mengajar yang digunakan guru kurang

---

<sup>9</sup> Dini Pratiwi and Hidayat, 'Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Pusdikra*, No. 2 Vol. 1, 2021, hal 65–72.

<sup>10</sup> Budi Febriyanto and Ari Yanto, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, No. 2 Vol. 3, 2019, hal 110-111.

bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa, dan siswa terlihat kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran.

Pendidik memiliki peran yang kompleks dalam proses pembelajaran. Kompleksitas tersebut dijelaskan oleh Adam dan Becey dalam *basic principles of student teaching* yang menyatakan bahwa tugas pendidik meliputi pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, supervisor, motivator dan konselor. Di sekolah, pendidik berusaha semaksimal mungkin membimbing, mengarahkan juga memberikan perhatian khusus bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan belajar khususnya dalam kesulitan belajar membaca.

Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Pada Siswa Kelas Rendah”. Diharapkan dengan adanya pengembangan media *flash card* ini dapat meningkatkan kemampuan dasar pada siswa kelas rendah serta dapat menambah variasi media pembelajaran yang diperlukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berpijak pada serangkaian pemikiran dan temuan sebagaimana dipaparkan, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses *define* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif?
2. Bagaimana proses *design* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif?
3. Bagaimana proses *development* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif?
4. Bagaimana proses *desseminate* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif tentang penerapan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah Sementara tujuan khususnya yaitu:

1. Mendeskripsikan proses *define* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif
2. Mendeskripsikan proses *design* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif
3. Mendeskripsikan proses *development* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif
4. Mendeskripsikan proses *desseminate* pada pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah yang valid, praktis, dan efektif

### 1.4 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kemanfaatan sebagai berikut :

1. Menyumbangkan manfaat dalam pengembangan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah.
2. Sebagai bahan pemikiran untuk menentukan kebijakan terkait penerapan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas rendah

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar yang dimiliki.

2. Bagi guru, dapat dijadikan rujukan khususnya pada keterampilan dasar peserta didik kelas rendah dan dapat dijadikan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk, selain itu dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti sebagai calon pendidik yang dapat berinovasi dan kreatif di masa depan serta dapat menjadi rujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya.
4. Bagi sekolah, diharapkan menambah variasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai wawasan dan pengetahuan baru bagi para guru mengenai inovasi media pembelajaran

### **1.5 Asumsi Pengembangan**

Asumsi penelitian pengembangan diantaranya:

1. Seluruh peserta didik mampu memiliki keterampilan dasar diantaranya membaca, menulis dan berhitung dengan lancar sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik
2. Fasilitas di sekolah memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik
3. Guru mampu memahami petunjuk yang dibuat sehingga dapat membimbing peserta didik dalam belajar menggunakan media *flash card*
4. Media *flash card* ini dikembangkan sebagai alat bantu untuk siswa belajar membaca, menulis dan berhitung. Didesain untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas rendah di Sekolah dasar. Didalam media terdapat beberapa susunan huruf, kata, dan angka

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk merupakan penjelasan yang memuat unsur-unsur berupa tema, teks, standar serta gambar, yang nantinya akan digunakan dalam mengembangkan produk. Spesifikasi produk pada pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran *hardfile* (media cetak) yaitu kartu kata bergambar (*flash card*)
2. Didesain menggunakan aplikasi *Canva* pada perangkat *website* komputer.
3. Produk *flash card* memiliki tiga bagian yang telah didesain. diantaranya
  - a. Materi 1 berisi Suku kata yang digunakan untuk melatih peserta didik untuk membaca sebuah kata dan melatih menulis huruf, serta berisi perintah membaca kalimat sederhana pada sisi kartu yang lain
  - b. Materi 2 berisi angka yang digunakan untuk melatih peserta didik untuk berhitung
5. Setiap kartu memiliki gambar dan *full color*, serta menggunakan *font* penulisan *One Little Font* dan *Mali*
6. Kartu dicetak dengan menggunakan jenis kertas *artpaper* yang memiliki ukuran setiap kartunya 10,5 x 15cm.

### 1.7 Definisi Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang memungkinkan keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Selain itu, menjadi salah satu bahan pertimbangan sehingga memberi referensi dalam menulis atau mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah penelitian yang akan menjadi acuan dan referensi dalam melakukan penelitian:

1. Tutik Widiyawati<sup>11</sup>, (Skripsi, 2019) dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung tentang “Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca pada Kelas Rendah di SD Nglutung I Sendang Tulungagung”. Penelitian ini bertujuan untuk pemecahan masalah kesulitan membaca pada kelas rendah di SD Nglutung. Selain itu Untuk mendeskripsikan langkah strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada kelas rendah, Untuk mendeskripsikan hambatan dan faktor pendukung strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada kelas rendah, serta Untuk

---

<sup>11</sup> Tutik Widiyawati, ‘Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Kelas Rendah Di SD Nglutung I Sendang Tulungagung’, *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2019.



mendesripsikan solusi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada kelas rendah di SD Nglutung I Sendang Tulungagung. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode *interview* (wawancara), observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

2. Alifia Anggi Wahyu Putri<sup>12</sup>, (Skripsi, 2023) dari Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung tentang "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Pada Siswa Sdi Al - Hidayah Samir Ngunut. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui penerapan penggunaan media kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Indonesia pada siswa di SDI Al – Hidayah Samir Ngunut dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Indonesia siswa SDI Al – Hidayah Samir Ngunut. Kartu kata yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar guna mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen bentuk *Pretest* dan *Posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu kata terhadap hasil belajar meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Indonesia siswa di SDI Al – Hidayah Samir Ngunut melalui penggunaan media kartu kata. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dokumentasi dan tes.
3. Sastika Widi Astuti<sup>13</sup>, (Skripsi, 2020) dari Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk, pertama,

---

<sup>12</sup> Alifia Anggi Wahyu Putri, ‘Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Pada Siswa SDI Al - Hidayah Samir Ngunut.’, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2023.

<sup>13</sup> Sastika Widi Astuti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI’, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, 2020.

mengetahui proses pengembangan dari sebuah kartu kata bergambar (flash card) yang digunakan sebagai media melatih membaca permulaan. Kedua, untuk mengetahui kelayakan dari sebuah kartu kata bergambar (flash card) sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD/MI. Ketiga, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan produk yang berupa media ajar kartu kata bergambar untuk kelas 1 SD/MI. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model *Borg and Gall*.

4. Kholilatun Nuraniyah<sup>14</sup>, (Skripsi, 2023), dari Universitas Muhammadiyah Malang tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flashcard* Pada Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan produk berupa Media Interaktif *Flashcard* Pada Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, berikut ini tabel relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan

**Tabel 1. 1** Tabel Relevansi penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
1	Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca pada Kelas Rendah di SD Nglutung I Sendang Tulungagung (Skripsi, 2019), Tutik Widiyawati dari IAIN Tulungagung	Hasil analisis data dalam penelitian ini menghasilkan beberapa strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca yaitu: 1. bimbingan belajar. 2. penambahan jam pelajaran. 3. Pengarahan dan memotivasi belajar membaca.	Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang bagaimana strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada kelas rendah.  Perbedaannya pada Penelitian terdahulu

<sup>14</sup> Kholilatun Nuraniyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flashcard Pada Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar’, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
		<p>Solusi guru dalam mengatasi kesulitan membaca yaitu: (1) bimbingan terhadap anak yang kurang mengenali huruf, langkah yang harus ditempuh guru misalnya dengan menjadikan huruf sebagai bahan nyanyian dan menampilkan huruf dan mendiskusikan bentuk huruf (karakteristiknya) khususnya huruf-huruf yang me-miliki kemiripan bentuk misalnya “p”, “b”, dan “d”. (2) bimbingan terhadap anak yang membaca kata demi kata (mengeja) langkah yang ditempuh guru misalnya dengan menggunakan bacaan yang tingkat kesulitannya rendah dan anak disuruh menulis kalimat dan membacanya dengan keras atau disebut (mendikte).</p>	<p>berfokus pada mengatasi kesulitan membaca saja, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan dasar peserta didik yang terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung</p> <p>Selain itu solusi yang digunakan masih menggunakan pendekatan secara personal kepada siswa yang memiliki kesulitan membaca. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu <i>Flash card</i> yang akan membantu siswa meningkatkan keterampilan tersebut</p>
2	<p>Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Pada Siswa SDI Al - Hidayah Samir Ngunut (Skripsi, 2023), Alifia Anggi Wahyu Putri dari Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa dapat meningkatkan proses belajar siswa secara signifikan. Dapat disimpulkan bahwa, penelitian ini terbukti ada pengaruh media kartu kata terhadap hasil belajar Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Siswa di SDI Al – Hidayah Samir Ngunut.</p>	<p>Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama menggunakan media kartu kata (<i>Flash card</i>).</p> <p>Namun perbedaannya pada penelitian terdahulu mengkaji untuk meningkatkan kemampuan membaca saja. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan dasar siswa yaitu terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung.</p>
3	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (<i>Flash card</i>) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memperoleh nilai rata-rata persentase dari ahli media mencapai</p>	<p>Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang bagaimana proses implementasi</p>

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
	(Skripsi, 2020), Sastika Widi Astuti dari UIN Raden Intan Lampung	persentase 86% dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi mencapai presentase 82% dengan kriteria “sangat layak”, penilaian respon pendidik memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, tahap uji coba skala kecil mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, uji coba skala besar mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kata kata bergambar yang telah peneliti kembangkan telah layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran	media pembelajaran kartu kata bergambar ( <i>flash card</i> )  Namun perbedaannya pada penelitian terdahulu hanya mengkaji terkait kemampuan membaca saja. Maka penulis mengkaji kemampuan dasar yang meliputi membaca, menulis, dan berhitung.
4	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Flash card</i> Pada Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. (Skripsi, 2023), Kholilatun Nuraniyah dari Universitas Muhammadiyah Malang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media interaktif <i>flash card</i> dengan menggunakan aplikasi <i>adobe flash</i> . Data hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 81,25% dan validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 83,23%. Sedangkan hasil dari evaluasi siswa memperoleh nilai rata-rata 82,22%, serta data hasil respon guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif <i>flash card</i> mendapatkan presentase sebesar 93.75% dari respon guru, sedangkan dari siswa memperoleh presentase sebesar 94%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif <i>flash card</i> pada kemampuan membaca permulaan pada	Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang bagaimana proses implementasi media pembelajaran kartu kata bergambar ( <i>flash card</i> )  Namun perbedaannya pada penelitian terdahulu hanya mengkaji terkait kemampuan membaca saja. Maka penulis mengkaji kemampuan dasar peserta didik yang terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung  Kemudian pada penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>adobe flash</i> maka penulis menggunakan aplikasi <i>Canva</i> . Produk pada

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
		pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 Sekolah Dasar “sangat layak” dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.	penelitian terdahulu juga berbentuk digital, sedangkan penulis berbentuk <i>hardfile</i> .

Relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan media kartu kata bergambar (*Flash Card*). Perbedaannya, peneliti terdahulu hanya berfokus pada kemampuan membaca saja, tetapi pada penelitian ini mengkaji kemampuan dasar yang terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung,

### 1.8 Definisi Operasional

Definisi Operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk merancang serta menguji produk-produk yang akan diterapkan dalam konteks pendidikan dan proses belajar-mengajar. Ini bertujuan untuk menciptakan materi, perangkat, media, dan metode pembelajaran yang dapat efektif digunakan dalam mengatasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di ruang kelas.
2. Media pembelajaran merupakan sarana atau perangkat yang digunakan oleh instruktur untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui berbagai jenis media. Tujuannya adalah untuk mempermudah pengiriman informasi pembelajaran dari pengajar kepada siswa.
3. *Flash card* merupakan bentuk media pendidikan berupa kartu yang berisi gambar dan kata-kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. *Flash card* dapat dibuat sendiri atau digunakan yang sudah tersedia. Media ini berguna dalam mendukung perkembangan berbagai kemampuan, seperti memperkuat ingatan, mengembangkan kemandirian, serta meningkatkan perbendaharaan kosakata. *Flash card*

interaktif juga mencakup suara yang mendukung pemahaman siswa. Ini terdiri dari serangkaian kartu di mana setiap kartu dapat menampilkan penjelasan materi dengan cara memilih kartu yang diinginkan.

4. Keterampilan Dasar, meliputi empat unsur utama yaitu Transformasi persepsi belajar dalam berbagai hal, untuk meningkatkan keahlian belajar dalam *basic skills* (membaca, menulis, dan berhitung) ataupun dalam menangani rasa takut dalam kecemasan. Keterampilan dasar peserta didik di jenjang sekolah dasar meliputi membaca, menulis, dan berhitung.
5. Siswa kelas rendah meliputi siswa di kelas satu, dua, dan tiga yang berusia antara 6-9 tahun. Siswa kelas rendah dapat diklasifikasikan sebagai anak-anak usia dini. Masa anak usia dini adalah periode singkat namun penting di mana potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal.

## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Bab I Pendahuluan, diawali dengan pemaparan latar belakang penelitian yang mengemukakan tentang keterampilan dasar peserta didik yang berimbas pada keikutsertaan proses pembelajaran. Sehingga memerlukan suatu media pembelajaran yang menarik berupa *Flash Card*. Analisis rill di MI Al-Hidayah I Betak ditemukan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran di kelas rendah dikarenakan kurangnya menguasai keterampilan dasar peserta didik yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Dari isu-isu yang teridentifikasi dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menjadi badan dari penelitian. Dilanjutkan merumuskan tujuan dan manfaat pengembangan, memaparkan asumsi pengembangan dan spesifikasi produk, mencantumkan definisi terdahulu, dan definisi operasional serta terakhir sistematika pembahasan.

Bab II memuat kajian pustaka yang mengungkapkan tentang tiga hal penting diantaranya mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep atau teori yang digunakan, menjelaskan secara teoritis tentang model pengembangan, dan upaya pengembangan dengan kajian lain yang telah dilakukan peneliti lain untuk mendapatkan permasalahan yang relatif sama.

Dengan demikian pengembangan produk yang akan dilakukan memiliki landasan teoritis maupun praktis. Selain itu, kajian pustaka juga berisi penjelasan teori maupun konsep yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang dilakukan, meliputi pengembangan media, *Flash Card*, keterampilan dasar, dan siswa kelas rendah.

Bab III Metode penelitian, diawali dengan mengemukakan jenis penelitian yang digunakan sekaligus alasannya. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada pengembangan produk dalam bidang pendidikan. Dengan model pengembangan 4D yaitu Tahap *Define* (Pendenisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Desain penelitian ini dimulai dari tahap analisis penelitian dengan studi pendahuluan, hingga menentukan subjek, lokasi serta populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian. Berikutnya dibahas tentang prosedur pengembangan, uji coba produk pengembangan, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data

Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan, diawali dengan penyajian data uji coba dan analisis data. Hasil data yang disajikan sesuai dengan temuan di lapangan, kemudian pembahasan dipaparkan berdasarkan teori yang telah dibahas. Kemudian yang terakhir yaitu revisi produk pengembangan, untuk menetapkan apakah sudah perlu direvisi atau tidak. Keputusan merevisi produk hendaknya disertai dengan pembenaran bahwa setelah direvisi produk itu akan menjadi lebih efektif, efisien, dan atau menarik.

Bab V Penutup, berisi hasil akhir penelitian dan pengembangan yang berupa kajian produk setelah direvisi, diarahkan kepada peluang dimanfaatkannya produk untuk pemecahan masalah yang ada. Selain itu juga perlu dikaji kelebihan dan kelemahan dari produk dan dijelaskan secara rinci dan lengkap dengan tinjauan yang komprehensif terhadap kaitan antara produk dengan masalah yang ingin dipecahkannya. Peluang munculnya masalah lain dari pemanfaatan produk juga perlu diidentifikasi, dan sekaligus disertai preskripsi bagaimana mengantisipasi permasalahan baru itu. Diakhiri dengan saran pemanfaatan, desiminiasi dan pengembangan produk lebih lanjut. Saran

pemanfaatan pada bagian ini diarahkan pada pemanfaatan produk, saran untuk diseminasi produk ke sasaran yang lebih luas, serta saran untuk pengembangan lanjut.