
**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS ISDN NO
105/II RAMBAH KABUPATEN BUNGO**

Nur Miazni Mega¹⁾

Rusyda Ulva, M.A²⁾

Lika Apreasta, M.Pd³⁾

¹⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Universitas Dharmas Indonesia

nurmiazni98@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran bahasa Indonesia yang masih belum optimal. Hasil belajar siswa banyak di bawah KKM. Oleh karena itu, peneliti melakukan suatu penelitian dengan menggunakan media *Flash Card*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 105/II Rambah. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental Designs*. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen tipe *One-Group Pretest Design* (tes awal-tes akhir). Penelitian ini dilakukan di SDN 105/II Rambah. Waktu dilaksanakannya penelitian ini pada semester II Tahun Pelajaran 2021/2022, Sampel pada penelitian ini berjumlah 21 siswa. Berdasarkan hasil uji *paired samples t test* diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 105/II Rambah. Media *Flash Card* dapat digunakan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Media *Flash Card*, hasil belajar.

ABSTRACT: *This research is based on Indonesian language learning which is still not optimal. Students learn a lot under KKM. Therefore, researchers conducted a study using Flash Card media. The purpose of this study was to determine the influence of flash card media on early reading skills in Indonesian language learning of grade I students at SDN 105/II Rambah. This type of research uses a quantitative approach with this type of experimental research. The research design used in this study is Pre-Exsperimental Designs. The method used is one-group pretest design experimental research. This research was conducted at SDN 105/II Rambah. The timing of this research was in the second semester of The 2021/2022 School Year, sample in this study numbered 21 students. Based on the results of the paired samples t test obtained significance of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is an influence of Flash Card media on the ability to read early on in Indonesian language learning of grade I students at SDN 105/II Rambah. Media Flash Card can be used by teachers to associate lesson materials with real-world students.*

Keywords: *Indonesian Language Learning, Media Flash Card, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang diselenggarakan di manapun manusia berada. Pendidikan mempunyai peranan utama dalam perkembangan individu dan umat manusia dengan keseluruhan dan dalam usaha menjadikan manusia yang baik sebagai individu serta sebagai masyarakat (Hadi, 2019:74). Pendidikan adalah suatu bidang yang mempunyai kedudukan yang sangat penting di berbagai negara manapun, pendidikan berperan penting dalam membangun karakter suatu bangsa, melalui pendidikan inilah manusia dapat mewujudkan semua potensi yang dimilikinya (Anggarawati, dkk, 2014).

Membaca adalah kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses memahami isi teks dengan bersuara atau dalam hati. Membaca adalah keterampilan berbahasa. Bahasa merupakan sebagai alat untuk mengemukakan ide-ide untuk disampaikan kepada orang lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada empat keterampilan berbahasa, yakni: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan membaca adalah suatu proses kegiatan dan teknik yang ditempuh oleh pembaca yang mengarahkan pada tujuan melalui suatu tahap-tahap tertentu seperti mengenali huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat dan wacana, serta mengaitkannya dengan bunyi dan maknanya Budianti & Damayanti (2017:14)

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata yang dapat terangkai pada satu kalimat yang utuh dan dapat dimengerti maknanya Baso. dkk, (2014:32).

Kenyataan yang penulis temukan dilapangan, khususnya di kelas I SDN 105/II Rambah Kabupaten Bungo, masih banyak terdapat siswa yang kemampuan membacanya sangat kurang. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimum). Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari hasil Mid semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 4. 1 Rendahnya Nilai Bahasa Indonesia Berdasarkan Hasil Mid Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020

Jumlah siswa	Tuntas		Tidak tuntas	
	Jumlah	%	Jumlah	%
21	6	28,57%	15	71,42%

Sumber : (Wali Kelas I)

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah, karena siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketentuan Minimum (KKM) dengan skor 70 hanya sebanyak 6 siswa dari 21 atau sebanyak 28,57% yang dapat mencapai daya serap materi pelajaran, sedangkan 71,42% atau sebanyak 15 siswa belum mencapai daya serap materi. Berdasarkan faktor penyebab dari kurangnya minat membaca permulaan siswa diatas maka penulis mengajukan penggunaan media *flash card* sebagai perlakuan dalam mengatasi permasalahan yang terkait, Karena media ini mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu kunci pembelajaran itu lancar yaitu karena media.

Media *flash card* adalah media kartu yang berisi gambar, tulisan yang mampu dibuat sebagai kartu permainan sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan (Maghfiroh, 2015:2). Media *Flash card* merupakan kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata (Salmiati, 2018:122).

Menurut Rahmawati, (2017:267) Media kartu bergambar (*flash card*) yang dikembangkan dalam bentuk kartu, didasarkan pada teori sintesa yang dikemukakan Montessori yang memberikan pengertian bahwa suatu unsur (minalnya unsur huruf) akan bermakna jika unsur tersebut berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti. Terapan suatu teori yang dikemukakan Montessori ini dalam pembelajaran adalah memperkenalkan huruf (**a**) disertai dengan gambar **ayam, angsa, atau apel.**

a. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Ada beberapa langkah-langkah penggunaan media *flash card* menurut (Munthe & Sitinjak, 2019:217) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun kartu yang telah dibuat secara berurutan sesuai dengan kata-kata yang akan diajarkan.
- 2) Guru memegang susunan kartu yang sudah berurutan di depan kelas dan dipegang setinggi dada dan menghadapkan kesiswa.
- 3) Saat pembelajaran dimulai dengan *flash card*, maka Guru akan mencabut satu per satu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya.
- 4) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada didekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu.
- 5) Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada didekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flash card* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

b. Kelebihan dan kekurangan Media *Flash Card*

Ada beberapa kelebihan Media *Flash Card* menurut (Fitriyani & Nulanda, 2017:172) sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana

Dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

- 2) Praktis

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

3) Mudah diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

4) Menyenangkan

Media *flash card* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari

c. Adapun kekurangan media *flash card* yaitu :

- 1) Media flash card hanya cocok untuk kelompok kecil
- 2) Anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *flash card*
- 3) Dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu untuk mencari gambar-gambar

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 105/II Rambah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono, (2019:16-17) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data ini menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental Designs*. Alasan pemilihan metode kuantitatif bagian *Pre-Exsperimental* adalah karena sesuai dengan tujuan penelitian, dalam tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap keterampilan membaca siswa kelas rendah.

Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen tipe *One-Group Pretest Design* (tes awal-tes akhir). Penelitian yang memasukkan *pretest* untuk menentukan skor garis belakang penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Pengumpulan data eksperimen dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09-11 Juni 2021 pada siswa kelas I SDN 105/II Rambah. Pemberian soal *pretest* dilakukan pada tanggal 09 Juni 2021, kemudian pada tanggal 10 Juni 2021 dilakukan *treatment* (perlakuan) yaitu dengan menggunakan media *Flash Card*, selanjutnya pada tanggal 11 Juni 2021 pemberian soal *posttest*.

Saat melakukan penelitian ada beberapa kendala yang penelii temukan yaitu kekurangan biaya penelitian, kekurangan sarana penunjang penelitian, keterbatasan waktu, keterbatasan SDM (sumber daya manusia), siswa kelas I susah untuk diatur, sering ribut, siswa kurang memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran. Dengan adanya kendala tersebut maka peneliti menggunakan media *Flash Card* untuk memudahkan siswa dalam membaca permulaan. Dengan adanya media tersebut bisa membangkitkan keingintahuan siswa dalam membaca.

Penelitian ini mengangkat variabel penelitian yaitu variabel bebas pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media *Flash Card* pembelajaran serta variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan. Data kemampuan membaca permulaan diperoleh dengan melakukan tes berbentuk uraian untuk mengetahui hasil belajar dari segi kognitif dan observasi untuk mengetahui hasil belajar dari segi afektif dan prikomotor siswa.

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian yaitu setiap butir soal terlebih dahulu diujicobakan kepada responden dengan sampel penelitian untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya

pembeda dan taraf kesukaran tes. Uji Instrumen tes ini dilakukan kepada siswa kelas II SDN 105/II Rambah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa 15 soal uraian. Soal diujicobakan kepada siswa di luar sampel, yaitu kelas II di SDN 105/II Rambah yang sedang dalam tahap kemampuan membaca dengan lancar. Sesudah diujicobakan, soal tersebut hanya 10 soal yang valid dan 5 soal tidak valid atau dibuang, setelah diujicobakan di kelas II SDN 105/II Rambah lalu soal tersebut dinilai valid isinya oleh ahli pada bidangnya yaitu ibuk Faradilla Intan Sari, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia di UNDHARI dengan menggunakan penelitian validator soal. Hasil penelitian soal selengkapnya dapat dibaca di lampiran. Soal yang diujicobakan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Soal kemudian dilakukan uji validitas konstruk dengan menggunakan ms excel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa butir soal yang telah diujikan telah valid.

Setelah itu dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal menggunakan *pretest* kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Flash Card*. Setelah siswa diberikan perlakuan kemudian dilakukan *postest*.

a. Tes Awal (Pre-test)

Pemberian tes awal dilakukan sebelum memberi perlakuan terhadap kelas eksperimen (kelas I SDN 105/II Rambah) dengan jumlah soal sebanyak sepuluh butir soal yang berbentuk soal uraian. Tes ini untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam membaca.

Hasil rangkuman pretest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 2 Data Nilai *Pretest*

N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah	Rata-rata
21	81	43	6	15	1351	64,33

Berdasarkan pada tabel 4.2 nilai keseluruhan yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata adalah 64,33 hasil dari *pretest* tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 15 Siswa, sedangkan siswa yang

memperoleh nilai mencapai KKM adalah 6 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pretest masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai KKM 70.

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan ini adalah berupa penggunaan media Flash Card dalam kegiatan pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia tema 7 subtema 1. Hal-hal yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan tersebut yang dilakukan peneliti adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi yang akan disampaikan dan kemudia dikonsultasikan kepada guru kelas I SDN 105/II Rambah. Setelah menyiapkan alat-alat yang akan digunakan, dan menentukan waktu pelaksanaan. Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 1 kali pertemuan.

c. Test Akhir (*Posttest*)

Tes akhir diberikan kepada kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Medi *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 105/II Rambah yang dicapai kelas eksperimen. *Posttest* dilakukan dengan teknik tes tertulis berbentuk soal uraian sebanyak 10 butir soal kepada kelas eksperimen, dilakukan pada hari terakhir kegiatan penelitian. Berikut ini adalah rangkuman hasil *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4. 4 Data Nilai *Posttest*

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah	Rata-rata
1	94	62	16	5	1634	77,81

Berdasarkan tabel di atas nilai keseluruhan yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata adalah 77,81 hasil dari *posttest* tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 16 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 5 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pada hasil *posttest* lebih banyak siswa yang tuntas dibandingkan hasil *pretest*.

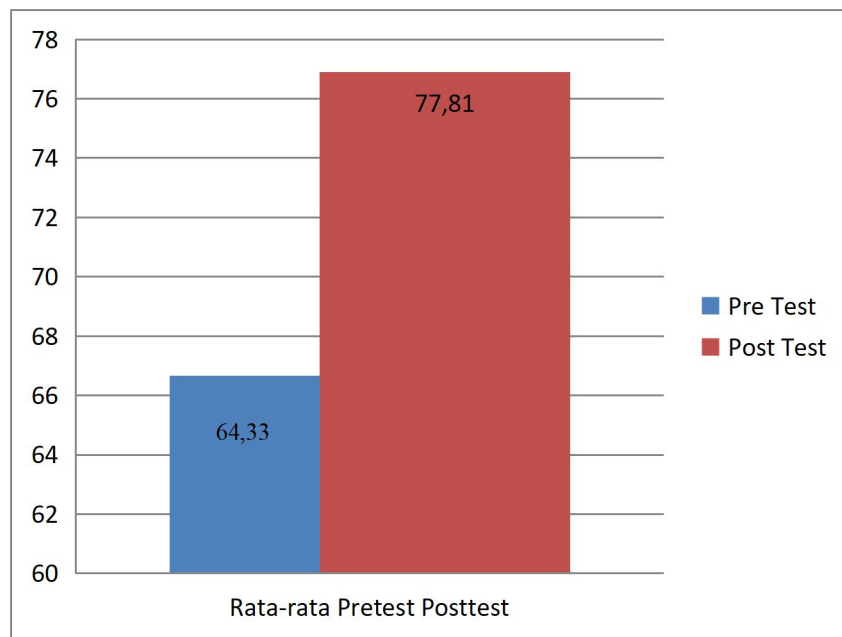
Pada penelitian ini terdapat 21 siswa pada kelas I SDN 105/II Rambah yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), terlebih dahulu siswa diberikan soal *pretest*. Selanjutnya, siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Flash Card*. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa. Setelah diperoleh data *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN 105/II Rambah, selanjutnya data disajikan menurut nilai tertinggi (X_{maks}), nilai terendah (X_{min}), dan nilai rata-rata siswa. Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa

Deskripsi Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	21	21
$\Sigma \chi$	1351.00	1634.00
\bar{x}	64,33	77,81
X_{maks}	81	94
X_{min}	43	62

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh nilai rata-rata *pretest* 64,33 dan nilai *posttest* 77,81. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest*. Untuk dapat melihat secara jelas perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa maka peneliti menyajikan dalam bentuk diagram.

Berikut diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN 105/II Rambah.



Gambar 4. 1Perbandingan Pretest dan Posttest Siswa Kelas I

Gambar di atas menyajikan perbandingan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas I SDN 105/II Rambah. Nilai rata-rata *pretest* adalah 64,33 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 77,81. Maka selisih antara nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* yaitu sebesar 13,48. Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa perbandingan nilai meningkat dari nilai rata-rata *pretest* ke nilai rata-rata *posttest*. Artinya, nilai siswa meningkat menjadi 76,19% setelah diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Flash Card*.

1. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu asumsi yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal. Maka, dilakukan uji normalitas data. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 menggunakan tes *Shapiro-Wilk*, dengan kriterianya adalah jika signifikan hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi

hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang diuji normalitasnya yaitu *pretest* dan *post test*. Berikut adalah tabel uji normalitas data *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN 105/II Rambah.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas *Pre test* dan *Post test*

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	f	Si g.	Statistic	f	ig.
Hasil Belajar	Pretest	.203	1	.023	.928	1	126
	Posttest	.156	1	.198	.937	1	189

Tabel di atas menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* yaitu $0,126 > 0,05$ dan signifikan yang diperoleh data *posttest* yaitu $0,189 > 0,05$, artinya data *Pretest-posttest* siswa kelas I SDN 105/II Rambah berdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data *pretest-posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa berdistribusi normal, maka dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji *paired samples t test*. Uji *paired samples t test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas I SDN 105/II Rambah. Berikut adalah tabel uji *paired samples t test*.

Tabel 4. 8 Hasil Uji *Paired Samples T Test*

		Paired Differences					ig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	
Mean				Lower	Upper		

Pair 1	Pretest - Posttest	- 13.667	5. 416	1. 182	- 16.132	- 11.201	- 11.564	0	000
--------	-----------------------	-------------	-----------	-----------	-------------	-------------	-------------	---	-----

Berdasarkan tabel di atas diperoleh signifikan dari uji *paired samples t test* yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku di kelas I SDN 105/II Rambah.

Berdasarkan penelitian ini dapat dilihat dari rendahnya minat membaca siswa kelas I SDN 105/II Rambah, dari 21 siswa hanya 6 siswa yang mampu dalam minat membaca permulaan, dan siswa yang masih di bawah KKM 70 terdapat 15 siswa. Berdasarkan kurangnya minat siswa dalam membaca permulaan maka dilakukan penelitian menggunakan media *Flash Card*. Diharapkan media *Flash Card* ini bisa memudahkan siswa dalam membaca permulaan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Komalasari, 2016). Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik, dinyatakan bahwa media *Flash Card* terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar flash card terhadap minat belajar IPA siswa dan Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan tiga kali pertemuan ,langkah pertama penelitian yaitu pada tanggal 09 juni 2021 peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa. Selanjutnya, pada tanggal 10 juni 2021 peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) yaitu dengan menggunakan media *Flash Card*.selanjutnyapada tanggal 11 juni 2021 peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa.

Usai dilakukan di kelas I SDN 105/II Rambah. diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.2 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 64,33 dan data *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.4 dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 77,81. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN 105/II

Rambah, dari 6 siswa yang mampu dalam membaca permulaan 28,57% meningkat menjadi 16 siswa 76,19%. Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh diuji normalitasnya. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* memperoleh signifikan $0,126 > 0,05$ dan $0,189 > 0,05$ artinya, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired samples t test*. Hasil dari uji *paired samples t test* bahwa signifikan yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku SDN 105/II Rambah.

Sebelum diberi *treatment* (perlakuan), siswa diberi soal *pretest* sehingga hasil *treatment* (perlakuan) dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi *treatment* (perlakuan). Soal *pretest* khusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku. Tes ini sebagai langkah awal pada proses penelitian eksperimen ini. Nilai *pretest* adalah nilai sebelum siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Flash Card*.

Selanjutnya, siswa diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Flash Card*. *Treatment* (perlakuan) diberikan satu kali pertemuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku. Peneliti telah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar observasi guru pada setiap pertemuan guna untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh peneliti telah disesuaikan dengan media *Flash Card*. Siswa mengalami proses pembelajaran dengan terlibat secara aktif.

Langkah akhir pada penelitian ini adalah pemberian *posttest*. *Posttest* ini dilakukan setelah siswa diberi *treatment* (perlakuan). Soal *posttest* khusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku. *Posttest* ini dilakukan guna untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Card*. Nilai *posttest* adalah nilai setelah siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Flash Card*.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN 105/II Rambah, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari 21 siswa hanya 6 siswa 28,57 yang mampu membaca permulaan dan setelah mendapatkan perlakuan meningkat menjadi 16 siswa 76,19%, dan selanjutnya dilakukan pengolahan data yaitu uji normalitas dan uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* memperoleh signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN 105/II Rambah.

DAFTAR RUJUKAN

- Hadi, S. (2019). *Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 3(4), 74–78.
- Anggraeni, S. W., Prihamdani, D., & Julianisa, D. D. (2019). *Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 478–486. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.30>
- Baso, S. A. A., Efendi, E., & Barasandji, S. (2014). *Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode SAS di Kelas II SDN Pinotu*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(1), 28–51. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2985>
- Maghfiroh, L. (2015). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 253–267.
- Salmiati, S. (2018). *Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar*. *Buah Hati*, Vol.5(2), 118–126. <https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path%5B%5D=64&path%5B%5D=55>
- Rahmawati. (2017). *strategi pembelajaran membaca dan menulis permulaan melalui media kata bergambar*. 1(3), 259–270.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). *Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Budianti, Y., & Damayanti, N. (2017). *Pengaruh Metode KWL (Know Want to Learn) terhadap Keterampilan dan Minat Membaca Siswa*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9311>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Komalasari, K. (2016). *Pengaruh penggunaan media flash card math terhadap hasil belajar matematika*. 01(02), 237–246.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.