



## Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Microsoft Powerpoint* pada Keterampilan Membaca Nyaring Kelas II SD

Rahmadita Putri Rusmawandani<sup>1\*</sup>, Ikha Listyarini<sup>2</sup>, Ryky Mandar Sary<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [rahmadita1024@gmail.com](mailto:rahmadita1024@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [Ikhalistyarini@upgris.ac.id](mailto:Ikhalistyarini@upgris.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [rykymandarsary@gmail.com](mailto:rykymandarsary@gmail.com)

---

**Abstract.** *The purpose of this study was to develop Microsoft PowerPoint-based flash card media for reading aloud skills of second grade students in elementary schools that met valid and feasible criteria. In this study using the Research and Development (R&D) method of the ADDIE model which consists of five steps namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation with descriptive data analysis techniques. The media validation results reached 97% in the "very feasible" category. The results of the material validation reached 100% in the "very feasible" category. In field trials through questionnaires the teacher's response reached 100% in the "very feasible" category and in the student response questionnaire it achieved a percentage value of 98% in the "very feasible" category. Based on the percentage results, it was concluded that flash card media based on microsoft powerpoint is suitable for use by Grade II SD students. Suggestions that can be conveyed are that it is expected that teachers can use flash card media based on Microsoft PowerPoint on reading aloud skills in Indonesian language content as an alternative in teaching.*

**Keywords:** *Aloud Reading Skills; Flash Card; Instructional Media.*

**Abstrak.** *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media flash card berbasis microsoft powerpoint pada keterampilan membaca nyaring siswa kelas II di sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan layak. Dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development(R&D) model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yakni Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation dengan teknik analisis data deskriptif. Hasil validasi media mencapai 97% dengan kategori "sangat layak". Hasil validasi materi mencapai 100% dengan kategori "sangat layak". Pada uji coba lapangan melalui angket respon guru mencapai 100% dengan kategori "sangat layak" dan pada angket respon siswa mencapai nilai persentase 98% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil persentase, disimpulkan bahwa media flash card berbasis microsoft powerpoint layak digunakan siswa kelas II SD. Saran yang dapat disampaikan adalah diharapkan guru dapat menggunakan media flash card berbasis microsoft powerpoint pada keterampilan membaca nyaring muatan pelajaran bahasa Indonesia sebagai alternatif dalam mengajar*

**Kata Kunci:** *Keterampilan Membaca Nyaring; Kartu Bergambar; Media Pembelajaran.*

---

## PENDAHULUAN

Membaca menurut Tarigan (2021) merupakan proses yang digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Selain itu, menurut Dalman (2020) membaca adalah aktivitas yang memiliki fungsi dalam memahami dan memperoleh informasi bacaan yang dibaca. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca adalah usaha dalam memperoleh informasi dengan menggunakan lafal dan intonasi yang jelas serta dapat memahami apa yang telah dibaca untuk memperoleh pesan dari penulis melalui bahasa tulis.

Keterampilan membaca merupakan dasar utama siswa dalam memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosional siswa. Menurut Saputro et al. (2021) terdapat empat profil pembelajaran membaca di sekolah dasar yaitu : (1) menyimak sambil membaca, dijelaskan isinya, menjawab soal, dan menceritakan kembali, (2) membaca judul, bergantian membacakan teks, mencari isi paragraf, menjawab pertanyaan, dan bergantian membacakan teks, (3) membaca keras bersama-sama, dijelaskan isinya, permainan kata, mencari pokok pikiran, mengerjakan latihan, dan mengarang berdasarkan gambar, dan (4) membaca dalam hati, berlatih bercerita, bercerita di depan kelas, dan menuliskan kembali isi cerita. Mengingat peranan membaca sangat penting bagi perkembangan siswa maka keterampilan membaca harus diajarkan sejak usia dini terutama di kelas rendah jenjang sekolah dasar.

Menurut Dalman (2020), membagi kemampuan membaca pada tingkat SD menjadi dua macam, yaitu: (1) membaca nyaring sebagai keterampilan awal, dan (2) membaca dalam hati sebagai keterampilan lanjutan. Sangat penting bagi anak-anak untuk memperoleh keterampilan membaca awal, karena keterampilan ini akan mempengaruhi kemampuan membaca dikemudian hari sebagai prasyarat keterampilan selanjutnya, perhatian guru harus benar-benar dibutuhkan. Landasan yang baik memberikan kerangka bagi siswa pada tahap selanjutnya, dan ketika pondasinya buruk, anak akan berjuang untuk mengembangkan kemampuan membaca yang berkualitas (Muhyidin et al., 2018).

Menurut Tarigan (2021) keterampilan membaca nyaring diukur berdasarkan delapan indikator, yaitu: (1) membaca dengan suara nyaring yang dapat didengar semua anggota dalam kelas, (2) membaca lancar dan tidak terbata, (3) membaca dengan pelafalan yang jelas, (4) membaca dengan intonasi (lagu/ irama) yang tepat, (5) membaca sesuai tanda baca titik (.), koma (,) tanda seru (!), dan tanda tanya (?), (6) membaca dengan sikap yang baik, (7) membaca dengan penuh perasaan (ekspresi), dan (8) memahami isi bacaan. Dengan demikian, membaca nyaring dapat dikatakan baik dan berhasil apabila dilakukan berdasarkan indikator tersebut. Namun menurut Nika (2020), ditemukan kesenjangan dimana tidak sedikit siswa belum bisa membaca dengan lancar dan menggunakan intonasi yang sesuai dan jelas. Beberapa siswa mengharuskan guru untuk mengeja terlebih dahulu agar dapat mengikuti ucapan kalimat yang akan didengar. Bukan hanya itu saja, saat guru menulis di depan papan tulis dan meminta siswa untuk membacanya, maka guru diharuskan untuk membacakannya terlebih dahulu dan baru siswa mengikuti setelahnya. Pada kelas rendah, siswa masih sangat memerlukan bimbingan saat belajar membaca agar lebih cepat dan lancar dalam membaca.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas II di salah satu SDN di Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora, peneliti memperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran membaca nyaring di kelas II terdapat kendala yaitu beberapa siswa masih mengalami kesulitan diantaranya membaca masih terbata-bata, membaca dengan pelafalan yang kurang jelas, membaca dengan intonasi yang kurang tepat, membaca belum sesuai dengan tanda baca yang tepat, sulit memahami bacaan, siswa kesulitan dalam merangkai simbol dari huruf menjadi kata.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis terhadap proses pembelajaran di kelas pada muatan pelajaran bahasa Indonesia mendapatkan hasil bahwa media yang digunakan di sekolah dasar tersebut masih bersifat sederhana saja. Sekolah belum mengadakan media pembelajaran yang khusus untuk keterampilan membaca siswa. Media-media yang digunakan masih terbatas pada gambar-gambar dan benda-benda konkret yang terdapat pada lingkungan saja sehingga kurang menarik bagi siswa. Dalam

keterampilan membaca guru hanya menggunakan media buku dan LKS. Sekolah belum mengembangkan dan menggunakan media khusus untuk pembelajaran sehingga belum tersedianya media yang memadai untuk membelajarkan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Pengadaan media yang belum optimal, mengakibatkan tingkat semangat, kemauan, konsentrasi siswa dalam bidang literasi menjadi rendah bahkan terkadang siswa masih sering berbicara dengan temannya dan tidak menyimak pada saat guru menjelaskan materi yang diajarkan, pada proses pembelajaran siswa masih bermain sendiri dan keadaan kelas menjadi tidak kondusif sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Jadi, pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa siswa yang menyepelekan membaca contohnya ketika membaca siswa malah bercanda dengan temannya tanpa memahami makna bacaan yang dibacanya.

Melihat dari karakteristik siswa sekolah dasar, pengadaan media sangatlah penting karena pada hakikatnya anak usia sekolah dasar masih bersifat bermain sambil belajar dan berpegang teguh pada hal-hal yang konkret sehingga mudah dipahami oleh anak. Kurangnya media pembelajaran menjadikan anak malas sehingga pembelajaran yang berlangsung bersifat *teacher center* yaitu guru sebagai satu-satunya yang aktif padahal siswa dapat menyerap pembelajaran ketika dilibatkan dalam proses pembelajaran. Guru yang seharusnya sebagai fasilitator siswa, mengajak dan membawa siswa untuk aktif. Jadi, dengan adanya media pembelajaran sebagai media pendukung pembelajaran dan kreatifitas dari guru, siswa dapat merasakan bahwa sekolah adalah tempat belajar dan bermain yang indah. Sehingga guru harus mengoptimalkan interaksi dengan siswa selama kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan (Rahmi et al., 2019).

Dari permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik misalnya dengan mengembangkan media *flash card* seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Kumullah et al. (2019) mengatakan penggunaan media *flash card* layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca pada kelas rendah dengan melihat ketepatan pelafalan, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Hardini (2022) Peneliti memilih media *flash card* karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, selain itu pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru saja, dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan walaupun, banyak sekali media pembelajaran yang mendukung dan membantu siswa dalam belajar membaca lancar. Namun, pada penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2020) mengatakan media *flash card* memiliki kekurangan yaitu gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata, gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik berbasis *IT* yaitu penggunaan *microsoft powerpoint* sebagai alternatif yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *microsoft powerpoint* dalam proses penyampaian materinya dinilai lebih efektif karena anak lebih bisa menerima pembelajaran yang disampaikan kepadanya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ziveria & Purwandari (2020) yang menyatakan bahwa *microsoft powerpoint* memiliki kelebihan yaitu menarik, secara penyajian media *microsoft powerpoint* dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto, merangsang siswa, media *microsoft power point* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji, tampilan visual mudah dipahami, dan dapat diakses secara mudah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran berupa media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* karena media tersebut dapat menjembatani proses pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, sebaiknya guru memilih media pembelajaran terkini dan menarik yang mendorong kreativitas siswa, antara lain penggunaan media berbasis *IT*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *flash card* berbasis *Microsoft powerpoint* memenuhi kriteria layak dan

efektif digunakan sebagai media pembelajaran (Putri., 2021). Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini, siswa tidak lagi merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Peneliti memilih media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru, tetapi juga memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi yang diserapnya.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Dalam pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) yang terdiri dari lima langkah yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Uji coba penelitian ini dilakukan di salah satu SDN di Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora tahun ajaran 2022/2023 dengan sampel penelitian yaitu 22 siswa kelas II sekolah dasar. Teknik sampling yang digunakan penelitian ini adalah Teknik *Nonprobability Sampling* yang berbentuk sampling jenuh. Sedangkan, teknik analisis data terdiri dari (1) data uji kevalidan, yang berisi lembar validasi ahli media dan validasi ahli materi pembelajaran, (2) data uji kelayakan, diperoleh dari instrumen penelitian berupa angket respon guru dan angket respon siswa. Berikut penjelasan alur teknik analisis data antara lain:

### 1. Data analisis kevalidan

Analisis kevalidan produk dapat diketahui berdasarkan penilaian validator ahli materi dan media. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan peneliti yaitu analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media pembelajaran berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan dibawah ini:

**Tabel 1.** Pemberian Skor.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

- b) Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan menghitung skor yang diperoleh dari hasil validasi angket.
- c) Menghitung jumlah skor ideal (kriteria) untuk seluruh aspek pada angket validasi.
- d) Hasil dari angket respon kemudian diubah dalam bentuk proporsi untuk dianalisis dengan metode kualitatif dengan rumus berikut.

$$Presentase\ Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100 =$$

- e) Persentase nilai yang diperoleh kemudian dinyatakan dalam bentuk kualitatif dengan menggunakan skala *Likert* seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Kualifikasi Skala *Likert*.

Rentang skor	Kualifikasi
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat kurang

- f) Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diubah kedalam kalimat yang bersifat kualitatif.
2. Data analisis kelayakan  
Analisis kelayakan produk diperoleh berdasarkan penilaian respon guru dan respon siswa untuk menyatakan dapat tidaknya produk diterapkan di lapangan. Data hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa akan dihitung berdasarkan skala *guttman* berupa jawaban “YA: atau “TIDAK” seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Skala *Guttman*.

Respon	Skor
Ya	1
Tidak	0

Kemudian seluruh aspek dijumlahkan untuk mendapatkan skor ideal, setelah itu diubah dalam bentuk proporsi untuk dianalisis dengan metode kualitatif. Persentase nilai yang diperoleh kemudian dinyatakan seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Tabel Kualifikasi Kelayakan Media Pembelajaran.

Rentang skor	Kualifikasi
75-100	Sangat Relevan
50-74	Relevan
25-49	Kurang Relevan
0-24	Tidak Relevan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Uji kevalidan media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar melalui proses validasi dari tiga validator ahli materi dan ahli media seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5.** Tabel Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.

No	Ahli	Instansi	Persentase	Kriteria
1	Media	Universitas PGRI Semarang	97%	Sangat Layak
2	Materi	Universitas PGRI Semarang	100%	Sangat Layak
3	Materi	SD N di Kecamatan Randublatung	100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* “sangat layak” digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam keterampilan membaca nyaring. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase penilaian validator yang masuk dalam kualifikasi persentase sebesar 81%-100% dengan kriteria “sangat layak”. Berikut masing-masing aspek hasil penilaian validasi yang telah dinilai oleh ahli media dan materi yang bertujuan untuk mengidentifikasi kevalidan dan kelayakan media pembelajaran sebelum diuji cobakan:

**Tabel 6.** Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.

Aspek yang dinilai	Skor validator	Skor maksimal
Kesederhanaan	9	9
Penekanan	4	4
Keterpaduan	4	4
Kemudahan penggunaan	12	12
Petunjuk penggunaan	4	4
Media Interaktif	4	4
Gambar dan huruf	20	20
Komposisi warna	4	4
Tampilan	6	8
Jumlah	70	72
<b>Persentase</b>	$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{70}{72} \times 100 = 97\%$	
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Validasi media dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Choirul Huda, M. Si., M. Pd. Hasil penilaian ahli media mendapatkan proporsi sebesar 97%. Nilai tersebut termasuk ke dalam interval 81-100% menunjukkan nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak artinya media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan tanpa revisi.

**Tabel 7.** Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.

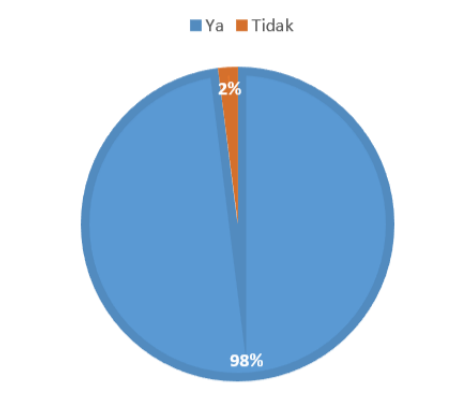
Aspek yang dinilai	Ahli Materi 1	Ahli materi 2	Skor maksimal
Penerapan K13	16	16	16
Kesesuaian materi	16	16	16
Kemutakhiran materi	8	8	8
Keingintahuan	16	16	16
Penyajian	8	8	8
Kebahasaan	16	16	16
Jumlah	80	80	80
<b>Persentase</b>	$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{80}{80} \times 100 = 100\%$		
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>		

Validasi materi dilakukan oleh dua validator yaitu dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Hum dan guru SDN 3 Wulung yaitu Ibu Cicik Asti Tahaphari, S.Pd. Hasil penilaian dari ahli kedua materi mendapatkan proporsi persentase 100% dengan kategori “sangat layak” artinya media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* yang dikembangkan oleh peneliti tidak diperlukan revisi produk dalam perbaikan materi oleh peneliti. Hasil penelitian produk media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh termasuk kategori “sangat layak” sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk diuji cobakan lapangan awal. Selanjutnya untuk mengetahui layak atau tidaknya media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar yaitu dapat dilihat berdasarkan hasil tanggapan guru dan respon siswa.

**Tabel 8.** Hasil Penilaian Respon Guru Kelas II di SDN Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora.

Satuan Pendidikan	Skor	Skor maksimal	Persentase
SDN di Kecamatan Randublatung	10	10	100%
<b>Persentase</b>	$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		$\frac{10}{10} \times 100 = 100\%$
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>		

Hasil angket respon guru terhadap media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar mendapatkan persentase 100% dengan kategori “sangat layak” artinya media yang dikembangkan oleh peneliti layak dan dapat diterima oleh guru.

**Grafik 1.** Persentase Angket Respon Siswa.

Hasil angket respon siswa terhadap media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar mendapatkan persentase 98% dengan kategori “sangat layak” artinya media yang dikembangkan oleh peneliti layak dan diterima oleh siswa kelas II di sekolah dasar.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 100% karena pengembangan media pembelajaran sudah sesuai dengan aspek kompetensi dasar, indikator dan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rahmi et al. (2019) bahwa media pembelajaran yang baik harus dirancang dengan sederhana, jelas, mudah dimengerti sesuai dengan materi bahasan yang akan diajarkan atau disampaikan sehingga mudah dipahami oleh siswa. Materi dalam media pembelajaran juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan daya tarik siswa yang sejalan dengan pendapat dari Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan ketertarikan dan perhatian seseorang dalam belajar. Sehingga, siswa berusaha untuk berinteraksi, mengenal dan memahami sesuatu yang ada disekitar mereka. Pada aspek kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media dibuat sederhana, ringkas, jelas dan sesingkat mungkin dengan kaidah bahasa dan intelektualnya layak sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sehingga siswa mudah untuk memahami isi cerita media tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Biassari et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus menggunakan kalimat sederhana dan mudah dibaca, kalimat yang ditulis secara praktis dan ringkas, jelas, padat dan mudah dimengerti.

Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 97% karena media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* didesain dengan gambar dan huruf yang mudah dibaca dilengkapi dengan adanya *voice recorder* yang terdengar jelas sesuai dengan tampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sary et al. (2023) media pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa dengan

memanfaatkan media dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi secara jelas dan serasi sesuai tampilan, membuat huruf dan teks yang menarik dan mudah dibaca, serta menempatkan gambar dalam satu bingkai agar tampilan lebih menarik. Namun, pada aspek tampilan dan penyajian media pembelajaran terdapat kekurangan yaitu media terlalu monoton dengan latar yang sama pada setiap *slide*-nya sehingga, perlu adanya sisipan inovasi agar lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ziveria & Purwandari (2020) yang menyatakan bahwa agar materi bahasan dapat terbaca dengan jelas, maka akan lebih baik untuk menghindari *background* yang bermotif dan berkali-kali digunakan, pilihlah warna-warna yang kontras dengan teks atau gambar yang akan disajikan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan respon guru mendapatkan persentase sebesar 100% karena pada aspek penggunaan media pembelajaran dengan operasional yang berprinsip mampu memudahkan siswa dan guru dalam mengakses, jangkauan yang luas, interaktif dan kualitas yang baik sejalan dengan pendapat dari Siregar dan Rosmaini (2021) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran sederhana berbasis *microsoft powerpoint* yang mudah dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru, sebab media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara mandiri baik *online* maupun *offline* dan berulang-ulang. Sehingga, adanya media pembelajaran *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* sudah memenuhi aspek mendukung kebutuhan siswa dalam keterampilan membaca nyaring dan meminimalisir kendala-kendalanya.

Namun, pada hasil uji kelayakan respon siswa masih terdapat kekurangan sebesar 2% yaitu beberapa siswa merasa penggunaan media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* tidak menyenangkan dan membosankan. Hal itu disebabkan karena proses pembelajaran yang terlalu lama sehingga membuat siswa merasa bosan, jenuh dan tidak aktif lagi dalam belajar karena waktu pembelajaran yang lebih lama dapat menyebabkan timbulnya kelelahan pada siswa, yang selanjutnya mendorong siswa menjadi bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Zulvira et al. (2021) yang menyatakan bahwa siswa kelas rendah memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung sehingga, jika terlalu lama fokus dalam materi pembelajaran siswa akan merasa bosan dan berbuat gaduh di kelas. Sejalan dengan pendapat dari Yulistiorini et al. (2022) yang mengatakan bahwa siswa kelas rendah akan terkuras energinya apabila proses belajar-mengajar terlalu lama menyebabkan siswa menjadi kelelahan yang selanjutnya muncul perasaan jenuh.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring kelas II di sekolah dasar muatan pelajaran bahasa Indonesia valid dan layak digunakan pada pembelajaran di kelas II sekolah dasar. Saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan adalah guru dapat menggunakan media *flash card* berbasis *microsoft powerpoint* pada keterampilan membaca nyaring siswa kelas II di sekolah dasar sebagai alternatif dalam proses belajar-mengajar. Namun, agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran maka guru dapat memberikan *ice breaking* di tengah pembelajaran sehingga, siswa dapat merasakan bahwa belajar itu asyik dan menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Biassari, I., Putri, K. E., Kholifah, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2322-2329. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>.
- Dalman, 2020. Keterampilan Membaca. Jakarta: Rajawali Press.



- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powerpoint* di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>.
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. 2019. Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36–42. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.301>.
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. 2018. Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>.
- Nika, V. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. <http://repository.radenintan.ac.id/9442/2/SKRIPSI1.pdf>.
- Putri, N. C. 2021. Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 184-189. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.2388f7/ijee.v3i2.18524>.
- Rosmaini, Y. R. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *KODE: Jurnal Bahasa*, 11(3), 44–55. DOI: <https://doi.org/10.24114/kjb.v10i3.28297>.
- Saputro, K. A., Sari, C.K., Winarsi, S. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910-1917. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>.
- Sary, R. M., Hesti, T, H., Wijayanti, A. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun Datar di SD. *Prisma*. 12(1), 199-208. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2706>.
- Tarigan, H. G. 2021. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfa, N. M. 2020. Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini. *Genius*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>.
- Yulistiorini, C. E., Wardani, S. Y., & Kadafi, A. (2022). IDENTIFIKASI FAKTOR PENYEBAB BURNOUT BELAJAR PADA. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 10–15.
- Ziveria, M., & Purwandari, N. 2020. Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan *Microsoft Power Point 2007* Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–64. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83>.
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. 2021. Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>.