

F.02258.S/IKIP.SLW/X/2024

**RANCANG BANGUN MEDIA FLASHCARD MENGGUNAKAN
METODE SCRAMBLE BERBANTUAN APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

Cica Rosida

NIM 18060212

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2024**

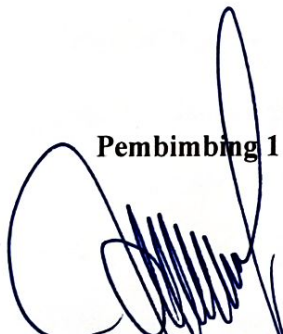
LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN MEDIA FLASHCARD MENGGUNAKAN
METODE SCRAMBLE BERBANTUAN APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD**

**Cica Rosida
18060212**

Disetujui dan Disahkan Oleh :

Pembimbing I



Dr. Asep Samsudin, M.Pd
NIDN,0423038004

Pembimbing II



Agni Muftianti, M.Pd
NIDN,0426088903

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD



Ruli Setiyadi, M.Pd
NIDN,0403129002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Cica Rosida

Nim : 18060212

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN MEDIA FLASHCARD MENGGUNAKAN METODE SCRAMBLE BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutif dari karya orang lain telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya siap menerima segala konsekuensi apabila terbukti skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Soreang, 2024



ABSTRAK

**RANCANG BANGUN MEDIA FLASHCARD MENGGUNAKAN
METODE SCRAMBLE BERBANTUAN APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD**

Oleh:

Cica Rosida

NIM. 18060212

Berdasarkan studi pendahuluan dari hasil survey lapangan di sekolah dasar, ditemukan rendahnya keterampilan membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara guru kelas I sebelum penelitian yang menyebutkan bahwa sebagian besar siswa belum bisa menunjukkan semua huruf alfabet dengan tepat pada membaca permulaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses rancang bangun media flashcard, hasil kelayakan rancang bangun media flashcard, respon siswa terhadap rancang bangun media flashcard dan apakah terdapat peningkatan pada keterampilan membaca permulaan melalui rancang bangun media flashcard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva. Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 9 langkah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu angket, observasi, dan tes. Hasil dari penelitian adalah: 1) Proses rancang bangun media flashcard 2) media dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli dengan memperoleh persentase validator ahli media sebesar 51 mendapatkan persentase sebesar 85 % sedangkan skor yang diperoleh dari validator ahli materi sebesar 42 mendapatkan persentase sebesar 87 %; 3) respon siswa terhadap rancang bangun media flashcard pada uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 85 % dan pada uji coba luas mendapatkan persentase sebesar 89 % termasuk dalam kategori sangat baik; 4) peningkatan terhadap keterampilan membaca permulaan ditandai dengan perolehan rata-rata N-Gain pada uji coba terbatas dan uji coba luas mendapatkan hasil pada rentang $0,30 < N\text{-gain} < 0,70$ termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Kata Kunci: Media Flashcard, Metode scramble, Keterampilan Membaca Permulaan

ABSTRACT

FLASHCARD MEDIA DESIGN USING THE SCRAMBLE METHOD ASSISTED WITH THE CANVA APPLICATION TO IMPROVE SKILLS READING THE BEGINNING OF 1st CLASS PRIMARY SCHOOL

By:

Cica Rosida

NIM. 18060212

Based on a preliminary study of field survey results in elementary schools, it was found that initial reading skills were low in grade 1 of elementary schools. This is based on the results of the class I teacher's interview before the research which stated that the majority of students were not able to show all the letters of the alphabet correctly at the beginning of reading. The aim of this research is to find out how the process of designing flashcard media is, the results of the feasibility of designing flashcard media, student responses to designing flashcard media and whether there is an increase in initial reading skills through designing flashcard media using the scramble method assisted by the Canva application. Type of research Research and Development (R&D) is used using the Borg and Gall model which has been embedded into 9 steps. The data collection techniques used in the research were questionnaires, observations and tests. The results of the research were: 1) Flashcard media design process 2) the media was declared very feasible based on expert assessment by obtaining a percentage of media expert validators of 51, getting a percentage of 85% while the score obtained from the material expert validator was 42, getting a percentage of 87%; 3) students' responses to the flashcard media design in the limited trial got a percentage of 85% and in the extensive trial got a percentage of 89%, including in the very good category; 4) improvement in skills towards the beginning of reading is indicated by the average gain of N-Gain on limited trials and extensive trials getting results in the range of $0.30 < \text{N-gain} < 0.70$, which is included in the moderate improvement category.

Keywords: Flashcard Media, Scramble Method, Beginning Reading Skills

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Jenis Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran	13
4. Rancangan Media Yang baik dan interaktif.....	15
B. Media Pembelajaran Flascard.....	15
1. Pengertian Media Flascard.....	15
2. Kelebihan dan Kelemahan Flascard.....	17
3. Langkah Pembuatan Flascard	18
C. Metode Scramble	20
1. Pengertian Metode Scramble	20
2. Langkah-Langkah Metode Scramble	23
3. Kelebihan Metode Scramble.....	24
4. Kekurangan Metode Scramble.....	25

D. Aplikasi Canva.....	25
1. Pengertian aplikasi <i>canva</i>	25
2. Kelebihan aplikasi <i>canva</i>	26
3. Kekurangan aplikasi <i>canva</i>	27
E. Keterampilan Membaca Permulaan	28
1. Pengertian Membaca Permulaan.....	28
2. Tahapan Membaca Permulaan	31
3. Tujuan Membaca Permulaan	32
4. Faktor yang mempengaruhi Membaca Permulaan	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Prosedur Penelitian.....	37
C. Subjek Penelitian	44
D. Instrumen Penelitian	45
1. Wawancara.....	46
2. Angket.....	46
3. Observasi	47
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
F. Uji Coba Instrumen Test.....	51
1. Uji Validitas	51
2. Uji Reliabilitas	53
G. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Proses rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi <i>canva</i>	60
2. Kelayakan media Flascard	75
3. Respon siswa mengenai media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi <i>canva</i>	82
4. Peningkatan keterampilan membaca permulaan menggunakan media flascard.....	93
B. PEMBAHASAN	111
1. Proses Rancang bangun media Flascard.....	111

2. Kelayan Media Flascard Menurut Ahli	114
3. Respon Siswa Terhadap Media Flascard	115
4. Peningkatan Keterampilan Membaca permulaan menggunakan media flascard.....	116
BAB V PENUTUP.....	118
A. Simpulan.....	118
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel perencanaan.....	39
Tabel 3. 2 Kriteria Validitas Produk	43
Tabel 3. 3 lembar Observasi Guru	48
Tabel 3. 4 lembar Wawancara.....	49
Tabel 3.5 kisi kisi validasi ahli	50
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi validasi instrumen ahli materi	50
Tabel 3. 7 kisi-kisi angket respon siswa.....	51
Tabel 3. 8 Tabel kriteria validasi produk	55
Tabel 3. 9 Kriteria Respon Siswa.....	56
Tabel 3. 10 Kriteria nilai N-Gain	57
Tabel 3. 11 Kriteria aktivitas belajar siswa.....	58
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	61
Tabel 4. 2 Hasil wawancara guru	63
Tabel 4. 3 Langkah Membuat Media	70
Tabel 4. 4 Hasil Validasi ahli media	76
Tabel 4. 5 Hasil Validasi ahli materi.....	80
Tabel 4. 6 Rekapitulasi hasil validasi.....	80
Tabel 4. 7 Tabel angket respon siswa	83
Tabel 4. 8 Distribusi frekuensi skor respon uji terbatas.....	84
Tabel 4. 9 Distribusi frekuensi skor respon uji tebatas	86
Tabel 4. 10 Distribusi frekuensi skor respon uji luas	87
Tabel 4. 11 Distribusi frekuensi skor respon uji luas	88
Tabel 4. 12 Distribusi frekuensi skor respon uji luas	90
Tabel 4. 13 Nilai pretest posttest uji coba terbatas.....	95
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas uji coba terbatas	95
Tabel 4. 15 Hasil Uji T-Test uji coba terbatas	96
Tabel 4. 16 Hasil Uji N-Gain uji coba terbatas.....	97
Tabel 4. 17 Nilai pretest-posttes uji coba terbatas	98
Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas uji coba terbatas	99

Tabel 4. 19 Hasil Uji T-Test uji coba terbatas	99
Tabel 4. 20 Hasil Uji N-Gain uji coba terbatas	100
Tabel 4. 21 Nilai pretest posttest uji coba luas	100
Tabel 4. 22 Hasil Uji Normalitas uji coba luas	101
Tabel 4. 23 Hasil Uji T-Test uji coba luas	101
Tabel 4. 24 Hasil Uji N-Gain uji coba luas	102
Tabel 4. 25 Nilai pretest posttest uji coba luas	103
Tabel 4. 26 Hasil Uji Normalitas uji coba luas	104
Tabel 4. 27 Hasil Uji T-Test uji coba luas	104
Tabel 4. 28 Hasil Uji N-Gain uji coba luas	105
Tabel 4. 29 Nilai pretest posttest uji coba luas	106
Tabel 4. 30 Hasil Uji Normalitas uji coba luas	107
Tabel 4. 31 Hasil Uji T-Test uji coba luas	107
Tabel 4. 32 Hasil Uji N-Gain uji coba luas	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan antara Guru, Media, dan Siswa.....	12
Gambar 2. 2 Tahap Penginstalan Aplikasi <i>Comic Page Canva</i>	19
Gambar 2. 3 Tahapan Pemilihan <i>template</i>	19
Gambar 2.4 tahapan pembuatan flascard	20
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan	37
Gambar 4. 1 Foto Observasi.....	62
Gambar 4. 2 Foto wawancara.....	66
Gambar 4. 3 Alur Perencanaan	67
Gambar 4. 4 Desain Media Flascard	69
Gambar 4. 5 Media Flascard	69
Gambar 4. 6 Foto diskusi kelompok	74
Gambar 4. 7 pengerjaan soal posttest.....	74
Gambar 4. 8 Diagram Hasil Validasi	81
Gambar 4. 9 Diagram hasil angker respon uji terbatas	84
Gambar 4. 10 Diagram hasil angket respon uji terbatas	85
Gambar 4. 11 Rekapitulasi respon uji terbatas.....	86
Gambar 4. 12 Diagram hasil angket respon uji luas	87
Gambar 4. 13 Diagram hasil angket respon uji luas	89
Gambar 4. 14 Diagram hasil angket respon uji luas	90
Gambar 4. 15 Rekapitulasi respon uji luas.....	91
Gambar 4. 16 Diagram Hasil Angket Respon Siswa terbatas dan luas	92
Gambar 4. 17 Rekapitulasi hasil pretest-posttes	109
Gambar 4. 18 Rata-rata nilai pretest dan posttes.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN HASIL PENELITIAN

Lampiran 1 Silabus kelas 1	124
Lampiran 2 RPP Kelas 1	126
Lampiran 3 Bahan Ajar	132
Lampiran 4 Media Flascard	135
Lampiran 5 lembar soal pretest	137
Lampiran 6 Lembar soal Posttes	141
Lampiran 7 Instrumen wawancara	145
Lampiran 8 Lembar Observasi	147
Lampiran 9 lembar observasi aktivitas siswa	148
Lampiran 10 Instrument angket respon siswa	149
Lampiran 11 Validasi Ahli materi	151
Lampiran 12 Validasi Ahli Media	152
Lampiran 13 Sample Hasil wawancara guru	153
Lampiran 14 Sample Hasil lembar observasi guru	155
Lampiran 15 Sample Hasil Observasi siswa	156
Lampiran 16 Sample Hasil Angket respon siswa	157
Lampiran 17 Sample hasil pretest dan posstes	158
Lampiran 18 Hasil validitas dan reabilitas soal	165
Lampiran 19 Rekapitulasi nilai pretest-posttest	168
Lampiran 20 Hasil uji N-Gain	172
Lampiran 21 Dokumentasi observasi dan wawancara	176
Lampiran 22 Dokumentasi uji coba	179
Lampiran 23 Kartu bimbingan	181

RIWAYAT HIDUP

POSTER

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur marilah kita panjatkan kepada Allah swt, yang maha rahmat dan karunia-Nya kita masih bisa diberikan kesehatan dan diberikan usia yang panjang untuk bisa menyelesaikan Program Pendidikan Strata (S1) di IKIP Siliwangi, tak lupa shalawat dan salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, para tabi'in dan tabi'at hingga sampailah kepada kita selaku umatnya yang senantiasa berpegang teguh pada ajarannya.

Syukur alhamdulillah dengan rahmat Allah SWT. Atas seizinnya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Flascard menggunakan Metode Scramble Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I SD” ini telah selesai. Selama penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya banyak hambatan yang dialami peneliti, berkat dukungan, bantuan, bimbingan dan semangat dari berbagai pihak, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih dengan segala kerendahan hati kepada berbagai pihak antara lain:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd.,selaku Rektor IKIP Siliwangi;
2. Bapak Dr.Asep Samsudin, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi, Sekaligus Dosen Pembimbing 1 dalam pengerjaan Skripsi;
3. Bapak Ruli Setiyadi, M.Pd.,selaku Ketua Program Studi PGSD IKIP Siliwangi

4. Ibu Agni Muftianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, kritik dan saran kepada peneliti untuk perbaikan;
5. Seluruh dosen, staf dan karyawan IKIP Siliwangi yang telah banyak membantu dalam perkuliahan maupun penelitian yang telah dilaksanakan;
6. Semua pihak yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, peneliti sangat mengucapkan terima kasih.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan karena keterbatasan ilmu dan pengalaman dalam penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak yang membangun demi penyempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Cimahi, Agustus 2024

Peneliti