

Pengaruh Media Kartu Bergambar Berbasis Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Membaca Kelas I

Putri Regina Ameliya ✉, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Hendra Erik Rudyanto, Universitas PGRI Madiun

✉ pameliya566@gmail.com

Abstract: This research aims to determine the effect of picture card media based on the Discovery Learning (DL) learning model on class I reading ability. This research is classified as a quantitative research type with a true experimental design method with a posttest only control design type of research. 50 students from class I were selected as research samples (groups A and B). The subjects in the research consisted of class I students at SDN 01 Demangan as the control class and SDN 04 Manisrejo as the experimental class. This research used a simple random sampling technique. Data collection is by posttest. Based on the results of the researchers, the experimental class increased in value more than the control class. Data obtained from the t-test: $t_{count} (7.169238845) > t_{table} (2.010634758)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. In conclusion, there is an influence of picture card media based on the DL learning model on class I reading ability.

Keywords: quantitative, picture card media, Discovery learning, reading ability

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) terhadap kemampuan membaca kelas I. Penelitian ini tergolong jenis penelitian kuantitatif dengan metode *true eksperimental design* dengan jenis penelitian *posttest only control design*. Siswa sejumlah 50 dari kelas I terpilih menjadi sampel penelitian (group A dan B). subjek dalam penelitian terdiri atas siswa kelas I SDN 01 Demangan sebagai kelas control dan SDN 04 Manisrejo sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data yaitu dengan cara posttest. Berdasarkan hasil peneliti, kelas eksperimen lebih meningkat nilinya disbanding kelas kontrol. Data perolehan dari uji-t : $t_{hitung} (7,169238845) > t_{tabel} (2,010634758)$ maka H_0 ditolak dan H_a diiterima. Kesimpulannya terdapat pengaruh media kartu bergambar berbasis model pembelajaran DL terhadap kemampuan membaca kelas I.

Kata kunci: kuantitatif, media kartu bergambar, *Discovery learning*, kemampuan membaca



PENDAHULUAN

Minat membaca perlu menjadi perhatian penting karena berkaitan dengan budaya literasi membaca; Rendahnya minat baca menunjukkan bahwa literasi membaca masih belum menjadi budaya di masyarakat (Pakistyaningsih et al., 2019).

Menurut temuan observasi yang dilakukan di SDN 04 Manisrejo Kota Madiun, terdapat permasalahan mengenai kemampuan membaca siswa kelas I. hal ini disebabkan karena penyampaian materi secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa bosan belajar. Guru SD memiliki peran untuk menciptakan pembelajaran yang inovasi, dari modul ajar, model pembelajaran, juga menciptakan media pembelajaran untuk mendorong siswa semangat belajar (Widyaningrum et.al., 2018). Guru harus menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif supaya siswa lebih aktif . pada kenyataannya guru masih terkendala dalam penilihan media pembelajaran yang menyenangkan. Guru hanya mengandalkan metode ceramah selama proses pembelajaran.

Tingkat kemampuan membaca yang rendah, dikibatkan oleh pemaparan masalah diatas. Sebaiknya, guru harus memiliki strategi dalam pembelajaran supaya siswa memahami materi yang diajarkan. Model *Discovery Learning* (DL) merupakan suatu model yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rudyanto, 2016) pembelajaran DL menuntut siswa untuk menemukan hal-hal baru, karena dalam penemuan sesuatu yang baru memerlukan inspirasi, maka model DL dan sintaksisnya dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa,

Pemanfaatan perangkat pembelajaran oleh guru secara tepat saat memaparkan materi pembelajaran sehingga siswa dengan mudah paham informasi yang disampaikan. Menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan guru supaya proses belajar berjalan dengan tujuan pembelajaran. Media berfungsi sebagai wahana penyampaian informasi.

(Ningrum et al., 2022) media kartu bergambar (*flashcards*) adalah kartu bergambar dengan kata-kata yang terlihat; merupakan salah satu jenis media yang mengandung unsur gambar (*visual*). Siswa lebih suka dengan media yang nyata sebab bisa mereka sentuh dan lihat.

METODE

Lokasi penelitian ini di SDN 04 Manisrejo dan SDN 01 Demangan Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan metode *True Eksperimetal Design* menggunakan desain pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini yaitu pola penelitian Eksperimetal Posttest-Only Control design. Kelas yang digunakan yaitu kelas eksperimen dan kontrol. SDN 04 manisrejo menggunakan media kartu bergambar, tetapi SDN 01 Demangan tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

TABEL 1. Rancangan pelaksanaan penelitian

Kelompok	Treatment	Posttest
Eksperimen	X (Model <i>Discovery Learning</i>)	O ₁
Kontrol		O ₂

(Sugiyono, 2019)

Keterangan :

X : Perlakuan (menggunakan model *Discovery Learning* Berbantuan media Kartu Bergambar)

O₁ : *Posttest* kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* kelas kontrol

Seluruh siswa kelas I SDN 04 Manisrejo dan SDN 01 Demangan adalah populasi penelitian. Untuk memilih kelas eksperimen, undian dipilih secara *random sampling*. Siswa kelas I SDN 04 Manisrejo berjumlah 25 siswa dan SDN 01 Demangan berjumlah 25 siswa, dijadikan sampel pada penelitian ini. Oleh karena itu, 50 siswa merupakan keseluruhan sampel yang akan diperiksa.

HASIL PENELITIAN

Data yang dikumpulkan dengan cara nilai dari posttest siswa yang menerapkan model *Discovery Learning* (DL). Siswa kelas I SDN 04 Manisrejo berjumlah 25 sebagai kelas eksperimen menerapkan model DL dan SDN 01 Demangan berjumlah 25 sebagai kelas kontrol tidak menggunakan model DL. Berikut hasil dari penelitian sebagai berikut :

Uji validitas soal sebanyak 15 soal tes membaca. Berdasarkan hasil uji validitas soal yang dinyatakan valid 10 dan soal yang dinyatakan tidak valid 5. Hasil yang diperoleh pada tabel dibawah ini :

TABEL 2. Hasil Uji Validitas

No	Keterangan	No Butir Soal
1	Soal Valid	2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15
2	Soal Tidak Valid	1, 4, 6, 9, 13

Uji reliabilitas Rumus Cronbach *Alpha* pada microsof exel untuk menguji reliabilitas butir soal dengan hasil 0,855167, sehingga tes kemampuan membaca reliabel dengan kriteria sangat tinggi.

TABEL 3. Hasil Uji Reliabel Soal

Cronbach Alpa (r_{11})	R_{tabel}	Kriteria	kesimpulan
0,89502	0,4438	Cronbach Alpha $> r_{tabel}$	Reliabilitas

Hasil uji tingkat kesukaran instrument tes membaca 5 soal memiliki kriteria mudah, 5 soal memiliki kriteria sedang.

TABEL 4. Uji Tingkat Kesukaran

No	Keterangan	No Butir Soal
1.	Soal mudah	2, 5, 8, 10, 12
2.	Soal sedang	3, 7, 11, 14, 15

Uji daya beda bertujuan untuk mengetahui kriteria soal mudah, sedang, dan sulit pada soal yang digunakan peneliti. Pada uji ini diajukan 10 soal yang memiliki kriteria sedang 7 siswa, kriteria baik 3 siswa.

TABEL 5. Uji Daya Beda

No	Keterangan	No Butir Soal
1	Soal sedang	2, 3, 5, 8, 10, 11, 14
2	Soal baik	7, 12, 15

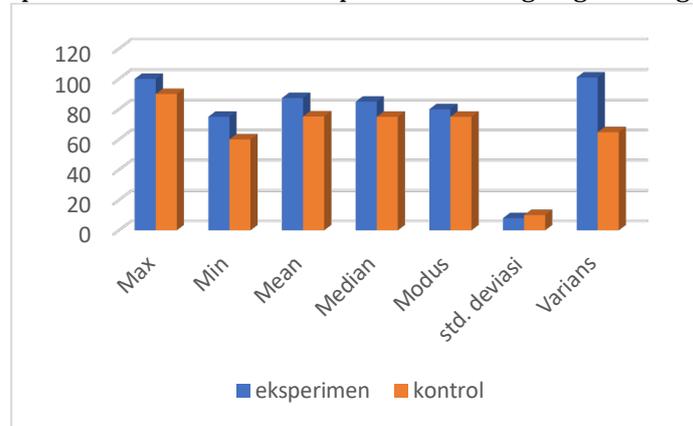
Setelah dilakukan uji pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai seperti pada berikut:

TABEL 6. Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol

Rentang Nilai	Eksperimen	Kontrol
56 – 60	-	3
61 – 65	-	4
66 – 70	-	3
71 – 75	3	5
76 – 80	5	3
81 – 85	5	3
86 – 90	4	4
91 – 95	5	-
96 – 100	3	-

Max	100	90
Min	75	60
Mean	87,40	75,20
Median	85	75
Modus	80	75
std. deviasi	8,051914886	10,04987562
Varians	64,83333333	101

Presentasi kemampuan membaca di atas dapat dilihat dengan gambar grafik berikut ini:



GAMBAR 1. *Presentase Kemampuan Membaca*

Hasil analisis hasil tes kemampuan membaca diperoleh, nilai maximum kelas eksperimen 100, nilai maximum kelas kontrol 90, nilai minimum kelas eksperimen 75, nilai minimum kelas kontrol 60, mean kelas eksperimen 87,40, mean kelas kontrol 75,20, median kelas eksperimen 85, media kelas kontrol 75, modus kelas eksperimen 80, modus kelas kontrol 75, std.deviasi kelas eksperimen 8,051914886, std.deviasi kelas kontrol 10,04987562, varians kelas eksperimen 64,83333333 dan varians kelas kontrol 101.

Uji normalitas data memeriksa apakah data berdistribusi normal atau tidak. Tes normalitas penelitian ini ditemukan dengan rumus α . Perhitungan uji normalitas data diambil dari tes *Posttest Only*, diperoleh hasil sebagai berikut :

TABEL 7. *Hasil Uji Normalitas*

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
Kontrol	0,1249	0,173	$L_{tab} > L_{hit}$	Berdistribusi	H_0 diterima
Eksperimen					

Homogenitas data yang diperoleh menggunakan uji homogenitas. analisis uji homogenitas posttest di kelas kontrol dan eksperimen pada taraf signifikan 5% menunjukkan hasil F_{hitung} (0,6419142) < F_{tabel} (1,9837596), maka H_0 diterima. Sehingga hasil posttest yang diperoleh baik kelas kontrol maupun eksperimen memiliki populasi homogen.

TABEL 8. *Hasil Uji Homogenitas*

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
Kontrol	0,6419142	1,9837596	$L_{tab} > L_{hit}$	Homogen	H_0 diterima
Eksperimen					

Pendekatan *Discovery Learning* berbantuan media kartu bergambar berpengaruh pada kemampuan membaca siswa kelas I SDN 04 Manisrejo, sebagaimana dikemukakan pada bab II. Tes tersebut digunakan untuk melihat pengaruh kemampuan membaca siswa kelas I. pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas I. hasil uji-t terdapat tabel sebagai berikut:

TABEL 9. *Hasil Uji Hipotesis*

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Keputusan
7,169238845	2,010634758	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil analisis data ditunjukkan pada tabel diatas bahwa $t_{hitung} 7,169238845 > t_{tabel} 2,010634758$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Jadi, keputusan uji hipotesis dalam penelitian ini model *Discovery Learning* (DL) berbantuan media kartu bergambar lebih efektif daripada metode ceramah terhadap kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas I SDN 04 Manisrejo dipengaruhi oleh model DL berbantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca. Siswa dapat belajar sambil bermain menggunakan kartu bergambar untuk membuat anak-anak tidak bosan selama proses pembelajaran.

Sebagai bentuk media yang menarik, menurut (Qistina et al., 2019) Media kartu bergambar merupakan metode membaca yang mengenakan kartu yang berisi gambar dan kata-kata. Guru harus lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran supaya siswa ikut terlibat saat pembelajaran. Guru biasanya menggunakan metode ceramah dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa juga harus antusias dalam proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan dari guru.

Media pembelajaran yang akan di bahas adalah media kartu bergambar. Menurut (Pertiwi et al., 2019) Belajar dengan kartu bergambar siswa dapat tertarik dan siswa menjadi bersemangat dalam belajar karena dengan kartu bergambar siswa dapat lebih memperhatikan benda-benda yang berhubungan dengan pelajaran atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Media kartu bergambar dapat meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran. Materi pembelajaran menggunakan kartu bergambar dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan kemampuan membaca.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan, media kartu bergambar dapat mempengaruhi seberapa siswa dalam belajar karena melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi senang dan bersemangat mempelajari materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat ditarik kesimpulan “Ada pengaruh model *Discovery Learning* (DL) berbantuan kartu bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I”. Saat proses pembelajaran bisa dilihat, dimana siswa di kelas menggunakan model DL lebih terlihat dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah. Hasil tes siswa belajar bahasa Indonesia kelas satu mengalami perubahan. Kelas yang memakai model DL memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran ceramah dan pemahaman bacaannya cenderung tepat. Siswa yang menggunakan model DL mencapai nilai lebih tinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
Diharapkan dengan adanya penelitian ini berfungsi sebagai masukan dan pertimbangan untuk sekolah. Hal ini penting untuk menentukan kebijakan dalam pembelajaran yang lebih kreatif dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Bagi Guru
Diperlukan oleh guru untuk menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media kartu bergambar, sehingga guru memperoleh pengalaman langsung.
3. Bagi Siswa
Penelitian ini bertujuan memberikan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca.
4. Bagi Pebeliti Selanjutnya
Adanya hasil yang dicapai diharapkan membantu ketersediaan

DAFTAR PUSTAKA

1. Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
2. Heny Kusuma Widyaningrum*, Cerianing Putri Pratiwi, I. L. (2018). *Pelatihan Pembuatan Media 3D Dengan Menggunakan Media Pop-up Book Sebagai Bentuk Peningkatan Gerakan Literasi Baca dan Tulis Siswa Sekolah Dasar*. 4(1), 53–54.
3. Ningrum, T. S., Sari, M. K., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Metode Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1582–1592. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
4. Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
5. Pakistyaningsih, A., Bahak, M., By, U., & Rudyanto, H. E. (2019). *School Library Utilization Technology Model to Improve Reading Interest and Reading Ability in Elementary Education*. 7(9), 1945–1955. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070914>
6. Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172.
7. Rudyanto, H. E. (2016). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(01), 41–48. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.305>