

Artikel Penelitian

**Pengembangan Media Flashcard Berbasis Karakter Benda
untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar****Sophi Tri Wahyuni^{1*)}****Novanita Whindi Arini²⁾***Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka^{1,2}*

*) Penulis Korespondensi: Jl. Tanah Merdeka No. 20, Kota Jakarta Timur, 1380, Indonesia

Posel: sophimuchsin@gmail.com, Novanita_w.arini@uhamka.ac.id

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan tahapan ADDIE. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan barang baru atau menyempurnakan barang yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan analisis kebutuhan, desain *flashcard* berbasis karakter benda, pengembangan konten dan interaktivitas, implementasi dalam konteks pembelajaran, serta evaluasi terhadap efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Evaluasi dilakukan dengan mengukur tingkat keterlibatan siswa, pemahaman kata, dan motivasi belajar siswa. Sasaran utama dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1 Sekolah Dasar. *Flashcard* merupakan kartu bergambar yang memiliki desain dengan gambar, atau foto yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Ciri khas dari media *flashcard* ini yaitu sangat praktis dan mudah digunakan baik saat proses belajar mengajar maupun di luar pembelajaran. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan untuk mendapatkan data yaitu adanya sampling pre-test, post-test, validasi media, uji coba kecil hingga uji coba besar. Sehingga dalam penelitian ini mendapatkan data secara spesifik pada saat *pre-test* diperoleh hasil persentase sebesar 34,76%, setelah dilakukan uji coba kecil dan besar, persentasenya meningkat menjadi 70,76% pada tahap *post-test*, dan tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli mendapatkan hasil persentase sebanyak 98,22%, sehingga menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dan diimplikasikan kepada siswa.

Kata Kunci: Membaca, Flashcard, Siswa.***Development of Flashcard Media Based on Object Characters to Improve the
Reading Ability of Grade 1 Elementary School***

Abstract: This research uses the RnD method with ADDIE stages. The aim of this research is to create new items or improve existing items. This research was carried out in the stages of needs analysis, object character-based flashcard design, content development and interactivity, implementation in a learning context, and evaluation of its effectiveness in improving students' reading skills. Evaluation is carried out by measuring the level of student involvement, word understanding, and student motivation to learn. The main target in this research is grade 1 elementary school students. Flashcards are picture cards that have designs with pictures or photos that can be used as learning media for students. The characteristic of this flashcard media is that it is very practical and easy to use both during the teaching and learning process and outside of learning. This research uses several stages to obtain data, namely pre-test sampling, post-test, media validation, small trials to large trials. So in this study, we obtained specific data during the pre-test, a percentage result of 34.76% was obtained, after small and large trials were carried out, the percentage increased to 70.76% at the post-test stage, and at the validation stage carried out by the researchers. The expert obtained a percentage result of 98.22%, thus showing that this media is very suitable for use and is intended for students

Keywords: Reading, Flashcard, Student.

Proses artikel: Dikirim: 24-06-2024; Direvisi: 1-12-2024; Diterima: 23-12-2024; Diterbitkan: 24-12-2024

Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Wahyuni, Sophi Tri, and Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Karakter Benda untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8.2 (2024): 277-285. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Sophi Tri Wahyuni, Novanita Whindi Arini. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2024).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang ditawarkan oleh pemerintah Indonesia. Sekolah dasar merupakan lingkungan belajar formal yang dirancang untuk mendukung potensi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut (Mujiburrahman et al., 2023) sekolah dasar termasuk dalam definisi pendidikan dasar formal dan institusional. Sehingga siswa harus mahir dalam empat keterampilan berbahasa meliputi: berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia, keempat kemampuan tersebut dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dasar. sebagai salah satu komponen kemahiran linguistik. Sebagaimana yang dikutip oleh (Putri Wangi & Gede Angung, 2021) bahwa kegiatan membaca meresap ke dalam setiap aspek kehidupan, menjadikan pemahaman membaca sebagai keterampilan hidup yang penting.

Mengingat meningkatnya permintaan akan berbagai talenta di era globalisasi, hal ini menjadi semakin penting. Oleh karena itu, tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk memberikan lebih dari sekedar pola bahasa (Nurdiyanti, 2010). Metode pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk mencapai pengajaran dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa tersebut. Bahasa berfungsi sebagai sistem komunikasi berbasis simbol yang dapat diucapkan, ditulis, atau diisyaratkan. Sementara itu, anak mengomunikasikan emosinya kepada orang lain melalui bahasanya (Sulistiyowati, 2013). Kata-kata tertulis dibacakan dengan lantang untuk mengkomunikasikan makna yang dimaksudkan. Berdasarkan sinopsisnya, anak dapat diajarkan kemampuan membaca sejak dini, dimulai dari pengenalan huruf, kata, dan frasa sederhana. Secara khusus, siswa harus mampu mengenali simbol-simbol huruf yang akan digabungkan menjadi kata dan suku kata, dan pada akhirnya menjadi kalimat sederhana yang dapat ditulis. Oleh karena itu, membaca memainkan peranan penting dan substansial dalam mata pelajaran tersebut. Salah satu teknik untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca adalah penggunaan bahan pembelajaran yang imajinatif dan kreatif menurut (Fahyuni & Bandono, n.d.).

Setelah dilakukannya observasi di SDN Wanaherang 03, peneliti menemukan berbagai masalah yang muncul terutama dalam hal membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di antaranya; (1) kurang tersedianya media pembelajaran, (2) kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan bantuan papan tulis, (3) kurangnya sarana dan prasarana di dalam kelas yang dapat menunjang kegiatan literasi siswa. Hal tersebut menjadi faktor yang dapat memicu kurangnya siswa dalam kegiatan membaca.

Media pembelajaran mengacu pada berbagai instrumen atau sumber daya yang digunakan untuk mendukung dan mengkomunikasikan informasi selama proses pembelajaran (Azmi et al., 2020). Tujuan media ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami dan memperkuat gagasan, mengasah keterampilan, serta memperluas pengetahuannya terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Karena keterlibatan anak dengan media sangat mempengaruhi seberapa baik mereka belajar, media pembelajaran sering kali berfungsi untuk membimbing dan membantu siswa dalam meningkatkan pengalaman belajar mereka. Media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media visual audio gerak adalah lima kategori utama di mana materi pembelajaran dapat dipisahkan (Febrita & Ulfah, 2019). Selain itu, media pembelajaran dapat terbagi dalam dua kelompok, yaitu media yang menggunakan panca indera dan media yang berdasarkan bentuk fisik, seperti media elektronik dan non elektronik.

Flashcard adalah salah satu jenis sumber daya pendidikan yang termasuk dalam kategori visual (Febrianto et al., 2020). Kartu bergambar yang dikenal sebagai "*flashcard*" digunakan sebagai alat belajar. Grafik pada kartu *flashcard* dapat berupa gambar atau desain, dan masing-masing sering kali mewakili pesan yang didukung oleh teks di bagian depan kartu. Metode penerapan pengetahuan yang dipromosikan oleh kartu *flashcard* dikenal sebagai "*Spaced Repetition*", di mana informasi diulangi pada interval yang berbeda. Metode ini berupaya untuk meningkatkan pemahaman dan pemahaman lebih dalam terhadap

materi pelajaran. Memanfaatkan kartu pembelajaran secara efisien adalah komponen kunci dalam penggunaan kartu *flashcard* untuk meningkatkan pemahaman bacaan. Kartu-kartu ini mungkin mempunyai gambar, tulisan, atau kutipan yang membantu siswa mengasosiasikan atau mengingat pengetahuan terkait.

Otemusu (2021) mengembangkan sebuah media kongkrit *flashcard* yang bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia (Kumullah et al., 2019). Peningkatan membaca permulaan melalui media *flashcard* pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjang media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Namun, belum mengembangkan media *flashcard* dalam bentuk karakter benda yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada dan solusi yang diambil, maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengembangan media *flashcard* berbasis karakter benda untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Berdasarkan paparan yang disampaikan maka peneliti dapat mengambil fokus penelitian sebagai berikut; (1) pengembangan media *flashcard* berbasis karakter benda untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar, (2) kelayakan penggunaan media *flashcard* berbasis karakter benda untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar, (3) implementasi media *flashcard* berbasis karakter benda pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Metode

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan barang baru atau menyempurnakan barang yang sudah ada melalui penerapan proses metode RnD (*Research and Development*) (Sukmawarti, 2021). Tahapan ADDIE yang dipecah menjadi 5 langkah yaitu; *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Menganalisis adalah langkah awal. Menganalisis masalah pada produk yang saat ini atau sebelumnya digunakan adalah awal yang baik ketika membuat produk baru. Tingkat analisis produk ini diperlukan untuk menentukan apakah implementasi dapat dilakukan atau tidak. Kedua perencanaan, prosedur yang digunakan untuk melakukan kegiatan perencanaan ini dimulai dengan pembuatan konsep produk dan konten yang akan dimasukkan ke dalam produk. Penulisan yang jelas dan komprehensif diperlukan untuk desain atau desain produk. Meski saat ini masih berupa kerangka, namun desain atau perencanaan produk dapat menjadi pedoman pengembangan di tahap selanjutnya. Ketiga, Pada titik ini, alat untuk mengevaluasi penerapan atau kualitas produk harus dikembangkan. Keempat, tujuan dari langkah implementasi ini adalah untuk mendapatkan respon terhadap produk yang dirancang, tahap ini dapat dimulai dengan mengajukan pertanyaan tentang topik yang berhubungan dengan tujuan pengembangan produk. Kelima, tahapan evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga kemudian dapat dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi produk yang tidak memuaskan pengguna. Tujuan akhir dari evaluasi ini adalah untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan produk telah tercapai.

Penelitian ini dilakukan di SDN Wanaherang 03 yang beralamat di Kp. Cikuda, Gunungputri, Bogor. Pada penelitian, peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu *pre-test*, uji coba kecil, uji coba besar *post-test*. Kemudian penelitian ini memperoleh data dengan adanya angket yang dilakukan kepada para ahli dan siswa untuk mengukur efektivitas media yang digunakan layak atau tidak untuk diimplementasikan. Para ahli dalam validasi yaitu, ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Ahli media yang ditunjuk dalam penelitian ini yaitu seseorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran, sedangkan ahli materi yaitu Dosen Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, dan pakar pendidikan yaitu guru Sekolah Dasar yang menguasai dan mengenal karakteristik siswa. (Auzia Ramadhanti Azahrah, 2021) setelah dilakukannya penilaian dalam bentuk angket maka peneliti menggunakan rumus analisis deskriptif yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

n = Skor maksimal

Selanjutnya, hasil validasi para ahli dapat dikategorikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Skala Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Kurang setuju	2
Sangat kurang setuju	1

Pemaparan yang telah dicapai dapat dibagi ke dalam tabel berikut berdasarkan validasi:

Tabel 2 Persentase Validasi

Persentase	Kriteria
81 – 100 %	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini tentunya dilakukan tahap validasi oleh para ahli, *pre-test*, uji coba kecil, uji coba besar dan *post-test*, hasil validasi tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan media yang digunakan, sebagaimana yang dikutip oleh (Khasanah & Rusman, 2021) sehingga dapat diperoleh hasil berikut:

Analysis (Analisis)

Pada tahapan awal ini, diawali dengan memulai perancangan produk yang akan dikembangkan, dengan proses identifikasi terlebih dahulu sesuai dengan tahapan pembelajaran siswa, serta strategi pengenalan media yang akan dipakai dengan karakteristik siswa agar dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa sesuai dengan materi dan KD yang tepat.

Tabel 3 Analisis Materi dan KD

Kelas	Materi	KD	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Kelas 1	Benda hidup dan benda tak hidup.	3.6 Menguraikan kosa kata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana)	3.6.3 Menunjukkan kosa kata yang berkaitan dengan benda mati dan benda hidup.	Siswa dapat menguraikan kata benda tak hidup dengan bantuan gambar dengan tepat.

Design (Perencanaan)

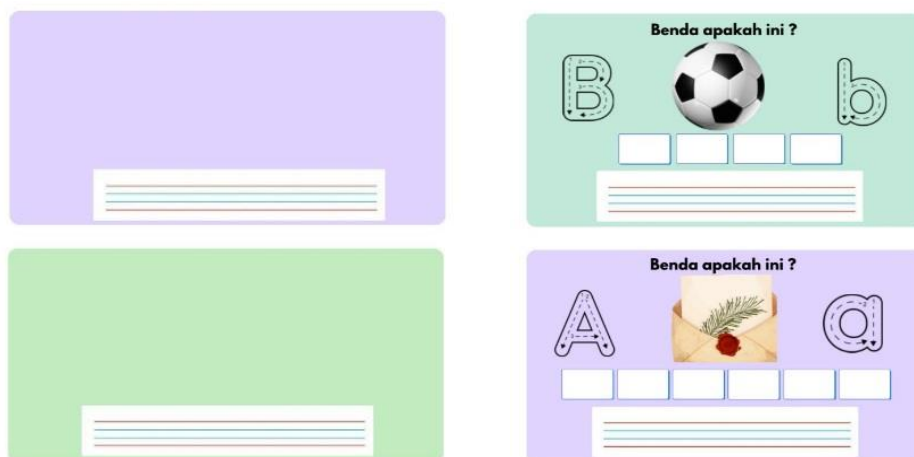
Perancangan konten dan konsep media yang akan dikembangkan dilakukan melalui aplikasi Canva. Melalui aplikasi ini, desain untuk tampilan kartu, pada tahapan pembuatan baik itu, *cover* maupun isi kartu, yang dapat dibuat dengan mudah dan kreatif.



Gambar 1 Cover flashcard

Development (Pengembangan)

Membuat bahan ajar yang sesuai dengan media yang digunakan merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media. Tahap ini ide dan pemikiran penulis sudah pada tahap akhir dalam pengembangan, sebagai alat pembelajaran untuk membantu siswa belajar mengenali huruf dan membaca dengan lebih mudah. Berikut tampilan *flashcard*:



Gambar 2 Tampilan flashcard

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan ketika produk sudah divalidasi oleh para ahli, produk akan direvisi dan diperbaiki sesuai dengan petunjuk validator untuk meningkatkan kualitasnya. Pada tahap ini dilakukan juga uji kepada siswa hal ini bertujuan apakah media tersebut efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berikut ini merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli:

Tabel 4 Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase
Ahli Media	49	50	98%
Ahli Materi	50	50	100%
Pakar Pendidikan	29	30	96,67%
	Total		98,22%
Kualifikasi			Sangat Layak

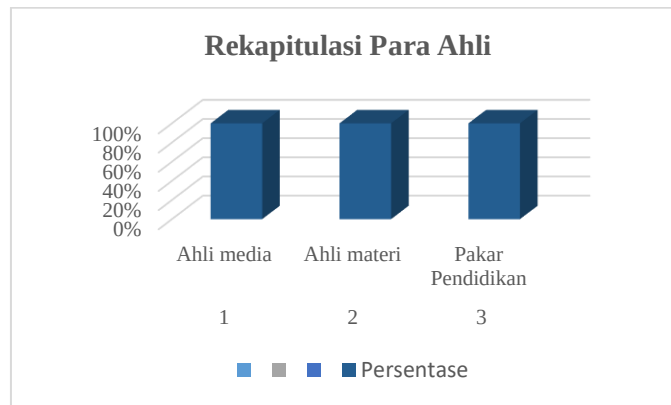


Diagram 1 Rekapitulasi Para Ahli

Berdasarkan tabel dan rekapitulasi validasi yang telah dilakukan oleh para ahli dengan kualifikasi 98,22% maka media *flashcard* tersebut sangat layak digunakan untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Evaluatation (Evaluasi)

Langkah berikut dapat dilakukan untuk menilai bagaimana penggunaan media pembelajaran mempengaruhi tujuan pengembangan media. Pertama, mengevaluasi atau mengukur pencapaian tujuan pengembangan media yang telah ditetapkan. Mengukur perbaikan yang telah dilakukan untuk menilai pencapaian target. Selanjutnya, mencari sumber daya yang dapat membantu siswa mencapai tujuannya dan mengenali unsur-unsur yang mungkin mempengaruhi seberapa efektif media pembelajaran. Sehingga didapatkan hasil respon siswa pada penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

1. Pre-test

Pre-test dilakukan pada siswa kelas 1 dengan jumlah 21 orang siswa, uji *pre-test* ini dilakukan sebelum penggunaan media. Maka didapatkan hasil *pre-test* sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil *Pre-test*

No	Nama Siswa	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	A.S.Z	15	50	30	34,76%
2	A.P.A	20	50	40	
3	A.H	30	50	60	
4	F.F	25	50	50	
5	H.A	5	50	10	
6	I.R	25	50	50	
7	I.N	10	50	20	
8	J.K.R	30	50	60	
9	L.A.B	15	50	30	
10	M.R.Z	10	50	20	
11	M.L	30	50	60	
12	M.Z	15	50	30	
13	M.A	20	50	40	
14	M.A	10	50	20	
15	M.A.A	15	50	30	
16	M.G.A	15	50	30	
17	N.A	5	50	10	
18	R.P	10	50	20	
19	R.A	25	50	50	
20	R.I.P	30	50	60	
21	Z.A.R	5	50	10	

Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh rata-rata persentase sebanyak 34,67% maka, dapat diketahui bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah dengan jumlah persentase tersebut sebelum dilakukannya penggunaan media.

2. Uji Coba Kecil

Tahap ini siswa dipilih secara acak dengan jumlah 5 orang siswa dengan menggunakan media *flashcard* yang dikembangkan dan mengisi angket berupa respon siswa terhadap media. Hasil uji coba kecil sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Coba Kecil

No	Nama Siswa	Skor										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	N. Z	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	46
2	B. H	4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	45
3	B. P	5	4	3	5	5	3	5	5	5	3	43
4	S. P	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48
5	M. I	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	45
Jumlah Skor yang Diperoleh		24	24	22	23	22	21	22	24	24	21	227
Jumlah Skor Maksimal		25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	250
Persentase Rata-rata Persentase		96	96	88	92	88	84	88	96	96	84	
		90,8%										
Kualifikasi		Sangat Layak										

Uji coba kecil dengan 5 siswa menghasilkan persentase rata-rata 90,8% dengan kualifikasi yang sangat layak.

3. Uji Coba Besar

Pada tahap ini, 10 siswa dipilih secara acak. Siswa mampu memanfaatkan *flashcard* dan mengisi kuesioner berupa respon terhadap media, seperti dalam uji coba kecil. Berikut ini adalah hasil dari uji coba besar:

Tabel 7 Hasil Uji Coba Besar

No	Nama Siswa	Skor										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A.R	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	47
2	A.P	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	50
3	K.A.P	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
4	N.V	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	46
5	N.A.B	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
6	A.A.W	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47
7	M.F.I	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8	S.N.F	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	46
9	Y.A.F	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	48
10	Z.D	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah Skor yang Diperoleh		47	45	48	48	49	48	46	49	49	50	478
Jumlah Skor Maksimal		50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	500
Persentase		94	90	96	96	98	96	92	98	98	100	
Rata-rata Persentase		95,6%										
Kualifikasi		Sangat Layak										

Berdasarkan uji coba besar diperoleh 95,6% dengan kualifikasi sangat layak, maka media *flashcard* berbasis karakter benda ini dapat diimplementasikan dan dapat di uji efektivitasnya.

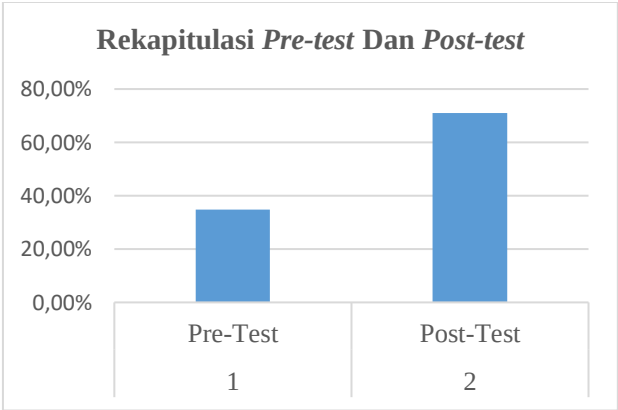
4. Post-test

Tahap *post-test* ini dilakukan setelah penggunaan media, untuk mengevaluasi ada atau tidaknya perubahan setelah penggunaan media, maka didapatkan hasil berikut:

Tabel 8 Hasil *Post-test*

No	Nama Siswa	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	A.S.Z	35	50	70	70,95%
2	A.P.A	30	50	60	
3	A.H	50	50	100	
4	F.F	40	50	80	
5	H.A	20	50	40	
6	I.R	35	50	70	
7	I.N	30	50	60	
8	J.K.R	40	50	80	
9	L.A.B	40	50	80	
10	M.R.Z	35	50	70	
11	M.L	45	50	90	
12	M.Z	35	50	70	
13	M.A	40	50	80	
14	M.A	25	50	50	
15	M.A.A	45	50	90	
16	M.G.A	30	50	60	
17	N.A	25	50	50	
18	R.P	35	50	70	
19	R.A	40	50	80	
20	R.I.P	50	50	100	
21	Z.A.R	20	50	40	

Diagram 3 Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-test*



Dengan menggunakan media *flashcard* berbasis karakter benda kemampuan membaca siswa meningkat secara signifikan setelah menyelesaikan *pre-test* dan *post-test*. Persentase sebesar 34,76% pada *pre-test* di awal dan meningkat menjadi 70,95% pada *post-test*.

Simpulan

Berikut ini dapat diambil kesimpulan dari penelitian “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Karakter Benda untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”: Paradigma pengembangan ADDIE yang digunakan dalam pendekatan RnD (*Research and Development*) penelitian mengkaji penggunaan media kartu *flashcard* berbasis benda untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca yang lebih baik. Kepraktisan media ini terletak pada kemudahan dalam membawanya dan mudah dipahami sehingga membantu siswa meningkatkan keterampilan pengenalan dan daya ingat pada huruf. Untuk memenuhi kebutuhan siswa, media ini relevan dengan KD dan materi yang telah mereka pelajari. Menurut penelitian ini, penggunaan media *flashcard* berbasis karakter benda dapat membantu keterampilan membaca siswa. Khusus pada saat *pre-test* diperoleh hasil persentase sebesar 34,76%, dan setelah dilakukan uji coba kecil dan besar persentase peningkatannya sebesar 70,76% pada tahap *post-test* yang berarti sangat layak untuk digunakan. Hasil perolehan data dari validasi media *flashcard* berbasis karakter benda yang diajukan kepada ahli media dengan perolehan data sebanyak 98,22%, ahli materi 100% dan pakar pendidikan mendapatkan persentase hasil sebanyak 98% dan dapat dikatakan bahwa media *flashcard* berbasis karakter benda ini sangat layak untuk digunakan dan dapat diimplementasikan kepada siswa. Sementara itu implikasi yang dapat disimpulkan dalam pengembangan

media *flashcard* yaitu, media *flashcard* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas 1 sesuai dengan karakteristik siswa, media *flashcard* mampu melibatkan siswa belajar lebih aktif sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama penulis panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan sebaik-baiknya. Kedua, kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat serta doa yang tidak pernah henti kepada penulis. Ketiga, kepada saudara-saudara penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat sehingga menghasilkan karya yang berkualitas. Terakhir, terima kasih kepada Bagas Iskandar Septiaji yang selalu mendampingi penulis hingga karya ini selesai.

Daftar Rujukan

- Azahrah, Fauzia Ramadhanti, Rolly Afrinaldi, and Fahrudin Fahrudin. "Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se-Kecamatan Majalaya." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7.4 (2021): 531-538.
- Erica, Sukmawarti. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* (2021): 110-122.
- Fahyuni, Eni Fariyatul, and Adi Bandono. "Pengembangan media cerita bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar." *Halaqa* 14.1 (2015): 75-89.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. "Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5.1 (2019).
- Khasanah, Khasanah, and Rusman Rusman. "Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 13.2 (2021): 1006-1016.
- Mujiburrahman, Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, and Lalu Parhanuddin. "Asesmen pembelajaran sekolah dasar dalam kurikulum merdeka." *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1.1 (2023): 39-48.
- Nurdiyanti, Eko, and Edy Suryanto. "Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar." *Paedagogia* 13.2 (2010): 115-128.
- Otemusu, Jouis. "Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 2 di Kelas I SDN Sonraen." *Haumeni Journal of Education* 1.2 (2021): 85-91.
- Sulistiyowati, Eni. "Pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 8.2 (2013).
- Wangi, I. Dewa Ayu Nyoman Putri, and Anak Agung Gede Angung. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V." *Mimbar PGSD Undiksha* 9.1 (2021): 150-159.