

## PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KATA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Yesy Lisnawati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([yesy.19210@mhs.unesa.ac.id](mailto:yesy.19210@mhs.unesa.ac.id))

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([asrisusetyo@unesa.ac.id](mailto:asrisusetyo@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Reserch and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I sekolah dasar yang berjumlah 20. Proses pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar validasi, lembar efektivitas pembelajaran, lembar *pretest* dan *posttest*, dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil yang diperoleh dari segi kevalidan berdasarkan validasi media menunjukkan persentase 82% dan validasi materi menunjukkan 87,5%. Hasil keefektifan berdasarkan efektivitas pembelajaran menunjukkan persentase 85%, sedangkan hasil tes peserta didik memperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} 16,1 > t_{tabel} 2,101$ ). Perolehan hasil kepraktisan berdasarkan angket pendidik dan peserta didik, masing-masing menunjukkan persentase 100% dan 88%. Dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dapat diketahui bahwa media *flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis.

**Kata Kunci:** pengembangan, media *flashcard*, keterampilan membaca kata.

### Abstract

*This study aims to produce flashcard media for the reading skills of grade I elementary school students that are valid, effective, and practical. This type of research is Research and Development (R&D) development research using the ADDIE model, which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects used in this study were 20 grade I elementary school students. The data collection process used instruments in the form of validation sheets, learning effectiveness sheets, pretest and posttest sheets, and questionnaire sheets. The data analysis technique used is validity, effectiveness, and practicality data analysis. The results obtained in terms of validity based on media validation show a percentage of 82% and material validation shows 87.5%. The effectiveness results based on learning effectiveness show a percentage of 85%, while the test results of students obtain  $t_{count}$  greater than  $t_{table}$  ( $t_{count} 16.1 > t_{table} 2.101$ ). Obtaining practicality results based on a questionnaire of educators and students, respectively showing the percentage of 100% and 88%. In terms of validity, effectiveness, and practicality, it can be seen that flashcard media for the word reading skills of grade I elementary school students is very valid, very effective, and very practical.*

**Keywords:** development, flashcard media, word reading skills.

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar, peserta didik berhak mendapatkan pengetahuan materi yang disampaikan pendidik. Tugas pendidik selain mengajar, pendidik harus memberikan fasilitas belajar. Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal maka pendidik harus mampu merancang tujuan pembelajaran dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan untuk peserta didik.

Peserta didik agar tertarik dalam proses pembelajaran, maka pendidik harus menyiapkan sarana pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamid (2020:4), media pembelajaran adalah alat bantu menyampaikan materi yang mana dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

Menurut Susanti, dkk (2017:5), media pembelajaran ada tiga macam, yaitu: media visual, audio, dan audio

visual. Media visual merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mana dapat dilihat dengan mata saja. Media visual dapat berupa foto, grafik, diagram, dll. Media audio adalah sebuah alat pembelajaran berisikan materi dengan menggunakan indra pendengaran. Misalnya tape recorder, radio, telepon, dll. Media audio visual merupakan jenis media berunsur gambar serta suara secara bersamaan saat menginformasikan materi pembelajaran. Contohnya TV, gambar bersuara, video bersuara. Selain contoh media visual di atas, yang termasuk media visual lain salah satunya yaitu *flashcard*. Media *flashcard* termasuk jenis media visual karena sebagai alat atau media pembelajaran yang berisi berita, informasi, terutama topik yang akan disajikan menarik dan kreatif yang melibatkan indra penglihatan.

*Flashcard* menurut Heri dan Ariana (2018:221), adalah kartu kilas bolak balik yang berisikan gambar atau tulisan yang digunakan sebagai proses belajar mengajar. *Flashcard* juga sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dalam penyampaian materi pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat.

Media *flashcard* dipilih dalam pembelajaran karena ketika penerapan media *flashcard*, kata peserta didik bisa meningkat dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk belajar sekaligus bermain. Peserta didik terasa senang dan tertarik terhadap penyampaian materi pendidik. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung lebih aktif jika mendiskusikan jawaban yang benar kepada teman kelompoknya. Peserta didik akan mudah memahami materi khususnya pada pembelajaran kata bahasa Indonesia (Setyawan, 2019:267).

Penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media *flashcard* juga menambah pengetahuan dalam menguatkan keterampilan membaca kata, dengan adanya media pembelajaran *flashcard* tersebut dapat membantu dalam kesulitan membaca kata.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flashcard* menurut Emilsa and Guslinda (2019:101), langkah pertama pendidik menjelaskan media *flashcard* yang terdapat gambar dan disertai kata, langkah kedua pendidik membimbing untuk mengetahui gambar tersebut, langkah ketiga pendidik bertanya jawab tentang gambar yang ada di *flashcard* dengan peserta didik, langkah keempat peserta didik diberi tugas mengamati dan membacanya secara cepat dalam waktu 5 detik. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut peserta didik diharapkan dapat membaca kata dengan baik dan benar.

Penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Insyirah Shafa, dkk tahun 2022 berjudul “Pengembangan Media

*Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi pahlawanku yang menggunakan model borg and gall dengan subjek uji coba SDN 105286 Tandem Hilir. Menunjukkan hasil validasi media memperoleh skor persentase 85,29% dengan kategori kelayakan baik dan hasil validasi materi memperoleh skor persentase 86% dengan kategori kelayakan sangat baik. Penelitian pengembangan menggunakan media pembelajaran *flashcard* materi pahlawanku dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rima Wulan Shafitri, dkk tahun 2018 berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku”. Materi yang digunakan dalam penelitian ini rute perjalanan tema 8 yang menggunakan model pengembangan 4D dengan subjek uji coba SDN Gunung Sari Madiun. Hasil respon siswa kelompok kecil dan besar memperoleh skor persentase 100% dan hasil belajar sebelum dan sesudah melaksanakan uji coba memberikan pengaruh, uji hipotesis pembelajaran 2 diperoleh  $t_{hitung} = 8,376 > t_{tabel} = 2,093$ , dalam pembelajaran 5 diperoleh  $t_{hitung} = 7,264 > t_{tabel} = 2,093$ . Media pembelajaran *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sangat cocok digunakan untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku.

Desy Ningsih Komalasari dan Zulkifli tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Donggo”. Penelitian ini menggunakan model borg and gall dengan subjek uji coba SDN Donggo. Hasil penelitian dengan menggunakan lembar tes dalam meningkatkan keefektifan memperoleh persentase 97,5%. Tanggapan siswa percobaan skala kecil memperoleh persentase 96,5 %, sedangkan respon siswa dengan percobaan skala besar memperoleh skor persentase 94,2%. Jadi, hasil tes dan percobaan siswa pada skala kecil dan percobaan skala besar terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada desain dan materi pada media *flashcard* yang mana desain berupa gambar dan tulisan, sedangkan materi disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka belajar. Pada Pengamatan yang sudah dilakukan di SDN Gerih VII terutama di kelas I bahwa adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan penyampaian materi oleh pendidik sulit dipahami peserta didik terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia kegiatan membaca kata. Agar keterampilan membaca dapat terlaksana dengan baik dan lancar maka diperlukan media pembelajaran, yaitu dengan penggunaan media *flashcard*. Dalam penggunaan media *flashcard* perlu

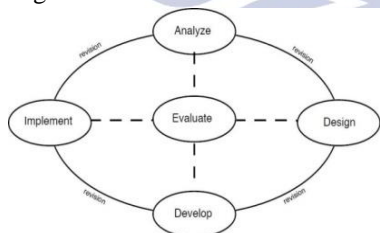
diketahui dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”

Fokus penelitian ini terletak pada pengembangan media *flashcard* berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media *flashcard* dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar. Media *flashcard* dapat diketahui melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi, hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dan efektivitas pembelajaran, serta respon pendidik dan peserta didik selama penerapan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan *Reserch and Development (R&D)*. *Reserch and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menyempurnakan media yang sudah ada atau mengembangkan media, serta menguji keefektifan, kepraktisan, dan kevalidan dari media tersebut. Dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah media yaitu media pembelajaran *flashcard* materi kata kelas I sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini, menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah model pengembangan dengan menggunakan lima tahapan yang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Tahap yang pertama yaitu *analysis* merupakan tahapan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lapangan, kegiatan mengidentifikasi ini dilakukan agar dapat menentukan jenis media pembelajaran yang cocok digunakan serta tepat dengan permasalahan yang ada di lapangan. Tahap analisis yang terdapat di lapangan yang pertama analisis kurikulum. Analisis kurikulum yaitu mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di sekolah meliputi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan di SDN Gerih VII adalah kurikulum merdeka belajar. Melalui kegiatan analisis kurikulum yang berlaku maka diketahui capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada bab 7 tema membedakan keinginan dan kebutuhan, dengan elemen

membaca dan memirsra. Capaian pembelajaran: peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca dengan bantuan ilustrasi. Tujuan pembelajaran: dengan diberikan media *flashcard*, peserta didik dapat membaca kata dengan lafal yang benar.

Selanjutnya yaitu analisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik meliputi aspek keterampilan, sikap dan pengetahuan dalam pembelajaran kata yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, fokus utamanya yaitu untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam membaca kata. Peserta didik kelas I sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran khususnya dalam kegiatan membaca. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar salah satunya ialah media *flashcard*. Media *flashcard* berupa kartu kilas yang berisi gambar dan kata sebagai alat untuk membantu dalam pembelajaran membaca kata.

Tahap analisis yang terakhir yaitu analisis materi. Analisis materi menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang dilaksanakan dengan cara mengidentifikasi materi pokok yang diajarkan. Materi pokok yang diajarkan yaitu tentang hidup hemat pada bab 7 tema membedakan keinginan dan kebutuhan.

Tahap perancangan merupakan rancangan produk yang akan dihasilkan dengan memperhatikan hasil dari tahapan analisis sebagai dasar untuk merancang produk. Merancang media pembelajaran *flashcard* dilakukan dengan merancang tampilan produk dan materi yang akan dikembangkan. Desain media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut:



**Gambar 2. Desain Media Pembelajaran *Flashcard***

Pada desain tersebut dengan tampilan depan berisikan huruf awal dari kata benda dan judul benda. Pada tampilan belakang berisikan nama gambar benda dari kata, suku kata, dan rangkaian huruf.

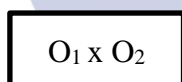
Tahap pengembangan, untuk merealisasikan media berdasarkan dari hasil tahap *analysis* dan *design*. Mengembangkan media *flashcard* memerlukan proses validasi oleh para ahli. Adapun tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan materi dengan memberikan lembar

validasi yang sudah disusun agar media yang dikembangkan mendapatkan penilaian. Selain itu juga untuk mengetahui tingkat kevalidan produk.

Tahap penerapan, tahap ini menjelaskan tentang uji coba produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas I sekolah dasar. Uji coba produk dilakukan kepada 20 peserta didik kelas I SDN Gerih VII. Tahap implementasi ini, dalam uji coba produk untuk mengetahui hasil dari soal *pretest* dan *posttest*, serta membagikan lembar angket untuk peserta didik dan pendidik, sehingga dapat diketahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *flashcard* membaca kata untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir untuk mengevaluasi mengenai kevalidan media *flashcard* yang telah dikembangkan berdasarkan lembar validasi yang sudah diberikan kepada ahli media dan materi. Tahap evaluasi ini dapat diketahui keefektifan media *flashcard* melalui lembar tes dan lembar efektivitas pembelajaran untuk mengetahui penggunaan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi membaca kata. Tahap evaluasi ini juga untuk mengevaluasi kepraktisan media *flashcard* yang dikembangkan berdasarkan angket peserta didik dan pendidik.

Desain uji coba yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design* dengan gambar sebagai berikut:



**Gambar 3.** *one group pretest-posttest design*

Keterangan:

O<sub>1</sub> : nilai *pre test*

O<sub>2</sub> : nilai *post test*

x : pemberian perlakuan

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas I SDN Gerih VII yang berjumlah 20. Alasan dijadikan subjek ujicoba yaitu adanya masalah dalam keterampilan membaca kata dan mengujicobakan media pembelajaran *flashcard*.

Jenis data dalam penelitian pengembangan media *flashcard* yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu masukan serta bimbingan dari dosen ahli media dan materi. Data kuantitatif yaitu hasil validasi ahli media, materi, nilai *pretest* dan *posttest*, hasil efektivitas pembelajaran, serta hasil angket pendidik dan peserta didik. Perolehan data selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis data. Kepraktisan dan keefektifan dari media *flashcard* yang dikembangkan dapat diketahui melalui data yang di analisis.

Teknik analisis data untuk menentukan tingkat kevalidan media dan materi dapat dianalisis dengan menggunakan skala *Likert 1-5*.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Validasi

Kriteria	Skor
Sangat valid	5
Valid	4
Cukup valid	3
Kurang valid	2
Tidak valid	1

Riduwan (2013:18)

Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Riduwan (2013:18)

Nilai yang diperoleh kemudian dapat diketahui kevalidan media dan materi dengan berpedoman pada tabel kriteria di bawah ini:

**Tabel 2.** Persentase Penilaian Validasi

Persentase	Kriteria
1% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 61%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Riduwan (2013:18)

Sesuai dengan keterangan penilaian di atas, kevalidan media dan materi dapat dikategorikan valid apabila data hasil validasi sebesar 61% atau lebih.

Hasil efektivitas pembelajaran dilakukan dengan menghitung persentase pada lembar efektivitas pembelajaran. Berikut frekuensi iya atau tidak yang dihitung menggunakan skala Guttman:

**Tabel 3.** Kriteria Jawaban

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sugiyono (2015:108)

Untuk mendapatkan persentase dari hasil jawaban peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Hasil\ Penelitian}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Sugiyono (2015:108)

**Tabel 4.** Persentase Hasil Efektivitas Pembelajaran

Persentase Penilaian	Keterangan
0%-20%	Tidak Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

Arikunto (2013:239)

Analisis data untuk mengetahui keefektifan media didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Kedua hasil tersebut akan dibandingkan. Jika jumlah persentase dari hasil *posttest* lebih banyak dari *pretest*

maka media tersebut dikatakan efektif. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji t. Uji t digunakan untuk menghitung keefektifan dari perlakuan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Arikunto (2013:174)

Keterangan:

Md = mean jumlah dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Hasil perhitungan t-tes diperoleh dari hasil  $t_{hitung}$ . Dari hasil tersebut, ditemukan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%. Hasil  $t_{hitung}$  lalu dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Apabila hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan dianggap memiliki perbedaan yang signifikan ketika digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Hasil angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran *flashcard*. Setelah memperoleh data hasil angket peserta didik dan pendidik, akan dilakukan perhitungan persentase tiap jawaban soal yang ada pada angket. Berikut frekuensi iya atau tidak yang dihitung menggunakan skala Guttman:

**Tabel 5. Kriteria Jawaban Angket**

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sugiyono (2015:108)

Untuk mendapatkan persentase dari hasil tanggapan peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sugiyono (2015:108)

**Tabel 6. Persentase Hasil Angket**

Persentase penilaian	Keterangan
0%-20%	Tidak praktis
21%-40%	Kurang praktis
41%-60%	Cukup praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat praktis

Sugiyono (2015:108)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media *flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar. Media *flashcard* ini digunakan pada bab 7 dengan tema membedakan keinginan dan kebutuhan. Hasil yang diuraikan dari pengembangan media ini meliputi tentang proses pengembangan media

*flashcard*, data hasil kevalidan media *flashcard*, data hasil keefektifan media *flashcard*, dan data hasil kepraktisan media *flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar. Model pengembangan media *flashcard* menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu analisis. Tahap analisis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan proses pengembangan media *flashcard*. Tahap analisis dilakukan bertujuan untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media *flashcard*. Pada tahap ini meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Tahap analisis yang pertama yaitu analisis kurikulum. Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang digunakan di SDN Gerih VII, sehingga media *flashcard* dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Hasil analisis yang telah dilakukan akan mengembangkan media *flashcard* dalam proses pembelajaran pada kelas I bab 7 tema membedakan keinginan dan kebutuhan, dengan berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yaitu: Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca dengan bantuan ilustrasi. Tujuan Pembelajaran : dengan diberikan media *flashcard*, peserta didik dapat membaca kata dengan lafal yang benar.

Tahap yang kedua dalam analisis yaitu analisis karakteristik peserta didik. Peserta didik kelas I sekolah dasar yang dijadikan subjek uji coba pada penelitian ini. Analisis yang dilakukan meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Aspek pengetahuan pada peserta didik kelas I sekolah dasar, peserta didik mampu bersikap mandiri dan bernalar kritis. Materi yang terdapat pada media *flashcard*, menjelaskan kata benda yang disertai gambar dan tulisan. Dengan hal tersebut dapat menyenangkan peserta didik dalam menciptakan suasana pembelajaran. Pada peserta didik kelas I sekolah dasar, peserta didik lebih menyukai suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melatih konsentrasi peserta didik. Peneliti mengembangkan media *flashcard* dengantampilan gambar yang menarik, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Tahap ketiga dalam analisis yaitu analisis materi. Analisis materi dilakukan pada materi pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada kelas I sekolah dasar bab 7 tema membedakan keinginan dan kebutuhan yaitu tentang kata. Kata yang dikembangkan pada media *flashcard* lebih difokuskan pada kata benda. Dalam media *flashcard* selain berbentuk

gambar juga disertai tulisan untuk memerjelas materi. Keterampilan membaca adalah keterampilan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan meningkatkan keterampilan membaca melalui media *flashcard*, diharapkan mampu memudahkan peserta didik memahami materi dan mengurangi kejenuhan peserta didik pada saat pembelajaran keterampilan membaca berlangsung.

Pada proses perancangan, media *flashcard* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar serta disesuaikan dengan materi kurikulum merdeka. Dalam merancang media *flashcard* terdapat 2 aspek yang diperlukan yaitu aspek tampilan dan materi. Dari segi tampilan: media *flashcard* disajikan dalam bentuk seperti kartu bergambar, media *flashcard* digunakan tanpa mengunduh aplikasi, bentuk media *flashcard* persegi panjang dengan lebar 8 cm dan panjang 11 cm, judul pada media *flashcard* terletak di bawah, ukuran *font* yang digunakan pada media *flashcard* menggunakan "clear sans bold". Dari segi materi: materi difokuskan pada kata benda. Materi tersebut sesuai pada tema 7 "Aku Ingin" kelas I sekolah dasar dengan berpedoman pada CP dan TP, materi yang terdapat pada media *flashcard* sesuai dengan tema yang telah ditetapkan dan difokuskan pada keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar, pada media *flashcard* terdapat kata dan tulisan. Berikut desain media *flashcard*:

**Tabel 7. Desain Media Flashcard**

Langkah	Gambar
1. Pembuatan media <i>flashcard</i> melalui aplikasi canva dengan memilih gambar yang menyesuaikan warna <i>background</i> dan warna <i>font</i> .	
2. Tampilan depan pada media <i>flashcard</i> pojok kiri atas yaitu huruf pertama gambar benda, tampilan depan yang terletak di tengah yaitu gambar benda dan yang bagian bawah yaitu judul media.	
3. Tampilan belakang pada media <i>flashcard</i> yaitu kata benda, suku kata, dan huruf. Pada bagian bawah yaitu jenis gambar yang ada di media <i>flashcard</i>	

Tahap pengembangan diawali dengan mengembangkan media dan materi hingga pada validasi. Validasi dilakukan bertujuan untuk menilai kevalidan media *flashcard* yang telah dikembangkan. Tampilan dan desain media *flashcard* divalidasi oleh dosen ahli media. Muatan materi dan isi materi divalidasi oleh dosen ahli materi. Beberapa saran yang diberikan dari ahli media dan materi dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki media *flashcard*. Adapun yang menjadi validator media adalah Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd., sedangkan validator materi adalah Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Media *flashcard* yang dikembangkan divalidasi oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator media dan dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar. Validasi media pada tanggal 25 Mei 2023. Dalam lembar validasi media terdapat 10 poin yaitu sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang di nilai	Skor
1.	Bahan media <i>flashcard</i> aman digunakan	5
2.	Tampilan gambar pada media <i>flashcard</i> menarik	4
3.	Ketepatan penempatan gambar dan tulisan	4
4.	Kesesuaian pemilihan warna pada media <i>flashcard</i>	4
5.	Kesesuaian pemilihan <i>font</i> huruf pada media <i>flashcard</i>	4
6.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf pada media <i>flashcard</i>	4
7.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> pada media <i>flashcard</i>	4
8.	Warna judul media <i>flashcard</i> kontras dengan <i>background</i>	4
9.	Kemenarikan desain	4
10.	Menampilkan pusat pandang yang baik	4

Hasil validasi media diperoleh 41 dari 50, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa dari segi validasi media dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase sebesar 82 % .

Media *flashcard* yang dikembangkan divalidasi oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd, selaku dosen validasi materi dan dosen pembimbing skripsi pada

penelitian ini. Validasi materi dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023. Dalam lembar validasi materi terdapat 8 butir aspek penilaian sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang di nilai	Skor
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum merdeka	5
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	4
4.	Kejelasan pemilihan materi dalam media <i>flashcard</i>	4
5.	Kesesuaian materi pada media <i>flashcard</i> dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
6.	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	4
7.	Kejelasan penggunaan kata dimengerti peserta didik	4
8.	Ketepatan penulisan kata dalam media <i>flashcard</i>	4

Hasil validasi materi diperoleh 35 dari 40, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa dari segi validasi materi dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase sebesar 87,5%.

Pengembangan media *flashcard* dilakukan uji coba pada tanggal 30 Mei 2023. Uji coba produk dilakukan di SDN Gerih 7. Subjek penelitian ini kelas 1 dengan jumlah peserta didik 20. Semua peserta didik kelas 1 diberikan *pretest* dan *posttest*. Setelah uji coba dilakukan, pendidik dan peserta didik diberikan lembar angket dan lembar efektivitas pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui penilaian terhadap media *flashcard* yang dikembangkan. Hasil efektivitas pembelajaran diperoleh 205 dari 240, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{205}{240} \times 100\%$$

$$P = 85 \%$$

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa dari segi keefektifan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan sangat efektif dengan hasil persentase sebesar 85%.

Media *flashcard* dapat dikatakan efektif apabila adanya peningkatan terhadap keterampilan membaca kata peserta didik saat sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* pada kegiatan pembelajaran. Hasil perolehan data yaitu sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	d	d x d
1.	A	83	91	8	64
2.	S	66	83	17	289
3.	A	58	75	17	289
4.	A	66	83	17	289
5.	L	50	75	25	625
6.	A	83	91	8	64
7.	A	58	75	17	289
8.	A	66	83	17	289
9.	B	66	83	17	289
10.	E	50	75	25	625
11.	L	75	91	16	256
12.	D	83	100	17	289
13.	N	66	83	17	289
14.	R	58	75	17	289
15.	T	66	91	25	625
16.	T	91	100	9	81
17.	T	83	100	17	289
18.	V	75	91	16	256
19.	W	58	75	17	289
20.	Z	66	83	17	289
Jumlah		1367	1703	336	6064
Rata-rata		68	85	16,8	303,2

Hasil *Pretest* 20 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 68 sedangkan *posttest* memperoleh nilai rata-rata 85. Dari hasil tersebut dapat dihitung menggunakan t-test yang diperoleh dari nilai  $t_{hitung}$  sebesar 16,1. Setelah  $t_{hitung}$  diketahui selanjutnya menghitung  $t_{tabel}$ . Untuk menemukan  $t_{tabel}$  yaitu  $df = N - K = 20 - 2 = 18$ . Taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5%, sehingga  $t_{tabel}$  memperoleh hasil sebesar 2,101. Hasil tersebut menunjukkan  $t_{hitung} 16,1 > t_{tabel} 2,101$  pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan setelah tes menggunakan media *flashcard*.

Lembar angket pendidik diisi oleh guru kelas 1 yaitu Ibu Iin Sumarni, S.Pd. Pada lembar angket pendidik terdapat 10 butir penilaian sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Angket Pendidik**

No	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah media <i>flashcard</i> memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran?	1
2.	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>flashcard</i> hemat biaya?	1
3.	Apakah media <i>flashcard</i> dapat digunakan kapan saja dan di mana saja?	1
4.	Apakah media <i>flashcard</i> dapat digunakan tanpa ada batasan ruang?	1
5.	Apakah media <i>flashcard</i> dapat diperbarui seiring dengan perkembangan materi?	1
6.	Apakah media <i>flashcard</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memahami kata?	1
7.	Apakah media <i>flashcard</i> menumbuhkan semangat belajar peserta didik?	1
8.	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>flashcard</i> berjalan lebih efisien?	1
9.	Apakah kegiatan belajar mengajar lebih efektif dengan menggunakan media <i>flashcard</i> ?	1
10.	Apakah peserta didik terlibat secara aktif dalam menggunakan media <i>flashcard</i> ?	1
Jumlah Nilai		10

Hasil angket pendidik diperoleh 10 dari 10, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa dari media *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase sebesar 100 %.

Lembar angket peserta didik diberikan kepada peserta didik kelas 1 dengan jumlah 20 peserta didik. Pada lembar angket peserta didik terdapat 10 butir pertanyaan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 12. Hasil Angket Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
1.	Apakah kamu bersemangat dalam belajar	20	0	20

	dengan menggunakan media <i>flashcard</i> ?			
2.	Apakah kamu senang belajar menggunakan media <i>flashcard</i> ?	20	0	20
3.	Apakah keadaan kelas lebih tenang dengan adanya media <i>flashcard</i> ?	13	7	13
4.	Apakah kamu suka dengan gambar yang ada di media <i>flashcard</i> ?	20	0	20
5.	Apakah media <i>flashcard</i> mudah di bawa kemana-mana?	18	2	18
6.	Apakah kamu tidak kesulitan memahami materi yang ada di media <i>flashcard</i> ?	11	9	11
7.	Apakah media <i>flashcard</i> memudahkan kamu untuk membaca?	18	2	18
8.	Apakah media pembelajaran <i>flashcard</i> menarik?	19	1	19
9.	Apakah media <i>flashcard</i> bermanfaat untuk anda?	19	1	19
10.	Apakah kamu setuju jika materi selanjutnya menggunakan media <i>flashcard</i> ?	18	2	18

Hasil angket peserta didik diperoleh 176 dari 200, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{176}{200} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$



Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa dari media *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase sebesar 88 %.

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini merevisi masukan dan saran dari ahli validator maupun pengguna. Selain itu, evaluasi juga dilakukan setelah melakukan uji coba. Dari Uji coba tersebut memperoleh data untuk dinilai menggunakan instrumen penilaian yang sesuai dengan keterampilan membaca kata. Tahap evaluasi ini memiliki tujuan untuk memprediksi ketercapaian dalam pengembangan media *flashcard*.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba media *flashcard* yang telah dilakukan pada subjek uji coba kelas I SDN Gerih VII, maka media *flashcard* yang dikembangkan dapat dikategorikan valid menjadi media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan peserta didik dapat menggunakannya untuk meningkatkan keterampilan membaca kata.

Pada analisis terdapat 3 tahap yaitu meliputi: 1) analisis kurikulum, bahwa media *flashcard* yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku yakni kurikulum merdeka. 2) analisis karakteristik peserta didik, kegiatan tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui karakteristik yang terdapat karakteristik yang terdapat pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Peserta didik kelas 1 umumnya rata-rata berusia 7 tahun. Pada usia tersebut peserta didik mampu bernalar kritis, memerlukan suatu hal yang menyenangkan untuk memecahkan masalah. Hal tersebut sesuai yang dikatakan oleh Prayitno, dkk (2016:68), peserta didik sekolah dasar kelas rendah dapat bernalar kritis ditumbuhkan dengan suatu hal yang menyenangkan. Untuk peserta didik kelas 1 karena belum lancar membaca, maka dibantu menggunakan gambar yang disertai tulisan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengamati gambar tersebut serta dapat membaca juga. 3) analisis materi, materi yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yaitu bab 7 aku ingin tema membedakan keinginan dan kebutuhan. Materi yang digunakan difokuskan pada keterampilan membaca kata.

Media *flashcard* dirancang meliputi 2 hal yaitu dari segi fisik dan materi. Tetapi sebelum merancang materi terlebih dahulu melakukan rancangan desain untuk menambah kemenarikan dari media *flashcard*. Perancangan dalam segi fisik meliputi *background* dengan warna yang menarik, serta font yang sesuai.

Materi dalam media *flashcard* disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Media *flashcard* divalidasi kepada dosen ahli media dan materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *flashcard* dari segi tampilan dan materi, sehingga dapat digunakan kepada peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Hasil yang diperoleh setelah melakukan uji validasi kepada dosen ahli media yaitu 82%, sedangkan uji validasi kepada dosen ahli materi memperoleh 87,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi media dan materi dengan rentang 81% - 100% dinyatakan sangat valid.

Keefektifan terhadap media *flashcard* diperoleh melalui hasil tes peserta didik dan hasil lembar efektivitas pembelajaran. Tes yang dipakai dalam uji coba yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan media *flashcard*. Tujuan dilakukan *pretest* tersebut untuk mengetahui kemampuan awal pada peserta didik. *Posttest* diberikan setelah menggunakan media *flashcard* yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca kata setelah mendapatkan perlakuan. *Pretest* maupun *posttest* dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup tiga aspek, yang meliputi kelancaran, kejelasan suara, dan pelafalan dalam membaca kata. Hasil keefektifan dari lembar efektivitas pembelajaran memperoleh persentase 85% termasuk kategori sangat efektif Arikunto (2013:239).

Temuan penelitian yang sudah dilakukan yaitu peserta didik jauh lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran membaca kata dengan menggunakan media *flashcard* dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Hal tersebut dinyatakan langsung oleh wali kelas I yang mengajar di kelas tersebut. Berdasarkan hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rosidah (2018:263), yang menyatakan bahwa pola mengajar pendidik berkaitan erat dengan motivasi belajar peserta didik jika disajikan dengan menarik.

Kepraktisan media *flashcard* diperoleh dari hasil respon angket peserta didik dan pendidik. Kepraktisan media *flashcard* dapat dilihat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* tersebut menunjukkan hasil yang praktis. Hal tersebut bahwa masing-masing media memiliki kelebihan. Media *flashcard* memiliki kelebihan salah satunya yaitu mudah dibawa di manapun dan kapanpun. Hal tersebut sesuai yang dikatakan Susilana dan Riyana (2022:94), mudah dibawa artinya *flashcard* dapat disimpan di saku karena memunyai ukuran kecil. Uji coba media *flashcard* dilakukan di SDN Gerih VII. Saat melakukan uji coba

peneliti telah melakukan seluruh kegiatan pembelajaran yang dimulai dari pembuka, inti, dan penutup. Tentunya dalam melakukan uji coba terdapat banyak kesiapan terutama menyiapkan alat pembelajaran seperti speaker, laptop, dan lcd proyektor. Agar ketika dalam proses belajar mengajar peserta didik bisa fokus terhadap materi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tenang. Saat pembelajaran telah selesai peserta didik dan pendidik diberikan lembar angket untuk diberikan penilaian terkait media *flashcard* yang digunakan saat pembelajaran. Hasil angket peserta didik sebesar 88%, sedangkan hasil angket pendidik memperoleh hasil sebesar 100%. Berdasarkan kedua hasil tersebut dengan rentang 81% - 100% dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada keterampilan membaca kata Sugiyono (2015:108).

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian suatu media yang dikembangkan. Pada uji coba dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan setelah menggunakan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil uji coba *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan t-test. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membandingkan *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikan 5% dan menghasilkan  $t_{hitung}$ . Berdasarkan tes peserta didik memperoleh hasil dengan  $t_{hitung} 16,1 > t_{tabel} 2,101$ . Maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* secara efektif mampu untuk meningkatkan keterampilan membaca kata pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Kegiatan evaluasi juga dari masukan dan saran oleh validator, masukan dan saran saat uji coba. Hal tersebut dilakukan agar media *flashcard* valid digunakan pada peserta didik kelas I sekolah dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Hasil kevalidan media *flashcard* didapatkan dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi media memperoleh persentase sebesar 82%, sedangkan hasil dari validasi materi memperoleh persentase sebesar 87,5%. Berdasarkan perolehan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* sangat valid dengan tetap melakukan perbaikan yang sesuai dengan saran dan masukkan dari ahli media maupun ahli materi. 2) Hasil keefektifan media *flashcard* diperoleh dari hasil tes dan lembar efektivitas pembelajaran. Hasil tes memperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} 16,1 > t_{tabel} 2,101$ ). Pada lembar efektivitas pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85%. Berdasarkan hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa media *flashcard* dinyatakan sangat efektif digunakan. 3) Hasil kepraktisan media *flashcard* diperoleh dari angket peserta didik dan pendidik. Hasil angket pendidik memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan hasil angket peserta didik memperoleh persentase sebesar 88%. Berdasarkan perolehan kedua persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada keterampilan membaca kata. Jadi media *flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, berikut merupakan beberapa saran yaitu :

1) Hasil pengembangan media *flashcard* dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada bab 7 aku ingin khususnya kelas 1 sekolah dasar. 2) Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya terkait pengembangan media *flashcard* dalam aktivitas pembelajaran membaca kata kelas I dengan menambahkan teori-teori baru. 3) Pengembangan media *flashcard* untuk keterampilan membaca kata peserta didik kelas I sekolah dasar diperlukan adanya penyempurnaan melalui penelitian lanjutan dengan mengetahui keefektifannya jika diimplementasikan pada lingkup lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Budiyanto, C., & Hotimah, E. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN Bale Aksara : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 03(02), 47–57.
- Emilsa, L., & Guslinda, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iii Sdn 188 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7566>
- Hamid, M. dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=n pLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+p embelajaran&ots=Nr9z3pQ1NZ&sig=IK-zlbeLppRrkw-fTX-c5CYX51k&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=n pLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+p embelajaran&ots=Nr9z3pQ1NZ&sig=IK-zlbeLppRrkw-fTX-c5CYX51k&redir_esc=y#v=onepage&q=media pembelajaran&f=false)
- Heri, M., & Ariana, P. A. (2018). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di Tpa Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja. *Jurnal Kesehatan*

*MIDWINERSLION*, 3(2), 3–4.

- Prayitno, L. L., Sulistyawati, I., & Wardani, I. S. (2016). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Di Kecamatan Bulak. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 67–74. <https://osf.io/preprints/inarxiv/adxkz/download>
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistik*. Alfabeta.
- Rosidah (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Setyawan, P. (2019). *Pengemabnagn Media Flashcard berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Plantae Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA Kelas X*. 8(2), 267.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.

