



# PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Diva Ziadhatur Rahma<sup>1\*</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

## Article Info

Dikirim 2 September 2025  
Revisi 17 September 2025  
Diterima 25 September 2025

## Abstract

Writing skills are basic competencies that need to be mastered since elementary school, but many students still experience difficulties, especially in the use of capital letters. This condition occurs due to the lack of focus of students during the learning process, which is influenced by the use of less interesting media. The purpose of this study was to produce E-Flashcard learning media that has a level of validity, practicality and effectiveness in supporting learning to write capital letters. The media development method used in this study is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The trial subjects were grade II students at SDN Wonokusumo VI/45 Surabaya. Data collection was carried out through validation sheets from material and media experts, student and educator response questionnaires, pretests and posttests, and effectiveness sheets. The results of the study showed that the media had a validity level of 94%, while the material was validated with a result of 92.5%. The practicality of learning media according to students on a small scale was 95%, on a large scale 97.4% and according to educators 100%. The effectiveness of the learning media is shown by the n-gain result of 0.725. Based on the results of the validation of media and material experts, student and teacher responses, and the increase in pretest and posttest, the E-Flashcard media can be declared valid, practical, and effective in supporting the capital letter writing skills of grade II Elementary School students.

## Kata kunci:

Media pembelajaran, e-flashcard, menulis huruf kapital

## Abstrak

Keterampilan menulis merupakan kompetensi dasar yang perlu dikuasai sejak sekolah dasar, namun banyak peserta didik masih mengalami kesulitan, terutama dalam penggunaan huruf kapital. Kondisi tersebut terjadi karena kurangnya fokus peserta didik selama proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh penggunaan media yang kurang menarik. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran E-Flashcard yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam mendukung pembelajaran menulis huruf kapital. Metode pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek uji coba adalah peserta didik kelas II di SDN Wonokusumo VI/45 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dari ahli materi dan media, angket respon peserta didik dan pendidik, pretest dan posttest, serta lembar keefektifan. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa media memiliki tingkat validitas 94%, sementara materi divalidasi dengan nilai sebesar 92,5%. Kepraktisan media pembelajaran menurut peserta didik pada skala kecil 95%, pada skala besar 97,4% dan menurut pendidik 100%.

---

Keefektifan media pembelajaran ditunjukkan dengan hasil n-gain 0,725. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi, respon peserta didik dan guru, serta peningkatan pretest dan posttest, media E-Flashcard dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam menunjang keterampilan menulis huruf kapital peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

**Penulis Korespondensi:**

Diva Ziadhatur Rahma

Diva.21113@mhs.unesa.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan motorik (Al Anan & Sutriyani, 2023). Pendidikan dapat diperoleh secara resmi maupun tidak resmi, pendidikan resmi mencakup proses belajar di lembaga pendidikan dari tingkat dasar hingga tinggi (Siregar & Bahri, 2024). Pembelajaran di sekolah terjadi melalui komunikasi saling membangun antara pendidik dan peserta didik yang perlu difasilitasi dengan media yang mendukung agar lebih menarik dan efektif. Guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya tarik peserta didik (Rosi'a & Al Ghozali, 2021). Media pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan sebagai cara untuk menyalurkan pesan materi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat berperan dalam menarik perhatian dan minat peserta didik, serta membantu proses berpikir, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami. Menurut Sadiman et al. (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran kartu atau *flashcard* dapat menjadi alternatif media dengan visual bergambar yang dapat menunjang daya ingat peserta didik terhadap materi, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Penggunaan gambar dan warna yang menarik dalam desain *flashcard* ini menjadikannya lebih disukai oleh anak-anak, *flashcard* juga bisa memudahkan peserta didik mengingat pembelajaran (Oktaviani, 2019). Media kartu atau *flashcard* bisa berbentuk digital dan dikenal dengan *E-Flashcard*. Media *E-Flashcard* bisa berperan sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami bentuk huruf

kapital dan penggunaan huruf kapital dalam sebuah kalimat. Media pembelajaran yang dirancang secara optimal dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk keterampilan berbahasa (Permata & Wahyuningsih, 2025). Peserta didik jadi bisa menerapkan salah satu kemampuan berbahasa yaitu kemampuan menulis.

Keterampilan menulis harus dikuasai agar seseorang dapat menyampaikan pemikiran, saran, dan gagasan melalui tulisan yang benar serta dapat bertahan lama (Haniifah & Rosmi, 2024). Keterampilan menulis dianggap sebagai kemampuan yang menantang karena proses pembelajarannya diperlukan konsentrasi dan latihan yang berkelanjutan (Munawaroh & Koeswanti, 2024). Penguasaan keterampilan menulis huruf kapital merupakan bagian dari kompetensi fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik di jenjang kelas rendah. Pemahaman huruf kapital merupakan dasar penting dalam keterampilan menulis karena satu kesalahan penggunaan dapat memberikan arti yang berbeda, sehingga peserta didik perlu memahami aturan penggunaannya secara tepat sejak dini agar mampu menyusun kalimat yang jelas dan efektif (Noviyanti et al., 2025).

Kegiatan menulis tidak hanya berkaitan dengan penyampaian ide atau gagasan, tetapi juga menuntut keterlibatan kemampuan kognitif dan literasi yang baik (Istiq'faroh et al., 2023). Ketidaktepatan dalam penggunaan bahasa dan tanda baca dapat menyamarkan pesan yang ingin disampaikan (Damayanti et al., 2023). Menulis yang baik harus mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang sesuai, termasuk penggunaan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) sebagai bentuk kepatuhan terhadap aturan berbahasa yang baku (Murdaningtyas et al., 2024). Tulisan yang benar adalah tulisan yang memperhatikan PUEBI. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 Tahun 2015 membahas tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia diterbitkan sebagai upaya untuk memperkuat peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara melalui penyempurnaan kaidah ejaan yang berlaku.

Temuan yang didapatkan dari wawancara guru kelas 2F dan pengamatan langsung di kelas mengindikasikan bahwa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam penulisan huruf kapital yang sesuai kaidah. Ditemukan permasalahan pada peserta didik, yakni beberapa diantaranya terlibat percakapan dengan temannya saat guru sedang menjelaskan. Menurut Assofy et al., (2025) peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menulis huruf kapital disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap aturan

menulis huruf kapital, kurangnya latihan, serta rendahnya minat terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan memiliki keterbatasan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran difokuskan pada penjelasan materi di depan kelas dan memberikan contoh. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi berorientasi pada guru dan tidak memberikan keterlibatan aktif kepada peserta didik (Sumaryanto et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan suatu penelitian pengembangan media pembelajaran guna memfasilitasi peserta didik dalam menguasai pemahaman terhadap penulisan huruf kapital. Sebagai tindak lanjut dari uraian tersebut, penelitian ini akan dilakukan dengan mengangkat judul “Pengembangan Media *E-Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Huruf Kapital Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Pengembangan media *E-Flashcard* bertujuan untuk mengkaji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam membantu peserta didik memahami serta menerapkan huruf kapital dalam penulisan kalimat sederhana.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan mengimplementasikan tahapan model instruksional ADDIE sebagai kerangka kerja dalam perancangan dan evaluasi media pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahapan yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan penilaian (*evaluation*). Pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang memiliki alur kerja yang runtut dan terstruktur, sehingga mempermudah proses pengembangan produk dalam penelitian ini. Penelitian ini menerapkan desain uji coba *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian pengembangan media *E-Flashcard* menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi, angket/kuesioner, dan tes. Prosedur analisis data dilakukan dengan mengolah data hasil validasi, analisis data hasil angket, dan analisis hasil tes. Analisis validasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

$\sum R$  = Jumlah nilai yang didapat

N = Jumlah nilai maksimal

Analisis data angket dilaksanakan guna mengetahui kepraktisan media *E-Flashcard* yang dikembangkan. Persentase kepraktisan diperoleh dari perbandingan jumlah data dari hasil angket respon yang maksimal. Rumusnya adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Hasil validitas

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Hasil persentase yang telah didapatkan dari perhitungan rumus digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Penafsiran**

Persentase	Penafsiran Kevalidan	Penafsiran Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
61% - 80%	Valid	Praktis
41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak Praktis

Analisis data tes yang telah didapatkan dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Perolehan hasil tes dihitung menggunakan rumus berikut :

$$N-Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Keterangan :

*N-Gain* = indeks gain

**Tabel 2. Kriteria Penafsiran Tes**

Kriteria	Skor
Tinggi	0,71 – 1,00
Sedang	0,31 – 0,70

Rendah	0,00 – 0,30
Tidak terjadi peningkatan	0,00
Terjadi penurunan	-1,00 – 0,00

## HASIL

Penelitian yang telah dilaksanakan berjudul “Pengembangan Media *E-Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Huruf Kapital Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar”. Produk dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk *flashcard* digital atau *E-Flashcard*. Berikut langkah-langkah dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Tahap analisis dilakukan dengan 3 tahapan yang bertujuan untuk mengompilasi data mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahapan analisis ini terdapat analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta analisis materi. Berikut tahapan analisis yang telah dilakukan sebelum penelitian.

Tahap analisis yang pertama adalah analisis kurikulum. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah penelitian SDN Wonokusumo VI/45 adalah Kurikulum Merdeka. Capaian pembelajaran pada elemen menulis terdapat capaian peserta didik mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Tujuan pembelajaran pada penelitian ini adalah melalui media *E-Flashcard*, peserta didik dapat menerima informasi tentang penggunaan huruf kapital dalam sebuah kalimat (C1) dan melalui LKPD, peserta didik dapat menulis kalimat sederhana dengan penggunaan huruf kapital yang tepat (C3).

Tahap analisis yang kedua adalah analisis karakteristik peserta didik. Temuan hasil pengamatan langsung dan wawancara menggambarkan bahwa peserta didik masih menghadapi hambatan dalam menerapkan kaidah penulisan huruf kapital secara tepat, dengan demikian, media pembelajaran yang berfungsi sebagai penunjang proses belajar secara efektif. Media *E-Flashcard* yang dikembangkan dengan ilustrasi gambar yang menarik dapat menjadi alternatif pembelajaran yang atau meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.



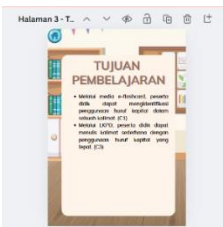
Tahap analisis yang ketiga adalah analisis materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah menulis huruf kapital. Bab yang digunakan adalah Bab 1 Mengenal Berbagai Perasaan. Materi menulis huruf kapital



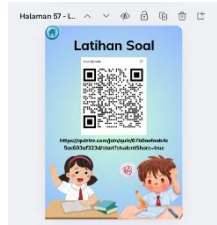

diintegrasikan dalam media *E-Flashcard* guna memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif.

Pada tahap *design* atau perancangan dilakukan berdasarkan hasil tahap analisis sebelumnya sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Media *E-Flashcard* dirancang menggunakan aplikasi canva dengan format kartu dengan jumlah 58 halaman. Contoh kalimat dalam media disusun secara sederhana dan berkaitan dengan pengalaman serta lingkungan peserta didik agar mudah dipahami. Media

Pada tahap *development* atau pengembangan media pembelajaran dikonstruksi sesuai dengan hasil dari tahap analisis dan tahap desain. Tahap ini mencakup proses pengembangan produk serta pelaksanaan validasi oleh ahli media dan materi. Kegiatan berikut dilakukan selama proses pengembangan media.

**Tabel 3.** Pengembangan Media *E-Flashcard*

No.	Tampilan	Keterangan
1.		Halaman pertama media <i>E-Flashcard</i> digunakan untuk halaman judul media yang bertuliskan “ <i>E-FLASHCARD HURUF KAPITAL</i> ”
2.		Halaman kedua yang berisi menu utama. Peserta didik dapat memilih salah satu dari pilihan tersebut, jika menu pilihan tersebut diklik maka peserta didik akan pindah ke halaman yang telah dipilih.
3.		Halaman ketiga berisi tujuan pembelajaran. Pada halaman ini dituliskan tujuan pembelajaran media pembelajaran <i>E-Flashcard</i> ini.

No.	Tampilan	Keterangan
4.		Halaman keempat berisi petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan ini memuat fungsi dari navigasi yang terdapat pada setiap halaman yang ada di dalam media pembelajaran media <i>E-Flashcard</i> ini.
5.		Pada halaman kelima berisi bentuk huruf kapital dan huruf biasa. Pada halaman ini peserta didik dapat mengetahui perbedaan bentuk dari huruf kapital dan huruf biasa.
6.		Halaman keenam berisi contoh kalimat yang menggunakan huruf kapital.
7.		Halaman 57 berisi link dan barcode untuk pengerjaan latihan soal. Latihan soal dikerjakan oleh setiap peserta didik.
8.		Halaman 58 berisi profil pengembang. Pada halaman ini dicantumkan nama, NIM, dan email dari pengembang media <i>E-Flashcard</i> ini. Kemudian, dicantumkan juga nama, NIDN, dan email dari dosen pembimbing.

Tahap pengembangan pada bagian validasi media dan validasi materi yang dilakukan guna menguji kevalidan dari media *E-Flashcard*. Validasi media dilakukan untuk penilaian media pembelajaran *E-Flashcard*. Validasi materi dilakukan untuk penilaian materi pembelajaran selama proses pembelajaran.

Berikut hasil validasi *E-Flashcard* oleh ahli media:

$$P = \frac{\sum R (\text{Jumlah nilai yang diperoleh})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$



$P = 94\%$  (sangat valid)

Hasil validasi materi *E-Flashcard* oleh ahli materi:

$$P = \frac{\sum R (\text{Jumlah nilai yang diperoleh})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$P = 92,5\%$  (sangat valid)

Pada tahap implementasi dilakukan di SDN Wonokumo VI/45 Surabaya. Implementasi dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 10 peserta didik kelas II dengan melibatkan penyebaran angket respon peserta didik dan guru. Uji coba skala besar dilakukan pada 27 peserta didik kelas II yang mencakup pengerjaan lembar *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik, angket respon peserta didik, dan lembar keefektifan.

Pada tahap implementasi didapatkan penilaian kepraktisan media *E-Flashcard* didapatkan dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Angket respon dibagikan untuk memberikan penilaian terhadap kemudahan dalam penggunaan media *E-Flashcard*.

Berikut hasil angket respon kepraktisan media dari pendidik:

$$P = \frac{f (\text{Jumlah skor yang diperoleh})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

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

$P = 100\%$  (sangat praktis)

Hasil angket respon kepraktisan media dari peserta didik:

$$P = \frac{f (\text{Jumlah skor yang diperoleh})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$P = \frac{263}{270} \times 100\%$$

$P = 97,4\%$  (sangat praktis)

Tahap implementasi keefektifan media *E-Flashcard* yang diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik, dan dianalisis dengan menggunakan rumus *N-gain*. Sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	27	.51	.86	.7258	.09482
Valid N (listwise)	27				

Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap setiap tahap dari ADDIE. Evaluasi pada tahap analisis untuk mengetahui karakteristik peserta didik guna untuk sebagai acuan pembuatan media *E-Flashcard*. Evaluasi pada tahap desain dilakukan diskusi dengan dosen pembimbing untuk diberi masukan sebelum dilakukan validasi ke validator. Evaluasi pada tahap pengembangan dilakukan perbaikan atau revisi pada media *E-Flashcard* dilandasi oleh umpan balik dan saran perbaikan dari validator media dan materi. Evaluasi pada tahap implementasi menunjukkan bahwa pembelajaran diikuti dengan sangat antusias oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media *E-Flashcard* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara interaktif.

## PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diwujudkan dalam media pembelajaran berbentuk *E-Flashcard* yang berisi materi bentuk huruf kapital dan penggunaan huruf kapital dengan tepat. Perancangan media ini guna untuk menghadirkan *E-Flashcard* yang valid, praktis, dan efektif, sehingga mampu mendukung pembelajaran terutama dalam aspek penulisan huruf kapital oleh peserta didik kelas II SD. Media *E-Flashcard* merupakan media pembelajaran elektronik yang menjadi sumber belajar dengan menyajikan materi melalui tampilan visual berupa gambar atau animasi disertai audio untuk menunjang peserta didik memahami materi pelajaran lebih optimal (Oktavia et al., 2024).

Validitas media *E-Flashcard* diperoleh melalui hasil penilaian dari ahli media dan materi sebagai validator. Hasil validasi media *E-Flashcard* memperoleh hasil persentase sebesar 94%. Dari persentase tersebut, media *E-Flashcard* dapat dinyatakan “sangat valid”. Validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 92,5%, kategori tersebut dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil persentase >81%. Menurut Wulandzari & Elvira (2025) evaluasi yang dilakukan oleh ahli di bidang media dan materi mengindikasikan bahwa media ini telah mencapai standar kelayakan yang tinggi dan relevan. Berdasarkan hasil uji validitas media dan validitas materi yang telah menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi, maka pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi lapangan (Nafisah et al., 2024).

Menurut Wahyudi & Hisbullah (2024) pengumpulan data kepraktisan dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Menurut Milala et al., (2022) kepraktisan merujuk pada derajat kemudahan dalam pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik, sehingga mampu berkontribusi terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, menyenangkan dan mampu mendorong peningkatan kreativitas dalam belajar. Sebanyak 10 peserta didik dilibatkan sebagai responden angket dalam uji coba skala kecil, sedangkan pada uji coba skala besar jumlah responden bertambah menjadi 27 peserta didik. Hasil tanggapan peserta didik pada skala kecil menunjukkan persentase 95%, sementara pada skala besar mendapat 97,4%.

Respon guru mendapat persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil respon peserta didik dan pendidik dapat dikategorikan “sangat valid”. Sehingga media *E-Flashcard* dapat dinyatakan “sangat praktis”. Kepraktisan media pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan berkat dukungan media yang efektif dalam mengoptimalkan fokus, memperjelas penyampaian materi, serta mendorong tumbuhnya motivasi dan minat belajar (Widianto & Prastiwi, 2024).

Efektivitas media pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dalam penerapannya yang tercermin dari capaian hasil belajar peserta didik, media tersebut dianggap efektif jika mampu menghasilkan peningkatan pada hasil belajar, dan dianggap tidak efektif apabila tidak menunjukkan peningkatan (Citra & Rosy, 2020). Menurut Puspita et al., (2020) peningkatan pencapaian akademik peserta didik dapat diidentifikasi dengan membandingkan antara hasil nilai *pretest* yang diperoleh sebelum perlakuan dan nilai *posttest* yang dicapai setelah perlakuan diberikan. Pengukuran tingkat keefektifan dilakukan dengan menganalisis perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* melalui penerapan rumus *N-gain*. Hasil *n-gain* nya adalah sebesar 0,725. Terdapat peningkatan yang termasuk ke dalam kategori tinggi.

Media *E-Flashcard* dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena memenuhi aspek desain instruksional. Dari sisi desain, media *E-Flashcard* dikembangkan menarik secara visual dan interaktif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan pendapat yang dikemukakan oleh Clark Mayer (2016) bahwa desain media pembelajaran yang efektif harus mengikuti prinsip-

prinsip desain instruksional berbasis bukti (*evidence-based instructional design*), beberapa prinsip yang ditekankan adalah prinsip kejelasan visual dan fokus, prinsip kontiguitas (teks dan gambar yang saling berhubungan disajikan secara berdekatan), prinsip modalitas, dan prinsip interaktivitas.

Selama pelaksanaan penelitian, pada saat pengerjaan *pretest* peserta didik masih banyak yang belum bisa menerapkan penggunaan huruf kapital secara tepat. Peserta didik masih menggunakan penempatan huruf kapital dilakukan tidak hanya pada awal kata, tetapi juga di bagian yang tidak semestinya. Misalnya pada kata “Surabaya” ditulis “surAbAyA”, dan kata “malam” menjadi “mAlAm”. Peserta didik juga menunjukkan ketidaktuntasan dalam menguasai aturan penggunaan tanda baca, khususnya titik dan koma. Kesalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya ketelitian saat menulis. Hal tersebut seiring dengan pemikiran yang disampaikan oleh Purnamasari et al., (2024) yang mengemukakan bahwa ketidaksesuaian dalam penulisan sering terjadi akibat kebiasaan menulis yang belum terbentuk baik, serta minimnya kecermatan selama proses menulis.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Flashcard* telah terbukti valid, praktis, serta efektif dalam menunjang proses pembelajaran terkait penulisan huruf kapital bagi peserta didik kelas II di SD. Kevalidan media *E-Flashcard* berdasarkan ahli media diperoleh persentase sebesar 94% yang diklasifikasikan dalam kategori sangat valid. Validasi materi pada media pembelajaran media *E-Flashcard* diperoleh persentase sebesar 92,5% diklasifikasikan dalam kategori sangat valid.

Kepraktisan media *E-Flashcard* yang didapat melalui pendidik memperoleh skor sebesar 100% diklasifikasikan dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan yang diperoleh dari peserta didik mendapat skor sebesar 97,4% diklasifikasikan dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media *E-Flashcard* didasarkan pada hasil penghitungan rata-rata *pretest-posttest* mendapat nilai *N-Gain* sejumlah 0,725 dengan kategori tinggi.

Merujuk pada temuan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *E-Flashcard* di jenjang Sekolah Dasar, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat menguji keefektifan media ini secara lebih luas. Evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan

media *E-Flashcard* di berbagai mata pelajaran dan kelas yang berbeda juga penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat diadaptasi secara luas.

## REFERENSI

- Al Anan, M. Y., & Sutriyani, W. (2023). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD (pp. 1791–1801).
- Assofy, P. N. N., Muharlisiani, L. T., & Rahayu, M. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan TaRL Teaching at The Right Level dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tentang Keterampilan Menulis Huruf Kapital di Kelas 2A. *In Journal of Science and Education Research* (Vol. 4, Issue 1, pp. 30–34). <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.154>
- Citra, C. A., & Rosy, B. R. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK. *Ketintang Surabaya*, 8(2), 261–272.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Damayanti, M. I., Istiq'faroh, N., Hendratno, Rukmi, A. S., Abidin, Z., & Solihin, A. (2023). Refleksi Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Strategi Menulis Jurnal Syukur. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1761–1772.
- Haniifah, A. S., & Rosmi, F. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Teks Narasi melalui Pendekatan Contextual Teaching Learning ( CTL ) Pada Siswa Kelas 2.4 SD Lab School. *Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Bermutu Dan Berakhlaqul Karimah*, 2620–2628.
- Istiq'faroh, N., Hendratno, Rukmi, A. S., Damayanti, M. I., Kristanti, A. L. F., & Syaharani, N. F. (2023). Budaya Literasi : Pelatihan Menulis Artikel dan Publikasi Ilmiah bagi Guru di Sekolah Dasar. *Kontribusi : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 12–23.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>

- Munawaroh, D. A., & Koeswanti, H. D. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Huruf Kapital Melalui Strategi Menulis Terbimbing Berbantuan Media Puzzle pada Siswa Kelas II. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(3), 1056–1073. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i3.1649>
- Murdaningtyas, A. A., Purwandari, S., Rahmawati, P., & Laksitaputri, F. A. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Huruf Kapital Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TTW (Think Talk Write). *Literasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 293–299.
- Nafisah, K., Hariyadi, S., Suratno, & Wahono, B. (2024). Analisis Validasi Media Pembelajaran Berbasis Assemblr EDU - Canva pada Materi Pelajaran Biologi Sistem Gerak di SMA. *Prosiding I Senologi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Terbuka*, 1(1), 90–95.
- Noviyanti, P. A., Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2025). Studi Efektivitas Model TGT Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Kapital Pada Teks Eksposisi Siswa Kelas V SD 1 Jekulo. *Elementary School*, 12(2), 661–667.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Dwija Iswara, P. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2964–2974. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>
- Oktaviani, E. (2019). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Permata, N. G. A., & Wahyuningsih, F. (2025). Pengembangan Flashcard Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Tema Sich Vorstellen untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman. *E-Journal Laterne*, 14(12), 104–114.
- Purnamasari, I., Winarni, R., & Poerwanti, J. I. S. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca Dalam Menulis Karangan Sederhana Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(2), 73–78.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Rosi'a, R., & Al Ghozali, M. I. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Huruf Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Karangsari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. *In Action Research Journal Indonesia (ARJI)* (Vol. 3, Issue 3, pp. 221–231). <https://doi.org/10.61227/arji.v3i3.48>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Siregar, O. M., & Bahri, S. (2024). Pengembangan Media Berupa Kartu Domino Pembelajaran Tematik Tema 3 Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 101788 Marindal. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(2), 514–527.
- Sumaryanto, Hendratno, & Indarti, T. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnopedagogi Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Edukasia : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1301–13312.
- Wahyudi, N., & Hisbullah. (2024). Kepraktisan LKPD pada Materi Pencernaan Manusia Berbasis Pembelajaran Interaktif Guru dan Siswa. *JMSER*, 1(1), 23–36.
- Widianto, A. T., & Prastiwi, M. S. (2024). Kepraktisan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Limbah (MEGALI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Biocephy : Journal of Science Education*, 4(2), 754–759. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1261>
- Wulandzari, A., & Elvira, C. (2025). Validasi Media Pembelajaran PPT Berbantuan Canva Pada Materi Sejarah Peradaban Islam Daulah Usmani. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 20(1), 1747–1756.