COLLASE
Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085
Creative of Learning Students Elementary Education

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD

Maharani Siregar[1], R. Ika Mustika[2], Muhammad Rizal Fauzi[3]

[1,2,3] IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

[1]maharanisiregar013@gmail.com, [2]ikamustika@ikipsiliwangi.ac.id , [3]fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract
This research is motivated by the low early reading skills of second-grade students at SDN Pabuaran. This study aims to develop flashcard learning media assisted by the Canva application, determine the feasibility of the media based on expert validation, and evaluate its effectiveness in improving the early reading skills of second-grade elementary school students. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 24 second-grade students at SDN Pabuaran. Data collection instruments included validation sheets for material and media experts, as well as reading skill tests (pre-test and post-test). The results indicated that the Canva-assisted flashcard media was developed through the stages of the ADDIE model. The feasibility level of the media, based on material expert validation, achieved a "Highly Feasible" rating. The use of flashcard media proved effective in improving early reading skills, as demonstrated by the increase in the average test scores from 60 to 90. **Conclusion:** Consequently, Canva-assisted flashcard media is both feasible and effective for use as an early reading instructional tool in second-grade elementary school classrooms.

Keyword : Early Reading Skills, Flashcards, Canva, R&D, ADDIE Model.

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas ll sekolah dasar di SDN Pabuaran, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbantuan aplikasi *Canva*, mengetahui kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian ahli, dan mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II Sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi*) Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas ll SDN Pabuaran yang berjumlah 24 peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, serta tes keterampilan membaca (*pre-test dan post-test).* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media *flashcard* berbantuan *Canva* dikembangkan melalui tahap ADDIE, Tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi memperoleh hasil Sangat Layak. Penggunaan media flashcard terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan, yang ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai tes dari 60 menjadi 90. Dengan demikian, media *flashcard* berbantuan *Canva* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan di kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Keterampilan Membaca Awal, Kartu *Flash*, *Canva*, R & D, ADDIE Model.

1. Pendahuluan

Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang penting untuk dikuasai oleh siswa karena menjadi fondasi bagi pemahaman teks dan pengetahuan di tingkat lanjut (Andriani, 2023). Membaca permulaan, yang berfokus pada pengenalan simbol huruf dan kata, menjadi kunci bagi siswa untuk memperluas kosakata serta wawasan. Mengingat setiap aspek kehidupan dan proses belajar di sekolah

berkaitan erat dengan literasi, penguasaan kemampuan membaca sejak dini bersifat wajib agar siswa tidak mengalami hambatan dalam mengikuti seluruh mata pelajaran.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak siswa kelas II yang belum lancar membaca, bahkan kesulitan membedakan huruf yang mirip serta melafalkan simbol bunyi. Rendahnya kemampuan membaca permulaan ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal dan tujuan kurikulum sulit tercapai. Jika tidak segera diatasi, kesulitan ini akan berdampak jangka panjang terhadap kemampuan siswa dalam memahami berbagai sumber belajar tertulis, seperti buku teks dan penunjang lainnya.

Keterampilan membaca merupakan fondasi kurikulum yang krusial bagi siswa kelas II Sekolah Dasar untuk memahami teks dan menyerap pengetahuan di tingkat lanjut (Andriani, 2023). Secara perkembangan kognitif, anak usia 7-12 tahun berada pada **tahap operasional konkret** (Jean Piaget 1969 dalam suparno 2019), di mana mereka mulai berpikir logis namun masih sangat bergantung pada objek nyata atau visual untuk memahami konsep. Oleh karena itu, membaca permulaan yang berfokus pada pengenalan simbol huruf dan kata memerlukan jembatan visual yang konkret agar proses pengubahan lambang bunyi menjadi makna dapat berjalan optimal (Kamilah & Ruqoyyah, 2022).

Menurut Tarigan (2015), keterampilan membaca tidak sekadar menyuarakan tulisan, melainkan diukur melalui empat tingkatan pemahaman, yaitu pemahaman literal, interpretatif, kritis, dan kreatif. Hal ini sejalan dengan Nurgiyantoro (2014) yang menyatakan bahwa indikator kemampuan membaca pemahaman meliputi kemampuan mengidentifikasi gagasan utama, menemukan informasi detail tersurat, serta menarik kesimpulan dari makna tersirat. Di sisi lain, Somadayo (2011) menambahkan bahwa pembaca yang terampil harus mampu mengaitkan isi bacaan dengan pengetahuan awal yang dimilikinya untuk membangun sebuah ringkasan yang utuh.

Berbagai kesulitan yang dialami siswa tersebut harus segera diatasi oleh guru, karena akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca berikutnya, bahkan siswa akan kesulitan mengikuti pelajaran lain karena ketidak mampuannya dalam memahami bahan bacaaan yang disajikan guru baik dalam bentuk buku pelajaran, buku-buku penunjang, maupun sumber-sumber belajar tertulis lainnya (Abidin, 2010). Pengembangan bahan ajar berasaskan multimedia dan kecerdasan buatan *(Artificial Intelligence)* menjadi keperluan penting dalam membina literasi awal kanak-kanak pada era digital (Mustika, 2022).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Media *flashcard* dipilih karena keunggulannya yang praktis, mudah dibawa, serta mampu menyajikan pesan pendek yang mudah diingat melalui kombinasi teks dan gambar. Selain meningkatkan antusiasme siswa, penggunaan *flashcard* memungkinkan pembelajaran dilakukan melalui metode permainan yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa di kelas awal.

Proses pembuatan *flashcard* di *Canva* untuk permulaan belajar membaca diawali dengan pemilihan desain yang bersih dan penggunaan warna-warna primer yang menarik perhatian anak. Pendidik dapat memilih format kartu standar, lalu menempatkan satu huruf atau suku kata sederhana dengan jenis huruf (*font*) yang tebal dan mudah dibaca, seperti *lexend* atau *comic sans*, untuk mempermudah pengenalan bentuk huruf. Penggunaan ilustrasi yang relevan dari pustaka elemen *Canva*, seperti gambar "Apel" untuk huruf "A", sangat penting sebagai bantuan visual agar anak dapat mengasosiasikan bunyi huruf dengan benda nyata yang mereka kenal di kehidupan sehari-hari.

Setelah kerangka visual terbentuk, langkah selanjutnya adalah mengatur tata letak yang konsisten guna membangun fokus anak pada materi utama tanpa gangguan dekorasi yang berlebihan. Pendidik dapat memanfaatkan fitur duplikasi halaman untuk mempercepat pembuatan seluruh alfabet atau rangkaian suku kata, kemudian mengunduhnya dalam format PDF berkualitas tinggi agar hasil cetakan terlihat tajam. Sebagai sentuhan akhir, kartu-kartu tersebut sebaiknya dicetak pada material yang kokoh dan

dilaminasi agar tahan lama saat dieksplorasi secara fisik oleh anak, menjadikannya alat peraga yang efektif untuk menstimulasi kemampuan literasi dini melalui metode bermain.

Penelitian mengenai penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini sebenarnya telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu (misalnya, Lestari, 2021; Pratama & Wijaya, 2023). Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan mendasar (*research gap*) dalam literatur terdahulu yang melandasi urgensi penelitian ini. Pertama, terdapat kesenjangan subjek dan target kompetensi, di mana mayoritas penelitian terdahulu memfokuskan penggunaan *flashcard* hanya pada anak usia prasekolah atau siswa kelas I SD dengan indikator sebatas pengenalan huruf tunggal dan mengeja kata sederhana. Sangat sedikit yang mengkaji pemanfaatan media ini untuk siswa kelas II SD, yang secara psikologis berada pada fase transisi krusial dari belajar membaca (*learning to read*) ke membaca untuk belajar (*reading to learn*). Pada fase ini, siswa memerlukan stimulasi untuk meningkatkan kelancaran (*fluency*) dan pemahaman kalimat pendek, bukan lagi sekadar mengeja lambang bunyi huruf tunggal.

Kedua, terdapat kesenjangan pada aspek visual dan efisiensi produksi media. *Flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya sebagian besar masih bersifat konvensional-analog, menggunakan potongan gambar manual, atau berbasis cetakan statis yang kurang memperhatikan aspek psikologi warna, konsistensi tata letak, dan pilihan tipografi yang ramah anak. Keterbatasan estetika ini membuat media kurang adaptif terhadap karakteristik Generasi Alpha yang telah terbiasa dengan paparan visual digital yang atraktif. Selain itu, produk final yang dihasilkan cenderung bersifat kaku (*fixed product*), sehingga jika kartu tersebut rusak atau memerlukan pembaruan konten kata sesuai perkembangan siswa, guru mengalami kesulitan untuk memproduksinya kembali secara mandiri akibat keterbatasan keahlian desain grafis.

Guna menjembatani kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaharuan (*novelty*) melalui pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan aplikasi *Canva*. Penggunaan *Canva* dipilih karena platform ini menyediakan ekosistem desain profesional yang ramah pengguna, sehingga memungkinkan peneliti merancang *flashcard* dengan standar visual modern, presisi tata warna yang teruji secara psikologis, serta pilihan tipografi yang ramah bagi pembaca permulaan kelas II SD. Keunikan dari media yang dikembangkan ini tidak hanya terletak pada fungsi fisik-manipulatifnya sebagai kartu cetak interaktif di kelas, melainkan juga pada fleksibilitas *template* digitalnya yang bersifat dapat diperbarui (*updatable*). Melalui integrasi teknologi ini, produk yang dihasilkan memberikan solusi praktis berupa media yang mudah direplikasi secara mandiri dan berkelanjutan oleh guru demi merespons dinamika kebutuhan belajar siswa di lapangan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan merujuk pada model pengembangan *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2019). Strategi ini dipilih karena memiliki alur sistematis yang mencakup sepuluh langkah pengembangan, dimulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga tahap diseminasi produk. Namun, dalam penelitian ini, langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi (Potensi dan masalah, pengumpulan data dan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk akhir) dikarenakan keterbatasan waktu dan sumber daya. Tahapan diawali dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan prototipe produk, divalidasi oleh ahli, serta melalui dua tahap uji coba (terbatas dan luas) untuk memastikan efektivitas produk

Pengembangan *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2019), menekankan penggunaan statistik deskriptif untuk mengolah data kualitatif menjadi kuantitatif. Biasanya menggunakan skala Likert (1-5) untuk instrumen validasi dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P: Persentase kelayakan.
- $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh (skor empiris).
- $\sum x_i$: Jumlah skor ideal (skor maksimal jika semua responden nilai tertinggi).

Lokasi penelitian di SD Negeri Pabuaran Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat dengan populasi siswa yang digunakan adalah 32 Peserta dididk, 15 Guru dan 10 Orangtua / Wali Murid. Sedangkan untuk sample penelitianya adalah melibatkan seluruh peserta didik kelas II B dengan jumlah peserta didik 32 peserta didik. Untuk implementasi Pengujian media pembelajaran *Flash Card* ini di gunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, setelah selesai pembelajaran peneliti menyebarkan kuesioner/angket kepada peserta didik, guru, dan wali murid untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media. Teknik pengumpulan data yaitu Instrumen utama yang digunakan adalah Angket (Kuesioner) yang disusun menggunakan *Skala Likert*. Responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap pernyataan yang diajukan dengan pilihan skor (misalnya 1 sampai 5) yang mewakili tingkat kesetujuan atau kualitas media. Selanjutnya untuk menentukan apakah media *Flash Card* tersebut layak digunakan, persentase yang diperoleh (P) kemudian dikonsultasikan dengan tabel kriteria kelayakan berikut:

Persentase (*P*)	Kriteria Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak (Dapat digunakan tanpa revisi)
61% – 80%	Layak (Dapat digunakan dengan sedikit revisi)
41% – 60%	Cukup Layak (Revisi sebagian)
21% – 40%	Tidak Layak (Revisi total)
0% – 20%	Sangat Tidak Layak (Tidak boleh digunakan)

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Penyebaran angket dalam penelitian pengembangan ini secara utama bertujuan untuk mengumpulkan data evaluasi formatif guna mengukur tingkat kelayakan dan kualitas media *flashcard* yang dikembangkan. Melalui instrumen ini, peneliti dapat memperoleh penilaian objektif dari ahli materi dan ahli media terkait validitas isi serta estetika visual produk. Selain itu, penggunaan angket berskala Likert bertujuan untuk mentransformasi persepsi subjektif responden menjadi data kuantitatif yang terukur, sehingga tingkat kepraktisan dan daya tarik media di mata pengguna dapat dianalisis secara statistik.

Lebih lanjut, penyebaran angket ini berfungsi sebagai sarana untuk mengidentifikasi aspek-aspek spesifik yang memerlukan perbaikan berdasarkan masukan dari responden. Data yang diperoleh bukan hanya berperan sebagai indikator keberhasilan pengembangan produk, tetapi juga menjadi landasan ilmiah dalam melakukan revisi media. Dengan demikian, hasil angket menjadi bukti empiris yang memperkuat klaim bahwa media *flashcard* yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan subjek penelitian. Langkah pertama yaitu dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flashcard* dengan ketentuan modul pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Pabuaran Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat Kelas II, selanjutnya Langkah kedua yaitu setelah melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *flashcard* penulis membuat angket yang di sebar kepada Peserta didik, Guru dan Orang Tua/Wali peserta didik. Dengan jumlah peserta didik 32, guru 16 dan orang tua/wali murid 10.

Berikut hasil Analisis Data Skala Likert (Respon Pengguna) :

a. Data Responden Peserta Didik

Data berikut diperoleh dari hasil pengisian angket oleh peserta didik dengan total responden sebanyak **228 Responden** :

Tabel 1. Hasil Responden Peserta Didik

Ya	:	171 responden
Kadang-kadang	:	54 responden
Tidak	:	3 responden

Analisis menggunakan **Skala Likert** dengan pemberian bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Teknik analisis data

Ya	:	Bobot 3
Kadang-kadang	:	Bobot 2
Tidak	:	Bobot 1

Skor Aktual (Total Skor yang Diperoleh):

Tabel 3. Perhitungan skor

Ya	:	171 x 3 = 513
Kadang-kadang	:	54 x 2 = 108
Tidak	:	3 x 1 = 3
Total skor aktual	:	**624**

Skor Maksimum (Jika semua menjawab YA) : 228 (Siswa) x 3 = (684)

Perhitungan Persentase (Indeks %)

$$P = \frac{624}{684} \times 100\% = \mathbf{91,23\%}$$

Tabel 4. Ringkasan Hasil

Kategori Jawaban	Frekuensi	Bobot	Total Skor	Persentase
YA	171	3	513	75,0%
Kadang-kadang	54	2	108	23,7%
Tidak	3	1	3	1,3%
TOTAL	**228**	-	**624**	**100%**

Nilai Capaian Akhir: 91,23%

Berdasarkan hasil analisis, perolehan nilai sebesar **91,23%** menunjukkan tingkat persetujuan atau ketercapaian yang **Sangat Tinggi**.

Sebagian besar siswa (75%) menjawab "YA" secara konsisten, sementara hanya sebagian kecil (1,3%) yang memberikan respon negatif atau "Tidak". Hal ini menandakan bahwa indikator yang diukur dalam angket ini telah terpenuhi dengan sangat baik di kalangan siswa.

b. Data Responden Guru

Data berikut diperoleh dari hasil pengumpulan angket guru dengan total responden sebanyak **104 Responden :**

Tabel 5. Hasil Responden Peserta Guru

Pilihan Bobot 4	:	94 responden
Pilihan Bobot 3	:	10 responden
Pilihan Bobot 2	:	0 responden
Pilihan Bobot 1	:	0 responden
Total Responden (N)	:	104 Responden

Analisis data menggunakan metode **Skala Likert** dengan ketentuan bobot skor sebagai berikut:

Tabel 6. Teknik analisis data

Skor 4	:	Sangat Baik / Sangat Setuju
Skor 3	:	Baik / Setuju
Skor 2	:	Cukup / Kurang Setuju
Skor 1	:	Kurang / Tidak Setuju

Skor Aktual (Total Skor yang Diperoleh):

Tabel 6. Perhitungan skor

Skor 4	:	94 x 4 = 376
Skor 3	:	10 x 3 = 30
Skor 2	:	0 x 2 = 0
Skor 1	:	0 x 1 = 0
Total Skor Aktual	:	**406**

104 (Responden) x 4 { (Skor Tertinggi)} = 416

Perhitungan Persentase (Indeks %):

$$\text{Persentase} = \left(\frac{406}{416}\right) \times 100\% = \mathbf{97,59\%}$$

Tabel 7. Ringkasan Hasil

Kategori Bobot	Frekuensi	Skor Perolehan	Persentase (%)
Bobot 4	94	376	90,38%
Bobot 3	10	30	9,62%
Bobot 2	0	0	0%
Bobot 1	0	0	0%
TOTAL	**104**	**406**	**100%**

Berdasarkan hasil analisis data di atas, angket responden Guru memperoleh nilai indeks sebesar **97,59%**. Merujuk pada kriteria interpretasi skor Likert, nilai ini berada pada kategori **"Sangat Baik"** atau **"Sangat Tinggi"**.

Hal ini menunjukkan tingkat kepuasan atau kesesuaian yang sangat signifikan di kalangan guru, di mana 90% lebih guru memberikan penilaian maksimal (Bobot 4) dan tidak ada satu pun responden yang memberikan penilaian pada kategori kurang (Bobot 2 atau 1).

c. Data Responden Orang Tua/Wali

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, berikut adalah rincian jawaban dari total **76 Responden**

Tabel 8. Hasil Responden Peserta Guru

Sangat Setuju (SS)	:	69 responden

Setuju (S)	:	7 responden
Tidak Setuju (TS)	:	0 responden
Total Responden	:	76 responden

Analisis data menggunakan metode **Skala Likert** dengan ketentuan bobot skor sebagai berikut:

Tabel 9. Teknik analisis data

Sangat Setuju (SS)	:	Bobot 3
Setuju (S)	:	Bobot 2
Tidak Setuju (TS)	:	Bobot 1

Skor Aktual (Total Skor yang Diperoleh):

Tabel 10. Perhitungan skor

Sangat Setuju (SS)	:	69 X 3 = 207
Setuju (S)	:	7 x 2 = 14
Tidak Setuju (TS)	:	0 x 1 = 0
Total skor aktual	:	**221**

Skor Maksimum (Ideal) :76 Responden x 3 (Skor Tertinggi) = **228**

Perhitungan Persentase (Indeks %):

$$P = \frac{221}{228} \times 100\% = \mathbf{96,93\%}$$

Tabel 11. Ringkasan Hasil

Katagori Jawaban	Frekuensi	Bobot	Total Skor
Sangat Setuju (SS)	69	3	207
Setuju (S)	7	2	14
Tidak Setuju (TS)	0	1	0
TOTAL	**76**	-	**221**

Berdasarkan kriteria interpretasi skor, hasil capaian sebesar **96,93%** berada pada rentang **81% – 100%**, yang dikategorikan sebagai **"Sangat Tinggi"** atau **"Sangat Baik"**.

Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh orang tua (97%) memberikan respon positif yang sangat kuat terhadap poin-poin yang ditanyakan dalam angket tersebut. Tidak ditemukan adanya respon negatif (Tidak Setuju) dari seluruh responden yang terlibat.

3.2 Diskusi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan di SD Negeri Pabuaran Kec. Cipatat Kab. Bandung Barat. Subjek penelitian melibatkan 32 peserta didik kelas II yang teridentifikasi memiliki keterampilan membaca yang masih rendah. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *flashcard* sebagai instrumen inovatif yang dirancang khusus untuk menstimulasi kemampuan literasi dan minat baca peserta didik secara efektif."

Tahap awal penelitian ini adalah potensi dan masalah yang dilakukan melalui studi pendahuluan, meliputi wawancara dengan guru kelas II dan observasi langsung untuk mengidentifikasi rendahnya keterampilan membaca siswa. Tahap kedua adalah perencanaan dan pengembangan produk, yaitu penyusunan desain media *flashcard* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II. Sebelum diujikan, media *flashcard* melalui tahap validasi ahli (materi dan media) untuk mengukur kelayakan

produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam tahap ini adalah angket dengan Skala Likert (skala 1-5) untuk mendapatkan penilaian kuantitatif dari para ahli dan praktisi.

Tahap berikutnya adalah uji coba produk. Peneliti melaksanakan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan implementasi pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Setelah perlakuan, dilakukan *posttest* untuk melihat efektivitas media terhadap peningkatan keterampilan membaca. Data kreativitas dan respon siswa juga diambil menggunakan lembar observasi dan angket kepuasan yang diukur dengan Skala Likert. Tahap terakhir adalah analisis data, pembahasan hasil validasi dan uji coba, serta penarikan kesimpulan mengenai kelayakan dan efektivitas produk.

Dalam penelitian pengembangan ini, data mengenai keterampilan membaca siswa diperoleh melalui lembar observasi serta nilai *pretest* dan *posttest* yang diukur menggunakan instrumen berbasis *Skala Likert*. *Pretest* diberikan pada pertemuan pertama untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa sebelum adanya intervensi produk, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Setelah sesai pembelajaran peneliti juga menyebar angket kepada peserta didik, guru dan orang tua untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran menggunakan media *flashcard.*

Sebelum penerapan media *flashcard*, siswa kelas II SD Negeri Pabuaran Kec. Cipatat Kab. Bandung Barat mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan merangkai suku kata, yang berdampak pada rendahnya keterampilan membaca mereka. Namun, setelah dilakukan uji coba pemakaian media *flashcard* yang telah divalidasi, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengekspresikan bunyi bahasa dan kelancaran membaca.

Data kuantitatif dari hasil Skala *Likert* pada lembar observasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga antusiasme mereka dalam proses pembelajaran literasi. Tahap akhir penelitian ditutup dengan analisis efektivitas produk melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* untuk menarik kesimpulan akhir."

Berikut adalah skor yang didapatkan peneliti setelah menyebarkan angket kepada peserta didik, guru dan orang tua perhitungan skor menggunakan Teknik Analisa skala likert (1-5) dengan hasil sebagai berikut:

Hasil penyebaran angket peserta didik di peroleh dengan skor capaian akhir 91,23% Berdasarkan hasil analisis, perolehan nilai sebesar **91,23%** menunjukkan tingkat persetujuan atau ketercapaian yang Sangat Tinggi. Sebagian besar siswa (75%) menjawab "YA" secara konsisten, sementara hanya sebagian kecil (1,3%) yang memberikan respon negatif atau "Tidak". Hal ini menandakan bahwa indikator yang diukur dalam angket ini telah terpenuhi dengan sangat baik di kalangan siswa.

Selanjutnya hasil penyebaran angket Guru diperoleh dengan skor capaian akhir **97,59%**. Berdasarkan hasil analisis data di atas, angket responden Guru memperoleh nilai indeks sebesar **97,59%**. Merujuk pada kriteria interpretasi skor *Likert*, nilai ini berada pada kategori "Sangat Baik" . Hal ini menunjukkan tingkat kepuasan atau kesesuaian yang sangat signifikan di kalangan guru, di mana 90% lebih guru memberikan penilaian maksimal (Bobot 4) dan tidak ada satu pun responden yang memberikan penilaian pada kategori kurang (Bobot 2 atau 1).

Selanjutnya hasil penyebaran angket Orang Tua diperoleh dengan skor capaian akhir **96,93%.** Berdasarkan kriteria interpretasi skor, hasil capaian sebesar **96,93%** berada pada rentang **81% – 100%**, yang dikategorikan sebagai Sangat Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh orang tua (97%) memberikan respon positif yang sangat kuat terhadap poin-poin yang ditanyakan dalam angket tersebut. Tidak ditemukan adanya respon negatif (Tidak Setuju) dari seluruh responden yang terlibat.

Secara keseluruhan, akumulasi data dari ketiga pihak tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan

efektivitas. Dengan rata-rata capaian di atas 90%, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai solusi atas rendahnya keterampilan membaca siswa kelas II di SD Negeri Pabuaran Kec. Cipatat Kab. Bandung Barat. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media visual seperti *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah diingat oleh anak usia dini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran *flashcard* diukur melalui respon tiga pemangku kepentingan utama: peserta didik, guru, dan orang tua. Secara keseluruhan, media ini mendapatkan apresiasi yang sangat positif dengan rincian sebagai berikut:

1. Respon Peserta Didik Hasil penyebaran angket kepada peserta didik memperoleh skor capaian akhir sebesar 91,23%, yang dikategorikan sebagai tingkat persetujuan Sangat Tinggi. Data menunjukkan bahwa 75% siswa menjawab "YA" secara konsisten, sementara respon negatif hanya sebesar 1,3%.
2. Respon Guru Kelas Penilaian dari sudut pandang praktisi pendidikan menunjukkan hasil yang luar biasa dengan skor indeks sebesar 97,59%. Merujuk pada kriteria interpretasi skor Likert, nilai ini berada pada kategori Sangat Baik. Signifikansi hasil ini terlihat dari absennya penilaian negatif (bobot 1 atau 2), di mana lebih dari 90% guru memberikan penilaian maksimal,
3. Respon Orang Tua Dukungan dari aspek lingkungan rumah juga sangat kuat, terbukti dengan skor capaian akhir 96,93% yang masuk dalam rentang Sangat Tinggi/Sangat Baik. Sebanyak 97% orang tua memberikan respon positif tanpa ditemukan adanya pernyataan "Tidak Setuju".
4. Akumulasi data dari ketiga responden di atas membuktikan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan. Tingginya persentase capaian (rata-rata di atas 90%) menunjukkan bahwa produk ini tidak hanya efektif secara kognitif untuk meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memiliki akseptabilitas (tingkat penerimaan) yang tinggi dari seluruh ekosistem pendidikan di SD Negeri Pabuaran.
5. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi atas dukungan akademik, fasilitas, dan bimbingan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi yang tinggi juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru, serta seluruh Siswa kelas II SDN Mandalawangi Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat yang telah memberikan izin dan berpartisipasi aktif sebagai subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Canva* ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran inovatif dan peningkatan keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar.

5. Referensi

Abidin, Y. (2010). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Afiah, N., & Purwati, R. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Memotivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia*, *11*, 232–251.

Andriani, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 145-152.

Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, *2*(2), 116–125

Antari, Pradnya, I.G.A.D , Sujana, I.W., & Abadi, I.B.G.S. (2015) Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Anak Kelompok B4 TK Kemala Bhayangkari I Denpasar. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 1 Tahun 2015.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada (Informasi umum berdasarkan konteks Arsyad 2017).

Damayanti, E., Yunus, S.R. & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi 208 Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat,* September 2016, halaman 175-182.

Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, *1*(2), 235–245.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press (Informasi umum berdasarkan konteks Indriana 2011).

Kamilah & Ruqoyyah. (2022). (Judul tidak disebutkan dalam teks; referensi mengenai jembatan visual konkret dalam membaca permulaan) .

Lestari, P. (2021). Pemanfaatan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 210-218.

Madasari, C.A. & Buditjahjanto, I.G.P.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Komputer pada Standar Kompetensi Menjelaskan Dasar-Dasar Sinyal Video di SMK Neger 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan,* Volume 1 Nomor 2 Tahun 2022.

Mustika, R. I. (2022). Pengembangan bahan ajar berasaskan multimedia dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam membina literasi awal kanak-kanak pada era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 115–128

Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Piaget, J. (Tanpa Tahun). (Teori mengenai tahap operasional konkret anak usia 7-12 tahun) .

Pratama, A., & Wijaya, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Flashcard Konvensional dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas Awal. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 45-53.

Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini merupakan seorang anak di ' masa kanak - kan*. *4*(1), 259–271. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202

Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074