



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDN 04 RASAU JAYA

Emi Lestariani¹, Yunika Afryaningsih², Riyanti Nurdiana³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}
Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat^{1*}

¹⁾tarilestay52@gmail.com, ²⁾yunikafryaningsih@unukalbar.ac.id, ³⁾riyanti@unukalbar.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SDN 04 Rasau Jaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen dan Nonequivalent Control Group Design. Hasil belajar membaca permulaan adalah variabel terikat (Y), sedangkan media flashcard berbasis digital adalah variabel bebas (X). Menggunakan siswa kelas I dikelas A dan B sebagai populasi penelitian. Ada 19 siswa dimasing-masing kelas IA dan IB. Siswa dikelas IA dan IB masing-masing berfungsi sebagai sampel penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk menentukan kelas pada penelitian ini yaitu purposive sampling atau sampel bertujuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan perbedaan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini yaitu rata-rata kelas kontrol sebesar 77,89 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,77. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test, karena berdasarkan hasil uji normalitas data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil dari uji independent sample t-test 0,049 yang berarti taraf signifikan tersebut menyatakan bahwa H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran flashcard berbasis digital terhadap hasil belajar membaca permulaan.

Kata Kunci : Hasil Belajar Membaca Permulaan, Media Flashcard Berbasis Digital

This study aims to determine the effect of using digital-based flashcard media on the early reading achievement of first grade students at SDN 04 Rasau Jaya. This research employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. Early reading achievement was the dependent variable (Y), while digital-based flashcard media was the independent variable (X). The research population consisted of first grade students in classes A and B, with 19 students in each class. Class IA and Class IB functioned as the experimental and control groups, respectively. The sampling technique applied in this study was purposive sampling. The instruments used for data collection included observation sheets and tests. Based on the data analysis, differences were found between the posttest scores of the experimental and control groups. The average score of the control group was 77.89, while the experimental group had an average score of 86.77. Hypothesis testing was conducted using an independent sample t-test, as the normality test results indicated that the data were normally distributed. The independent sample t-test yielded a significance value of 0.049, which indicates that H_a is accepted. The results of this study demonstrate that digital-based flashcard learning media has a significant effect on students' early reading achievement.

Keywords: *Early Reading Achievement, Digital-Based Flashcard Media*

A. Latar Belakang

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal (Andayani,2015, hal.16). Siswa belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa. Wardani (dalam Dewi, 2015) menjelaskan bahwa tujuan utama dari membaca permulaan adalah agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut. Dalam membaca permulaan siswa diharapkan mampu mengenali huruf, suku kata, kata, dan juga kalimat (Dalman,2017.hal.85).

Menurut Dalman (2014, hal.85) Pada tahap awal, anak mempelajari bentuk-bentuk huruf abjad, harus menghafal dan melafalkan huruf sesuai bunyinya. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan membaca siswa yang rendah sangat memengaruhi proses pembelajaran terutama pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan di kelas I SDN 04 Rasau Jaya mendapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam hal membaca diperoleh rata-rata nilai siswa kelas I yang berjumlah 19 siswa, 8 orang siswa diantaranya sudah mendapat nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 70 , sedangkan 11 siswa lainnya masih mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena masih ada siswa yang belum hafal abjad dengan baik, menyebutkan huruf-huruf yang masih terbolak balik, ketepatan lafal, kurangnya minat membaca, tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran rendah, tingkat keaktifan membaca permulaan rendah. Guru juga mengatakan minimnya penggunaan media pembelajaran dan masih sering menggunakan buku guru saat mengajar sesekali menggunakan media pembelajaran seperti gambar dan permainan namun belum efektif dan kurang bervariasi, guru juga belum pernah menggunakan media berbasis digital. Pada saat proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias saat guru menyampaikan materi pembelajaran karena masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, diam saat guru melakukan tanya

jawab, sibuk bermain sendiri, sehingga mereka tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap siswa dalam proses belajarnya. Hal ini didukung dengan teori Dale yang dikenal dengan "Kerucut Pengalaman Edgar Dale" yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran menurut tingkatannya dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, penggunaan media ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai informatif, motivasional, interaktif dan kreatif.

Media flashcard merupakan alat permainan edukatif yang menggunakan kartu berisi gambar, teks, atau simbol untuk belajar. Bersama dengan teknologi kartu flashcard yang dulu berukuran kecil terbuat dari kertas, kini dapat dikembangkan sebagai flashcard digital (Suprianti dan Jayanta, 2020, hal.4) . Flashcard berbasis digital merupakan salah satu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga penggunaannya saat ini dapat lebih efektif dan efisien (Hermansyah dkk, 2023, hal.245) Penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis digital dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sesuai dengan Karakteristik siswa di kelas rendah, karena anak pada usia SD, usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkret, senang melihat benda nyata, senang bermain, aktif bergerak, kurang konsentrasi dalam pembelajaran, senang dengan hal-hal baru yang menarik dilihat. Seperti dengan menggunakan media flashcard berbasis digital, penyampaian materi dengan bantuan laptop dan proyektor lalu ditampilkan di layar seperti menonton video dengan adanya gambar dan suara tentunya menarik perhatian siswa. karena media pembelajaran flashcard digital dapat menampilkan informasi yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh indra penglihatan siswa. mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik.

Kelebihan dari media pembelajaran flashcard berbasis digital menurut Ahcroft dkk (2018), yaitu didukung visualisasi bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosa kata di antaranya terdapat teks, video bahasa isyarat, bahasa lisan dan terdapat gambar yang menarik bisa diakses di manapun menggunakan smartphone. Selain itu penggunaan media flashcard berbasis digital lebih efisien, inovatif dan menarik, memudahkan siswa memahami materi, dan sangat efektif untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, peneliti ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis digital sebagai upaya dalam pemecahan masalah atau persoalan yang ada dilapangan. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hanik Anisah, 2017 dengan judul "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata Posttest lebih besar dari rata-rata Pretest yaitu $80 > 67$. Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Maronta dkk (2023) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun". Hasil yang ditemukan bahwa pada kelas eksperimen persentasenya lebih tinggi dari kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media flashcard, baik dalam bentuk konvensional maupun berbasis digital, terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun terdapat perbedaan subjek, lokasi, dan fokus penelitian. Pada penelitian Hanik Anisah (2017) lebih berfokus pada penggunaan media flashcard konvensional terhadap keterampilan membaca siswa, sedangkan penelitian Maronta dkk. (2023) meneliti media flashcard berbasis digital pada anak usia 5-6 tahun di jenjang pendidikan anak usia dini. Pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas I sekolah dasar yang memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda. Perbedaan karakteristik siswa, jenjang pendidikan, serta lingkungan sekolah memungkinkan diperolehnya hasil yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan temuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SD.

Peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis digital dapat membantu pemahaman membaca permulaan siswa kelas I dalam kegiatan

pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “**Pengaruh Media Pembelajaran Flascard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 04 Rasau Jaya**”.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental Design). Dalam eksperimen semu, ada dua bentuk desain yang digunakan, yaitu Time-Series Design dan Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2017, hal.77). Penelitian ini menggunakan desain yang kedua, yaitu Nonequivalent Control Group Design, desain ini hampir sama dengan pretest- posttest control group desain hanya Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017, hal.79). Desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas IA sebagai kelas eksperimen dan IB sebagai kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 04 Rasau Jaya yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengambil sampel yang digunakan adalah purposive sampling atau sampel bertujuan yaitu teknik penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan pada kriteria tertentu dan pertimbangan tertentu. Alasan peneliti menggunakan teknik purposive sampling karena kemampuan membaca permulaan siswa di kelas IA masih dikategorikan rendah. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IA sebagai kelas eksperimen terdiri dari 19 siswa dan IB kelas kontrol terdiri dari 19 siswa di SDN 04 Rasau Jaya.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah observasi dan instrumen berupa tes. Peneliti menguji dua kelompok variabel, hasil pengujian tersebut dijadikan data pembandingan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, sehingga data tersebut dapat di jadikan bahan pembandingan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara hasil belajar membaca perluaan dengan menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis digital. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua instrumen yaitu soal tes. Soal tes yang digunakan yaitu pretest dan posttest.

Data hasil belajar yang diperoleh dianalisis secara statistik menggunakan pendekatan deskriptif dan inferensial menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memenuhi syarat analisis lebih lanjut. Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk menarik pengaruh antara variabel X dan variabel Y. hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 Uji Independent Sample T-Test. Uji independent sample t-test digunakan untuk menguji perhitungan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dimulai pada 11 April hingga 3 Mei 2025 dengan total lima kali pertemuan dijadwalkan. Penyelenggaraan penelitian ini, peneliti menggunakan Instrumen lembar observasi dan tes sebagai pengumpulan data selama proses penelitian berlangsung. Studi ini dilakukan di SDN 04 Rasau Jaya dengan mengambil kelas IA dan IB sebagai sampel penelitian terdiri dari 38 peserta didik. Kelas IA memiliki 19 peserta didik sebagai kelompok eksperimen, sedangkan IB memiliki 19 peserta didik sebagai kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua observer. Hasil observasi dari observer pertama menunjukkan guru telah melaksanakan semua tahapan pembelajaran (awal, inti, penutup) sesuai rencana. Siswa juga menunjukkan tingkat partisipasi, perhatian, dan pemahaman yang sangat baik terhadap materi yang diajarkan serta aktif berinteraksi dengan guru dan media pembelajaran. Hasil observasi oleh observer kedua pada aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media flashcard dalam proses pembelajaran dengan sangat baik, mulai dari persiapan, pelaksanaan inti hingga penutupan. Observasi oleh observer kedua menguatkan bahwa pembelajaran menggunakan flashcard berbasis digital sudah berjalan dengan baik, mendorong keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data pretest kelas eksperimen dengan skor tertinggi sebesar 100, terendah 38,88, Nilai rata-rata 66,42, peserta didik yang tuntas adalah 8 orang, presentase ketuntasan 42,10 %. Peserta didik yang tidak tuntas 11 orang Presentase Ketuntasan 57,89 %. Sedangkan data posttest kelas eksperimen skor tertinggi sebesar 100, skor terendah sebesar 63,96, Nilai rata-rata

Pretest 86,78, peserta didik yang tuntas adalah 17 orang, presentase ketuntasan 89,47%. Peserta didik yang tidak tuntas 2 orang, Presentase Ketuntasan 10,52%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data pretest kelas kontrol skor tertinggi sebesar 96,19, skor terendah sebesar 27,99, Nilai rata-rata Pretest 69,26, peserta didik yang tuntas adalah 13 orang, presentase ketuntasan 68,42%. Peserta didik yang tidak tuntas 6 orang, Presentase Ketuntasan 31,57%. Sedangkan data posttest kelas kontrol skor tertinggi sebesar 100, skor terendah sebesar 44,56, Nilai rata-rata Pretest 77,89, peserta didik yang tuntas adalah 14 orang, presentase ketuntasan 73,68%. Peserta didik yang tidak tuntas 5 orang, Presentase Ketuntasan 26,31%.

Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	,100	19	,200*	,944	19	,314
	Posttest Eksperimen	,114	19	,200*	,935	19	,211
	Pretest Kontrol	,221	19	,016	,922	19	,121
	Posttest Kontrol	,166	19	,181	,934	19	,203
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk dengan SPSS versi 25, pada table 1 diperoleh hasil nilai Pretest kelas eksperimen signifikan 0,314 > 0,05, nilai posttest Signifikan 0,211 > 0,05 dan hasil nilai pretest kelas kontrol signifikan 0,121 > 0,05, nilai posttest 0,203 > 0,05 maka kriteria keputusannya yaitu H0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan uji normalitas data untuk Pretest dan Posttest peserta didik kelas I SDN 04 Rasau Jaya berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,082	1	36	,776
	Based on Median	,264	1	36	,611

Based on Median and with adjusted df	,264	1	34,556	,611
Based on trimmed mean	,152	1	36	,699

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji levene statistic dengan SPSS Versi 25, pada tabel 2 di peroleh hasil yakni nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,776 > 0,05$ maka bersifat homogen.

Uji T Independent Sampel t Test

Tabel 3. Uji Independent Sampel T-test Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	2,277	,140	2,035	36	,049	8,887	4,367	,030	17,743
	Equal variances not assumed			2,035	30,372	,051	8,887	4,367	-,027	17,801

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa, nilai signifikansi sebesar 0,049 (2 tailed). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan setelah penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap hasil belajar membaca permulaan pada siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen diketahui rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 66,42 setelah dilakukan posttest adalah 86,78 sehingga terdapat peningkatan sebesar 20,36. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji

Independent Sample T test. Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test pada data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,049 < 0,05$) maka , H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis digital terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SDN 04 Rasau Jaya.

Hasil penelitian ini didukung dengan data kualitatif menggunakan lembar observasi. Dari hasil pengamatan terhadap peserta didik saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis digital menunjukkan peserta didik pada kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan antusias yang lebih besar dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media flashcard berbasis digital. Berdasarkan hasil observasi oleh observer pertama dan observer kedua menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media flashcard berbasis digital secara keseluruhan guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan sangat baik, begitu pula siswa telah mengikuti proses pembelajaran dengan antusiasme dan keterlibatan yang baik.

Setelah penerapan media pembelajaran flashcard berbasis digital di kelas eksperimen dan penggunaan media konvensional (kartu kata) di kelas kontrol, dilaksanakan uji posttest. Hasil dari posttest menunjukkan bahwa kedua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol, mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen meraih nilai rata-rata 86,78, sementara kelas kontrol mendapatkan nilai 77,89. Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan media flashcard berbasis digital.

Penggunaan media ini dapat dikategorikan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dibandingkan dengan media kartu kata konvensional, flashcard berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Melalui kombinasi tampilan visual dan suara, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar multisensorik yang memperkuat daya ingat. Hal ini sejalan dengan teori Cone of Experience yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh siswa, maka semakin mudah dipahami dan diingat dan pengalaman belajar yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran (audio-visual) memungkinkan peserta didik untuk mengingat sekitar 50%

dari materi yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran melalui flashcard berbasis digital tidak hanya menghadirkan teks dan gambar, tetapi juga memperkuat pemahaman melalui suara dan tampilan yang lebih konkret. Temuan ini sekaligus menunjukkan adanya kebaruan, karena flashcard yang digunakan dalam bentuk cetak kini dikembangkan dalam format digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik..

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard berbasis digital berpengaruh terhadap hasil belajar membaca permulaan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanik Anisah (2017) dengan judul "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa" Hasil penelitian menunjukkan bahwa media FlashCard berpengaruh terhadap keterampilan membaca. Perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dilihat dari rata-rata, rata-rata Posttest lebih besar dari rata-rata Pretest yaitu $80 > 67$. Maka hipotesis yang dirumuskan adalah penggunaan media Flash Card berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca, diterima dan terbukti kebenarannya.

Walaupun media pembelajaran flashcard berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi ada beberapa kendala dalam melakukan penelitian ini, yaitu : 1) keterbatasan waktu penelitian, 2) Peserta didik yang cenderung memiliki konsentrasi terbatas,, 3) perlunya pengawasan yang lebih karena peserta didik terlalu aktif, 4) peserta didik yang belum terbiasa dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada penelitian ini media pembelajaran flashcard berbasis digital memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran flashcard berbasis digital pada penelitian ini adalah 1) mudah diakses kapan saja, 2) tampilan yang lebih menarik dengan menggunakan gambar, animasi, video, suara, 3) cocok untuk menghafal huruf dan kosa kata dengan mudah, 4) mudah disesuaikan dan 5) ramah lingkungan.

Selain kelebihan tentunya penggunaan media flashcard berbasis digital memiliki kekurangan yaitu : 1) membutuhkan perangkat dan internet, 2) cenderung fokus pada hafalan seperti kosa kata, 3) kurang untuk pemahaman mendalam, 4) Risiko gangguan digital, 5) kurang mendorong diskusi dan interaksi

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata skor posttest kelas kontrol adalah 77,89 dan rata-rata skor kelas eksperimen adalah 86,78, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample t-test, perbandingan data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,049 < 0,05$) maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SDN 04 Rasau Jaya. Hal ini bermakna bahwa penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar membaca permulaan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Afianti, F., Ummul, K., & Ningtyas, A. R. (2024). PENGARUH MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SDN TRANS MADANG (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Andriani, PAK (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6 (1), 143-157.
- Anisah, H. (2017). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Jacoby, W. G. (1994). Public attitudes toward government spending. *American Journal of Political Science*, 38(2), 336-361.
- Ash-Sholeha, A., Adjie, N., & Putri, S. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kids Flascard Digital Dalam Mengenalkan Angka Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUDUPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 179-186
- Audie, N. (2019, Mei). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, hlm. 586-595).
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hal.3.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali
- Dalman. (2018). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Grafindo Persada. Jakarta: Grafindo Persada
- DEWI, M. A. (2019). Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Tulang Napier Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas II Materi Operasi Hitung Perkalian Di Mi Futuhiyyah 02 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, Universitas Wahid Hasyim Semarang)

- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2).
- Fitriani Elly, Waspodo M, Gatot M (2022) Media Flascard Baca Digital Untuk Anak Usia Dini. *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Fitriyani, D. (2023). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Di MI Ma'arif 1 Bumi Mulya Kab. Waykanan (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Hermansyah, S., Usman, M., & Hanafi, M. (2023). Penggunaan Flascard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, e-ISSN: 3025-5392, 1(1), 1-10.
- Maronta (2022). Pengaruh Media Flascard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 261-270.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flascard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Usia Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (1), 1142-1161.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar* (Hilmiati (Ed.)). Sanabil Creative.
- R J Ashcroft, R Cvitkovic, and M Prayer 2018 Digital flashcard L2 Vocabulary learning out- performs traditional flashcards at lower proficiency levels (A mixed-methods study of Japanese university students, *EUROCALL Rev.* 26(1) 14-28.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung.
- Suprianti, GAP, & Jayanta, INL (2020). Mengatasi Kosakata Pembelajaran Muda di Kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL). *Jurnal Bahasa Asing Asia*, 27 Oktober (4.5), 90-101. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.32758>
- Yuningsih, R., Yulia, Y., Sari, M., & Fitriani, W. (2022, Agustus). Penerapan Media *Flascard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. Dalam *BIC 2021: Prosiding Konferensi Internasional Batusangkar ke-6, BIC 2021, 11-12 Oktober 2021, Batusangkar-Sumatera Barat, Indonesia* (hlm. 11). Aliansi Eropa untuk Inovasi.