

## Effectiveness of *Flashcard* Learning Media Using Canva to Enhance Early Reading Skills in First Grade Students

Salsabila<sup>1</sup>, Urip Muhayat Wiji Wahyudi<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta<sup>1,2</sup>

---

### Article Information

Reviewed : June 13, 2025

Revised : June 26, 2025

Available Online : July 15, 2025

---

### Keyword

*Flashcard*, Learning Media, Canva, Early Reading Skills

---

### Correspondence E-mail

[salsaabilla1310@gmail.com](mailto:salsaabilla1310@gmail.com)

[urip@upy.ac.id](mailto:urip@upy.ac.id)

---

### ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of *flashcard* media using Canva application in improving the early reading skills of first grade students of SD Negeri 1 Kadipiro. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent pre-test-post-test design. Data collection was done through pre-test and post-test and data recording. The sample of this study was 56 students divided into two classes, namely classes 1A and 1B with the number of students in each class as many as 28 students, class 1A as the control group and class 1B as the experimental group. There was a significant increase in the experimental group's average score from pre-test (61.678) to post-test (83.928). A paired sample t-test showed a significance value of 0.000, indicating a significant difference before and after the treatment. N-Gain analysis showed that *flashcard* media was more effective than alphabet poster media, with the experimental class having an N-Gain of 58.06 and the control class having an N-Gain of 34.88. This study concluded that *flashcards* using the Canva application were effective in improving students' early reading skills.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi fondasi pokok untuk mengembangkan keterampilan siswa agar meraih keberhasilan akademis dan meningkatkan pemahamannya pada kegiatan belajar mengajar. Pada lingkungan SD literasi khususnya keterampilan membaca, merupakan landasan utama yang harus dikuasai sejak usia dini. Keterampilan membaca sangat penting karena merupakan kunci keberhasilan akademis siswa pada jenjang pendidikan berikutnya. Penguasaan keterampilan membaca sejak dini akan berdampak positif terhadap perkembangan intelektual, perilaku, serta memperkaya pengetahuan dan perbendaharaan kata siswa (Rosianita & Rosianita, 2022). Oleh karena itu, keterampilan membaca perlu menjadi fokus utama pendidikan sekolah dasar.

Namun, keterampilan membaca siswa Indonesia menghadapi tantangan besar. Menurut data yang dirilis oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) mencatat keterampilan literasi siswa Indonesia berada di bawah rata-rata global, sehingga perlu dilakukan peningkatan strategi pembelajaran literasi di sekolah dasar (Fidiah1 & Yasin, 2024). Pada kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum menguasai kemampuan

membaca permulaan siswa, padahal kemampuan tersebut sangat penting untuk pembelajaran di kelas berikutnya. Apabila siswa tidak menguasai keterampilan membaca permulaan dengan baik di tahap awal, maka mereka akan kesulitan memahami berbagai pokok bahasan di tahap selanjutnya (Amri & Rochmah, 2021).

Menurut (Vina Maghfiroh1, 2024) mengemukakan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal dari proses membaca untuk memasuki tahap selanjutnya. Tahap awal dari proses membaca difokuskan dalam aktivitas mengenalkan dan melafalkan huruf, suku kata, serta kalimat dasar. Sejalan dengan Karisma dan Arvianto (Pridasari & Anafiah, 2020) Kegiatan ini tidak hanya melibatkan proses pembelajaran keterampilan membaca, tetapi juga pemahaman terhadap isi bacaan. Akan tetapi, sebagian besar mengalami kendala pada pemahaman isi bacaan, membaca terputus-putus, dan belum dapat mengenali huruf dengan baik.

Faktor-faktor yang bersifat instrinsik maupun ekstrinsik mejadi penyebab kesulitan membaca. Rahim (Septiana Soleha et al., 2021) mengemukakan bahwa faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis, seperti motivasi dan minat, sehingga membaca permulaan siswa dipengaruhi. Selain itu, teknik pengajaran kurang menyenangkan serta minimnya media pembelajaran interaktif juga menjadi penyebab kurangnya motivasi belajar siswa (Anitasari & Utami, 2022). Kurangnya dukungan dan perhatian di lingkungan keluarga serta terbatasnya fasilitas belajar di rumah juga menjadi kendala yang sering terjadi. Peran positif orang tua dalam menemani serta memotivasi anak belajar membaca di rumah sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan membaca anak sejak usia dini.

Hasil survei pra penelitian yang dilaksanakan pada SDN 1 Kadipiro, ditemukan bahwa dari 28 siswa kelas 1 yang terdiri dari kelas 1A dan 1 B sebanyak 18 siswa (64,28%) Masih menghadapi kendala membaca tahap awal. Berdasarkan temuan wawancara bersama guru kelas juga menunjukkan siswa masih dalam tahap adaptasi dari TK yang lebih santai menuju suasana di sekolah dasar yang lebih terstruktur. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggebungkan hruuf menjadi kata sederhana, terutama pada kata-kata yang tidak umum, serta kurangnya motivasi belajar di rumah akibat minimnya dukungan keluarga dan keterbatasan sarana belajar.

Untuk mengatasi masalah membaca permulaan perlu memperhatikan karakteristik anak usia dini. Menurut Piaget (Hadiana et al., 2018) mengemukakan bahwa siswa kelas satu berada pada tahap operasional kongkret, dimana mereka memerlukan media pembelajaran yang sesuai

dengan tahap perkembangan kognitif anak, seperti media visual dan kongkret. Sejalan dengan (Dewi, 2021) anak dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini memerlukan perantara atau media pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran *flashcard*. *Flashcard* merupakan media visual terbentuk kartu dan gambar serta kata-kata menarik mampu menstimulasi minat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Akbar menurut Beleghezadeh & Ashoori (Akbar, Rizalul, 2022) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah sebuah kartu yang di atasnya terdapat kata, kalimat atau gambar sederhana. Sedangkan (Indriani et al., 2023) mengemukakan bahwa *flashcard* dirancang dengan menggunakan warna-warna cerah, gambar yang jelas dan teks yang sederhana, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Menurut (Khanifah & Siswoyo, 2023) menegaskan bahwa media visual seperti *flashcard* sangat efektif untuk membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret, khususnya pada tahap awal membaca. Selain itu, *flashcard* dapat digunakan dalam berbagai permainan edukatif yang melatih daya ingat, merangsang kemampuan otak, dan memperkaya kosakata siswa.

Akan tetapi media *flashcard* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Susilana dan Riyana (Budiyanto & Hotimah, 2022) kelebihan media flashcard yaitu mudah dibawa kemana-mana, secara kegunaannya praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Sedangkan kelemahan (Cahyani, 2018) yaitu hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil dan memerlukan perawatan yang harus teliti karena dikhawatirkan kartu akan tercecer hilang.

Namun, pembuatan *flashcard* secara manual memerlukan waktu dan keterampilan khusus. Seiring perkembangan teknologi, kini tersedia aplikasi digital yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran dengan lebih efisien, salah satunya adalah aplikasi canva. Canva merupakan platform desain dengan banyak tempate dan item visual menarik yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Menurut (Mayasari et al., 2023) mengemukakan bahwa pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi canva termasuk *flashcard*, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain materi ajar yang lebih variatif dan interaktif. Sedangkan menurut (Ruszayanthi et al., 2024) juga menambahkan bahwa pemanfaatan aplikasi digital seperti Canva dapat memudahkan guru menciptakan media belajar yang dibutuhkan siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan kata lain media pembelajaran berbasis canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan media konvensional (Fazriyah et al., 2023).

Penelitian sebelumnya (Ruddamayanti, 2019) penggunaan media flashcard kepada usia dini sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Menurut peneliti lain (Gauri et al., 2024) juga menyatakan media *flashcard* memiliki efek yang positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas I SD. Hasil uji hipotesis T menunjukkan bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel (3.279 lebih besar dari 1.724). dapat diartikan bahwa media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. sejalan dengan (Apfani et al., 2022) hasil efektivitas mendapatkan nilai 88,67 dengan kriteria sangat efektif, maka media flashcard sangat efektif digunakan untuk kemampuan membaca permulaan.

Namun, kajian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* yang digunakan oleh aplikasi canva masih sangat terbatas, terutama untuk siswa di kelas satu Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro. Penelitian ini juga memberikan alternatif solusi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif serta efektif sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran membaca permulaan.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dan menggunakan desain penelitian *non-equivalent pretest-posttest* yang tidak setara. Menurut Payadnya & Jayantika (Putri et al., 2023) penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh satau perlakuan atau *treatment* terhadap tingkah laku siswa untuk mengevaluasi apakah tindakan itu berpengaruh jika dibandingkan dengan tindakan lain. Sedangkan (Riyanto et al., 2022) penelitian ini bersifat eksperimen dalam bentuk quasi eksperimen dengan kelompok kontrol, namun dengan demikian tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui apakah media *flashcard* penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas satu SD di kelas eksperimen.

## Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro di Yogyakarta selama semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas 1A dan 1B digunakan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## Subjek Penelitian

Studi ini melibatkan siswa di kelas satu SD Negeri 1 Kadipiro. Terdapat 56 siswa yang terlibat dalam penelitian, dan mereka dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama yaitu 1A bertindak sebagai kelompok kontrol dengan poster abjad dan kelompok kedua 1B bertindak sebagai kelompok eksperimen dengan *flashcard* yang digunakan dengan aplikasi Canva.

## Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan desain *nonequivalen pretest posttest*. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan 4 tahap, sebagai berikut:

- 1) Persiapan: melakukan observasi awal, menyiapkan instrumen penelitian, dan media pembelajaran
- 2) Pemberian *Pretest*: semua siswa (kedua kelompok) tes awal (*pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan permulaan tahap awal siswa).
- 3) Memberikan Perlakuan: Aplikasi Canva memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan kartu flash, dan kelas kontrol menerima perlakuan dengan poster abjad.
- 4) Pemberian *posttest*: setelah dilakukan perlakuan di kedua kelas, selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil setelah dilakukan pemberlakuan pada kedua kelompok.

## Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti tes dan dokumentasi, validasi kalayakan instrumen test dan modul ajar. Teknik tes yang digunakan yaitu pilihan ganda yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Penilaian *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca permulaan disesuaikan dengan indikator membaca permulaan.

## Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media *flashcard* menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Analisis data menggunakan pengujian statistik deskriptif, pengujian normalitas, pengujian homogenitas, uji t (uji sampel t berpasangan), dan pengujian hasil *N-Gain*.

### 1. Statistiks Deskriptif

Digunakan untuk menggambarkan kemampuan membaca permulaan siswa pada uji *pretest* dan *posttest* berdasarkan kedua kelompok, meliputi perhitungan nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum.

### 2. Uji Normalitas

Uji Normalitas: Digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data normal. Menurut (Harahap et al., 2025) mengemukakan bahwa uji normalitas menentukan apakah data berdistribusi normal. Sedangkan (Muliani, 2018) uji normalitas digunakan untuk membuktikan sampel berasal dari suatu populasi berdistribusi normal. Uji ini adalah langkah pertama dalam analisis data, setelah itu data akan diproses secara parametrik atau non-parametrik. Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan program SPSS 26. Taraf signifikansi pada uji normalitas yaitu 5%, sehingga  $\alpha = 0,05$ . Kriteria: jika  $\text{sig} > 0,05$ , maka data berdistribusi normal, dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan setelah uji normalitas, analisis ini untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama atau homogen. Menurut (Lubis et al., 2023) Uji kesamaan dua varian memeriksa apakah sebaran data homogen dengan membandingkan varian mereka. Jika dua kelompok data atau lebih memiliki varian yang sama, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan lagi karena data dianggap homogen. Sejalan dengan Vivi Silvia (Nasar et al., 2024) mengemukakan bahwa jika varian kedua data sama atau lebih signifikan, pengecekan homogenitas tidak diperlukan lagi. Uji homogenitas penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS 26. Dengan taraf signifikansi 5% pada uji normalitas,  $\alpha = 0,05$ . Kriteria menunjukkan bahwa varian data homogen jika  $\text{sig}$  lebih dari 0,05 dan tidak homogen jika  $\text{sig}$  kurang dari 0,05.

### 4. Uji t

Peneliti menggunakan uji t gabungan sampel pada uji coba terbatas. Penelitian ini menggunakan uji T berpasangan (*Paired Sample T Test*). Menurut (Putri et al., 2023) uji sampel berpasangan bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang sama dalam perlakuan yang berbeda. Taraf signifikansi uji t adalah 5%, sehingga  $\alpha = 0,05$ . Jika  $\text{sig}$  di atas 0,05,  $H_0$  diterima, dan jika  $\text{sig}$  (*2-tailed*) (*2-tailed*) di bawah 0,05,  $H_0$  ditolak.

## 5. Uji N-Gain

Digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar rata-rata pada kemampuan pemecahan masalah (Sukarelawan et al., 2024). Dilakukan dengan rumus berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dapat dilihat melalui tabel tingkat efektivitas. Adapun tabel tingkat efektivitas sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Penentuan Tingkat Efektivitas

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a) Data *Pretest* dan *postest*

**Tabel 3.** Hasil *Prtest* dan *Posteest* kedua Kelas

Kelas	<i>Pretest</i>			<i>Postest</i>		
	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Mean	Nilai tertinggi	Nilai terendah	mean
<b>Eksperimen</b>	91	33	61,68	100	66	83,93
<b>Kontrol</b>	91	20	60,46	100	40	74,25

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa *pretest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi yaitu 91 dengan nilai terendah 33 dengan rata-rata 61,68 dan perolehan nilai *postest* tertinggi 100 yaitu dan terendah 66 dengan rata-rata 83,93. Sedangkan, berdasarkan tabel di atas juga dapat diketahui bahwa *pretest* pada kelas kontrol memperoleh nilai *pretest* tertinggi 91 dan terendah dengan 20 rata-rata 60,46. Sedangkan perolehan *postest* tertinggi 100 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 74,25.

Tabel di atas menunjukkan bahwa pretest kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 33 dengan rata-rata 61,68, dan nilai posttest tertinggi 100 dan nilai terendah 66 dengan rata-rata 83,93. Pretest kelas kontrol juga memperoleh nilai tertinggi 91 dan terendah 33 dengan rata-rata 60,46, dan nilai posttest tertinggi 100 dan terendah 66 dengan rata-rata 83,93.

#### b) Analisis Data Deskriptif

Nilai pretest dalam kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 100, dengan nilai terendah 33, rata-rata 61,68 serta *std deviation* 17.014, sedangkan posttest memperoleh nilai tertinggi 100, dengan nilai terendah 66, rata-rata 83,93 serta *std deviation* 9.506. Nilai pretest dalam kelas kontrol diperoleh nilai pretest tertinggi 91 dan terendah 20, rata-rata 60.46 serta *std deviation* 16.105. Sedangkan perolehan posttest tertinggi yaitu 100 dan terendah 40, rata-rata 74.25 *std deviation* serta 13.759, sebagaimana terlihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Analisis Data Deskriptif

		Statistics			
		Pretest Eksperimen	Posttest Ekperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	Valid	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0
Mean		61.68	83.93	60.46	74.25
Std. Deviation		17.014	9.506	16.105	13.759
Minimum		33	66	20	40
Maximum		91	100	91	100

#### c) Pengujian Normalitas

Menurut Razali (Setianingsih & Nelmiawati, 2020) mengemukakan bahwa Pengujian normalitas menggunakan shapiro wilk digunakan apabila sampel yang digunakan < 50 sampel (N dibawah 50) agar hasil yang didapatkan tepat dan sesuai

**Tabel 5.** Pengujian Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.147	28	.127	.951	28	.209
	Posttest Eksperimen	.158	28	.073	.936	28	.090
	Pretest Kontrol	.170	28	.037	.957	28	.295
	Postes Kontrol	.142	28	.153	.970	28	.580

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data awal, atau pretest kelas eksperimen, memiliki nilai signifikansi 0,209 dan nilai signifikansi pretest kelas kontrol 0,295.

Nilai signifikansi pretest eksperimen adalah  $\text{sig } 0,209 > \alpha = 0,05$ , yang menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal, dan nilai signifikansi pretest kontrol adalah  $\text{sig } 0,295 > \alpha = 0,05$ , yang menunjukkan bahwa data pretest kelas kontrol berdistribusi normal.

#### d) Pengujian Homogenitas

Dengan menggunakan SPSS 26, hasil pengujian homogenitas pada data postest menunjukkan bahwa hasil berdasarkan rata-rata sebesar 0,345, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 atau nilai sig 0,345 lebih dari 0,05 sebagaimana yang terlihat pada tabel 6. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan postest memiliki varian yang sama, atau homogen.

**Tabel 6.** Pengujian Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.899	1	110	.345
	Based on Median	.682	1	110	.411
	Based on Median and with adjusted df	.682	1	109.992	.411
	Based on trimmed mean	.747	1	110	.389

#### e) Analisis Hipotesis

**Tabel 7.** Uji Paired Sampel T test

		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Posttest_eksperimen	-22.250	16.336	3.087	-28.584	-15.916	-7.207	27	.000	
Pair 2	Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-13.786	15.697	2.966	-19.872	-7.699	-4.647	27	.000	

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig) adalah 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian, dapat ditemukan bahwa nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest kelas eksperimen memiliki pengaruh signifikansi. Ada kemungkinan bahwa penggunaan kartu *flashcard* sebagai alat pembelajaran dapat mempengaruhi atau meningkatkan keterampilan membaca awal siswa.

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig) adalah 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian, dapat ditemukan bahwa nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest kelas kontrol memiliki pengaruh signifikansi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan poster abjad sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi atau meningkatkan keterampilan membaca awal siswa.

#### f) N-Gain

Adapun untuk mengetahui nilai N-Gain digunakan rumus berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Rata - rata skor posttest} - \text{rata - rata skor pretest}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{rata - rata skor pretest}}$$

**Tabel 8.** Analisis Skor N-Gain

Kelas	Rata-rata <i>N-Gain</i> (%)	Kriteria
Eksperimen	58,06	Cukup Efektif
Kontrol	34,88	Kurang Efektif

Berdasarkan Tabel di atas, kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard* memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 58,06 dengan interpretasi kriteria "sedang" dan "persentase cukup efektif", sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media poster abjad memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 34,88 dengan interpretasi kriteria "sedang" dan "persentase tidak efektif".

#### Pembahasan

Berdasarkan tabel 9 terlihat pretest dan posttest pada kelas eksperimen dilakukan kepada seluruh siswa. Pretest diberikan sebelum pemberlakuan siswa guna melihat kemampuan awal mereka. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai siswa beragam mulai dari skor terendah 33 dan tertinggi 100, dengan rata-rata 61.678. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Flashcard*, seluruh siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka. Nilai posttest siswa juga beragam dengan skor terendah 66 dan tertinggi 100 dengan rata-rata 83.928. kesimpulan bahwa secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan nilai, yang dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest sebesar 11,56%. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran *Flashcard* yang digunakan di kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

**Tabel 9.** Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nilai	Pretest	Posttest
Terendah	33	66
Tertinggi	100	100
Rata Rata	61.678	83.928

Selanjutnya tabel 10 menunjukkan bahwa kelas kontrol dilakukan dengan memberikan semua siswa pretest dan posttest sebelum penerapan. Pretest diberikan sebelum penerapan

untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan hasil pretest menunjukkan bahwa skor siswa beragam mulai dari skor terendah 20 dan tertinggi 91, dengan rata-rata 60.464. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran poster abjad, seluruh siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka. Nilai posttest siswa juga beragam dengan skor terendah 33 dan tertinggi 93 dengan rata-rata 83.928. dapat disimpulkan bahwa, menunjukkan peningkatan nilai sebesar 5,23%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa walaupun pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan media poster, sebagian siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang sangat kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan kartu flash. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran poster abjad masih dapat bermanfaat, tetapi tidak efektif seperti kartu flash yang diterapkan di kelas eksperimen. Maka, hasil penelitian di kelas kontrol dapat digunakan untuk membandingkan dan mengevaluasi seberapa efektif perlakuan yang digunakan di kelas eksperimen.

**Tabel 10.** Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Nilai	Pretest	Posttest
<b>Terendah</b>	20	33
<b>Tertinggi</b>	90	93
<b>Rata Rata</b>	60.464	74.25

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas kontrol dilakukan dengan memberikan semua siswa pretest dan posttest sebelum penerapan. Pretest diberikan sebelum penerapan untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan hasil pretest menunjukkan bahwa skor siswa beragam mulai dari skor terendah 20 dan tertinggi 91, dengan rata-rata 60.464. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran poster abjad, seluruh siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka. Nilai posttest siswa juga beragam dengan skor terendah 33 dan tertinggi 93 dengan rata-rata 83.928. dapat disimpulkan bahwa, menunjukkan peningkatan nilai sebesar 5,23%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa walaupun pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan media poster, sebagian siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang sangat kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan kartu flash. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran poster abjad masih dapat bermanfaat, tetapi tidak efektif seperti kartu flash yang diterapkan di kelas eksperimen. Maka, hasil penelitian di kelas kontrol dapat digunakan untuk membandingkan dan mengevaluasi seberapa efektif perlakuan yang digunakan di kelas eksperimen.

Siswa di kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro telah menunjukkan peningkatan kemampuan membaca mereka dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Untuk eksperimen quasi, desain kelompok pretest dan posttest digunakan. Soal pretest dan posttest diberikan kepada kedua kelompok sebanyak dua kali, sebelum dan sesudah implementasi. Kelas kontrol menggunakan poster abjad, sedangkan kelas eksperimen menggunakan *flashcard* untuk pembelajaran. Setiap kelas memiliki 28 siswa, yang merupakan sample yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard* memiliki nilai posttest rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan poster abjad. Sementara rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 83,928, rata-rata posttest kelas kontrol adalah 74,25. Dapat disimpulkan bahwa penerpakan media *flashcard* pada kelas ekperimen menunjukkan bahwa efektif dalam membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan media *flashcard* lebeih interaktif dan menarik sehingga meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar siswa.

Pada kelas eksperimen berdasarkan hasil uji T Menurut hasil uji T berpasangan, atau sampel t-test yang berpasangan, nilai sig adalah 0,000, yang sesuai dengan kriteria pengujian daoat dan menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 kurang dari 0,05,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dengan aplikasi Canva berdampak pada kemampuan membaca permulaan.

Setelah mengetahui pengaruh dari penggunaan medi *flashcard* menggunakan aplikasi canva, untuk melihat efektivitas media pembelajaran *flashcard* maka dapat dilihat dari hasil perhitungan N-Gain dalam bentuk persen. Hasil perhitungan N-Gain ini menghasilkan kategori sedang yang cukup efektif dengan nilai rata-rata 58,06. Oleh karena itu, ada perbedaan antara media pembelajaran siswa yang menggunakan poster abjad dan yang menggunakan *flashcard*.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Kesimpulan**

Keseluruhan, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa di kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro. Hasil analisis data menunjukkan bahwa, pada kelompok eksperimen setelah pemberlakukan, nilai kemampuan membaca permulaan rata-rata sebesar 83.928 dan nilai posttest rata-rata sebesar 74.25. Namun, jika dibandingkan

dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum pemberlakuan sebesar 61.678 dan setelah pemberlakuan sebesar 60.464, ada peningkatan yang signifikan.

Hasil belajar siswa yang menggunakan *flashcard* dan aplikasi Canva berbeda dengan siswa yang menggunakan poster abjad. Uji berpasangan, atau uji sampel berpasangan  $t$ , menunjukkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh nilai dari probabilitas ( $\text{sig}$ ) 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dapat dikatakan juga bahwa terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*.

Hasil perhitungan N-Gain siswa, yang memperoleh nilai sebesar 56,08% dan berada dalam kategori "sedang" dengan presentase "cukup efektif", menunjukkan bahwa nilai belajar siswa telah meningkat dari sebelumnya. Keefektifan media dapat dilihat dari hasil perhitungan N-Gain siswa diperoleh nilai sebesar 56,08%. Nilai tersebut berada pada kategori "sedang" dengan presentase "cukup efektif". Sehingga hasil uji N-Gain ini menunjukkan terdapat peningkatan nilai belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya.

## Rekomendasi

Rekomendasi yang diberikan peneliti untuk penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran: guru dapat menggunakan *flashcard* dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 1 SD.

## REFERENSI

- Akbar, Rizalul, M. (2022). Flash Card Sebagai Media Pembelajaran. In Haura Utama Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 52–58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/25916>
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Apfani, S., Utami, E. P., & Suryani, A. I. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Flashcard pada Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16789–16796.
- Budiyanto, C., & Hotimah, E. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi. *Bale Aksara*, 3(2), 47–57. <https://doi.org/10.31980/ba.v3i2.2032>
- Cahyani, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN 2 Ngroto Pujon. 11–75.

- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57.
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I3.1697>
- Fidiah1, R. N., & Yasin, M. (2024). Pengembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui matematika dalam kurikulum merdeka. October.
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(2), 212–242.
- Harahap, S., Lubis, I. S., Rahimah, A., Artikel, I., & Education, J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Marancar. 13(1), 299–305.
- Indriani, N., Rodliyah, S., Agustina, E., & Yaqin, A. H. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Implementation of Flashcard Learning Media To Improve Mathematics Learning Outcomes of Class Ii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Equation*, 6.
- Khanifah, U., & Siswoyo, A. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Tambak Kemerakan. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 261–270. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i3.1087>
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134–143.
- Mayasari, M., Djibu, R., Nurchayati, N., Fayola, A. D., Rahmah, S., & Hakim, M. L. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 6913–6919. <https://doi.org/10.31004/CDJ.V4I4.18518>
- Muliani, I. N. H. & P. Li. (2018). Uji Persyaratan Analisis. In Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moschata) Untuk Substitusi Tepung Terigu Dengan Penambahan Tepung Angkak Dalam Pembuatan Mie Kering (Vol. 15, Nomor 1). <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Pridasari, F., & Anafiah, S. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Di Sdn Demangan Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8054>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>

- Riyanto, A., Hamzah, S., & Hadiwinarto, H. (2022). Effectiveness of Problem-Based Learning Application with Video Assistance on Improving Medical Record Understanding. *Edukasi*, 16(2), 118–124. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v16i2.41245>
- Rosianita, D. H., & Rosianita, D. H. (2022). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tka Ummu Kulsum Bogor. Skripsi.
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2, 1193–1202.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://doi.org/10.30872/JIMPIAN.V4I2.4285>
- Septiana Soleha, R., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>
- Setianingsih, S. T., & Nelmiawati, N. (2020). Penyerapan Informasi Masyarakat Terhadap Media Informasi Dinas Kominfo Kota Batam Studi Kasus Pembuatan Kartu Pencari Kerja Online. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1635>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Vina Maghfiroh1, (Vevy Liansari2. (2024). 1 2 1,2. 09.