
E-Flashcard Berbasis Whole Language untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa MI

Ismiatul Jannah¹⁾, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna²⁾, Luh Sri Surya Wisma Jayanti³⁾

^{1,2,3)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Pendidikan Dasar, Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email : ismiatul@student.undiksha.ac.id
putu.sukma@undiksha.ac.id
surya.wisma@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 2 Buleleng yang dipengaruhi oleh dominasi metode pembelajaran konvensional serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital. Pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung berfokus pada pemahaman kata atau kalimat secara terpisah, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-flashcard berbasis pendekatan Whole Language yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, satu guru kelas V, serta siswa kelas V MIN 2 Buleleng. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes membaca pemahaman. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-flashcard berbasis Whole Language yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Dengan demikian, media e-flashcard berbasis Whole Language layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model ADDIE, E-Flashcard, Whole Language, Membaca Pemahaman

Abstract

This study was motivated by the low reading comprehension skills of fifth-grade students at MIN 2 Buleleng, which were influenced by the dominance of conventional teaching methods and the limited use of digital learning media. Indonesian language learning tended to focus on word- or sentence-level understanding, causing students to experience difficulties in comprehending texts holistically. Therefore, this study aimed to develop an e-flashcard learning media based on the Whole Language approach that is valid, practical, and effective in improving students' reading comprehension skills. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included two material experts, two media experts, one fifth-grade teacher, and fifth-grade students of MIN 2 Buleleng. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and reading comprehension tests, and analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results indicated that the developed Whole Language-based e-flashcard media was valid based on expert judgment, practical according to teachers' and students' responses, and effective in improving students' reading comprehension skills. Thus, the e-flashcard media is feasible to be used as an alternative learning medium to support meaningful Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: ADDIE Model, E-Flashcard, Whole Language, Reading Comprehension

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sebagai dasar untuk memahami berbagai pengetahuan dan informasi. Bahasa Indonesia berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir, pembentukan karakter, serta penguatan identitas nasional peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis secara terpadu serta saling berkaitan satu sama lain (Siregar & Syaputra, 2022). Penguasaan keempat keterampilan tersebut secara seimbang sangat penting agar siswa mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan.

Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, membaca pemahaman merupakan keterampilan yang memiliki peranan sangat penting karena menjadi fondasi utama bagi siswa dalam memahami teks bacaan serta berbagai materi pelajaran lainnya. Membaca pemahaman tidak hanya menekankan pada kemampuan melafalkan kata atau kalimat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami isi bacaan, menemukan gagasan utama, menafsirkan makna kata sesuai konteks, serta menarik kesimpulan dari informasi yang disajikan dalam teks (Komariyah et al., 2025). Siswa yang memiliki keterampilan membaca pemahaman yang baik cenderung lebih mudah memahami informasi tertulis, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Namun, berbagai hasil penelitian dan laporan asesmen menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara peserta, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami teks secara mendalam dan kritis (Ayu & Sari, 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius.

(Genting & Batu, 2024) menyatakan selain faktor kemampuan individu siswa, rendahnya keterampilan membaca pemahaman juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya berorientasi pada siswa. Pembelajaran membaca di kelas masih cenderung bersifat *teacher-centered* dan berfokus pada penyelesaian tugas membaca tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berdiskusi, menginterpretasikan teks, dan mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam membangun makna teks secara mandiri dan kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rifa'i et al., 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca pemahaman akan efektif apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses memahami teks, bukan sekadar membaca secara teknis.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya pembelajaran yang didukung oleh media visual dan kontekstual. Siswa akan lebih mudah memahami informasi apabila disajikan dalam bentuk yang menarik, konkret, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (Afifah et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Media digital yang memadukan unsur visual, teks, dan audio dinilai mampu membantu siswa memusatkan perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman terhadap isi bacaan (Wanda et al., 2024).

Permasalahan rendahnya keterampilan membaca pemahaman juga ditemukan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil observasi awal dan tes membaca pemahaman, sebagian siswa belum mampu memahami isi teks secara utuh. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok bacaan, menyimpulkan isi teks, serta menafsirkan makna kata sesuai konteks kalimat. Selain itu, siswa cenderung membaca secara mekanis tanpa membangun pemahaman terhadap isi bacaan. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami hambatan dalam membaca pemahaman karena pembelajaran membaca lebih menekankan pada aspek teknis membaca dibandingkan pada proses membangun makna teks.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses membaca. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, serta dapat meningkatkan

motivasi dan minat belajar siswa (Guru et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media digital mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan fleksibel sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai tampilan menarik dan aktivitas belajar yang bervariasi (Zamhari dkk., 2022). Salah satu media pembelajaran digital yang relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah *e-flashcard*. *E-Flashcard* merupakan media visual berbasis elektronik yang mengombinasikan teks, gambar, dan audio untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif (Oktavia et al., 2024). Penggunaan *e-flashcard* terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman kosakata dan isi bacaan karena menyajikan informasi secara singkat, jelas, dan mudah diingat (Meidina et al., 2025).

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran digital saja belum cukup untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman secara optimal apabila tidak diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pendekatan *Whole Language* merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang memandang bahasa sebagai satu kesatuan yang dipelajari secara utuh dan bermakna melalui penggunaan teks autentik dan pengalaman belajar yang kontekstual (Ramadanti dkk., 2021). Pendekatan ini menekankan keterpaduan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun pemahaman terhadap teks secara lebih mendalam dan bermakna (Inovasi et al., 2025).

Integrasi media *e-flashcard* dengan pendekatan *Whole Language* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran membaca yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Melalui *e-flashcard* berbasis *Whole Language*, siswa tidak hanya mengenali kata atau kalimat, tetapi juga memahami makna teks dengan mengaitkannya pada pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Dengan demikian, pembelajaran membaca pemahaman tidak lagi bersifat mekanis, tetapi menjadi proses aktif dalam membangun makna teks. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-flashcard* berbasis *Whole Language* serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sekaligus menguji kualitas produk yang dikembangkan. Penelitian pengembangan dipilih karena memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran secara sistematis berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Sugiyono, 2022). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *e-flashcard* berbasis *Whole Language* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang jelas, sistematis, dan fleksibel sehingga banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital (Wulandari et al., 2023). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kesesuaian materi membaca pemahaman. Tahap perancangan mencakup penyusunan desain *e-flashcard* dan perencanaan penerapan pendekatan *Whole Language*. Tahap pengembangan

meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli, sedangkan tahap implementasi dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi membaca pemahaman teks bacaan. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas, serta siswa sekolah dasar sebagai pengguna media. Penentuan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik subjek terhadap tujuan penelitian pengembangan (Gae et al., 2021).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media; angket respons guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media; serta tes membaca pemahaman untuk mengukur efektivitas penggunaan *e-flashcard* berbasis *Whole Language*. Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator yang relevan dengan tujuan pengembangan media dan karakteristik pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Kisi-kisi instrumen disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran aspek-aspek yang dinilai dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran awal kondisi pembelajaran, angket digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan media dari guru dan siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data hasil validasi dan kepraktisan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor ke dalam kategori kelayakan. Sementara itu, data efektivitas dianalisis dengan membandingkan hasil tes membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media *e-flashcard*. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat kecenderungan peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran digital (Islami et al., 2024).

Melalui tahapan analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Kualitas Isi Materi	Materi kata sifat disajikan secara singkat, padat, dan jelas.	1	1
		Materi kata sifat mudah dipahami oleh siswa SD.	2	1
		Kesesuaian materi kata sifat dengan tujuan pembelajaran.	3	1
		Materi membantu meningkatkan keterampilan berpikir dan penggunaan kata.	4	1
		Kesesuaian gambar dengan makna kata sifat yang disajikan.	5	1
		Kesesuaian animasi dengan makna kata sifat.	6	1
		Kesesuaian video dengan konteks penggunaan kata sifat.	7	1
2	Kualitas Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai kaidah PUEBI.	8	1
		Kejelasan makna kata sifat dan kalimat contoh.	9	1
3	Kualitas Latihan/Evaluasi	Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran kata sifat.	10	1
Jumlah				10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Teks	Kesesuaian jenis dan ukuran teks	1	1
		Kejelasan teks dalam setiap bagian isi <i>e-flashcard</i> (judul, deskripsi, pertanyaan, dll).	2	1
		Kesesuaian warna teks dengan latar belakang <i>e-flashcard</i> sehingga mudah dibaca.	3	1
2	Gambar	Kejelasan gambar atau ilustrasi pada setiap kartu <i>e-flashcard</i> .	4	1
		Kemenarikan gambar untuk menarik perhatian siswa.	5	1
		Ketepatan gambar dalam mendukung pemahaman materi.	6	1
		Penempatan gambar sesuai dengan layout <i>e-flashcard</i> .	7	1
3	Animasi	Kualitas animasi yang digunakan dalam <i>e-flashcard</i> .	8	1
		Kesesuaian animasi dengan kata sifat yang dijelaskan.	9	1
4	Video	Kualitas atau resolusi video yang menyertakan penggunaan kata sifat.	10	1
		Kejelasan suara dalam menjelaskan atau menyebutkan kata sifat.	11	1
		Kesesuaian isi video dengan pembelajaran kata sifat.	12	1
		Video membantu siswa memahami kata sifat dengan lebih konkret.	13	1
		Kemenarikan video dalam menyampaikan materi kata sifat.	14	1
		Kesesuaian musik dan efek suara untuk mendukung pemahaman kata sifat.	15	1
		Keserasian tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya dalam <i>e-flashcard</i> .	16	1
5	Audio	Kesesuaian proporsi antara gambar dengan teks kata sifat.	17	1
		Kejelasan tampilan judul (misal: kategori kata sifat) dalam setiap <i>e-flashcard</i> .	18	1
		Kemudahan siswa dalam mengakses dan menggunakan <i>e-flashcard</i> .	19	1
6	Layout	<i>E-Flashcard</i> dapat digunakan berulang kali dengan performa yang konsisten.	20	1
		Jumlah		20

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Praktisi Guru/Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan <i>e-flashcard</i> .	1	1
		Tulisan pada media dapat terbaca dengan jelas.	2	1
		Gambar dan tulisan tersaji secara jelas dan proporsional.	3	1
		Narasi/audio terdengar dengan jelas.	4	1
		Kombinasi warna pada media menarik dan nyaman dipandang.	5	1
2	Materi	Materi kata sifat mudah dipahami oleh siswa SD.	6	1
		Penyajian latihan soal sesuai dengan materi kata sifat.	7	1
		Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	8	1
3	Pengoperasian	Kemudahan dalam menggunakan media <i>e-flashcard</i> .	9	1
		Media dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa kendala.	10	1
Jumlah				10

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Tampilan	Tampilan <i>e-flashcard</i> sangat menarik bagi saya.	1	1
		Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang ada pada <i>e-flashcard</i> .	2	1
		Saya dapat melihat gambar yang jelas pada setiap <i>flashcard</i> .	3	1
		Saya dapat mendengar dengan jelas suara/narasi pada media.	4	1
		Kombinasi warna dalam <i>e-flashcard</i> sangat menarik bagi saya.	5	1
2	Pengoperasian	Saya dapat membuka media <i>e-flashcard</i> digital dengan cepat.	6	1
		Media <i>e-flashcard</i> mudah dijalankan di perangkat saya.	7	1
3	Keterlibatan & Model <i>Whole Language</i>	Melalui media ini, saya bisa belajar memahami kata sifat dengan lebih baik.	8	1
		Saya bisa mengenali penggunaan kata sifat dalam kehidupan sehari-hari.	9	1
4	Kemanfaatan	Saya merasa lebih mudah memahami materi kata sifat setelah menggunakan <i>e-flashcard</i> ini.	10	1
Jumlah				10

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Media disusun secara sistematis dan memuat beberapa komponen utama, yaitu halaman sampul, petunjuk penggunaan, kompetensi pembelajaran, pengantar, sajian *e-flashcard* berupa teks dan gambar kontekstual, latihan membaca pemahaman, serta evaluasi pembelajaran. Penyajian media dirancang untuk membantu siswa memahami teks bacaan secara utuh dan bermakna sesuai dengan prinsip pendekatan *Whole Language*.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi melibatkan ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,80 dengan kategori validitas tinggi, yang menandakan bahwa materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tujuan membaca pemahaman, serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,77 yang juga berada pada kategori validitas tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan visual yang menarik, keterpaduan antara teks dan gambar yang baik, serta kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Analisis yang Diperoleh Berdasarkan Perhitungan Nilai Rata-Rata

Penilai	Jumlah	Ahli		Σx	N	M	Keterangan
		I	II				
Ahli Materi	10	38	38	76	20	3,8	Validitas Tinggi
Ahli Media	20	75	76	151	40	3,77	Validitas Tinggi

Aspek desain dan interaktivitas media dinilai mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Tampilan media yang menarik dan penyajian materi yang kontekstual mendukung siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih optimal. Tahap implementasi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *e-flashcard*

berbasis *Whole Language* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Pada tahap awal, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk memperoleh gambaran kemampuan membaca pemahaman sebelum penggunaan media. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *e-flashcard* yang telah dikembangkan dan ditampilkan melalui perangkat pendukung pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berperan sebagai pendamping yang membantu siswa dalam menggunakan media serta mengarahkan siswa agar dapat memahami teks bacaan secara menyeluruh dan bermakna.

Aktivitas pembelajaran menggunakan media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* meliputi kegiatan membaca teks secara utuh, memahami makna kata dan kalimat berdasarkan konteks, serta mengerjakan tugas yang berkaitan dengan isi bacaan. Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan analisis terhadap hasil tes membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik lanjutan.

Setelah prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Selain efektivitas, kepraktisan media dianalisis melalui angket respons guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* memperoleh skor kepraktisan sebesar 96% dari guru/praktisi, 93% dari respons siswa perorangan, dan 90% dari respons siswa kelompok kecil. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori praktis hingga sangat praktis. Guru dan siswa memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan media, kejelasan tampilan, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran membaca pemahaman.

Berdasarkan hasil uji validitas, implementasi, kepraktisan, dan efektivitas, media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* yang dikembangkan dapat dinyatakan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2021) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Selain itu, penerapan pendekatan *Whole Language* dalam media pembelajaran mampu mendukung siswa dalam memahami teks secara menyeluruh dan bermakna, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, praktis berdasarkan respon positif guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Integrasi pendekatan *Whole Language* dalam media *e-flashcard* membantu siswa memahami teks bacaan secara utuh dan bermakna melalui keterpaduan antara teks, gambar, dan aktivitas pembelajaran yang kontekstual. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran membaca. Dengan demikian, media *e-flashcard* berbasis *Whole Language* dapat dijadikan sebagai alternatif

media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 untuk mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

REFERENSI

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Development Of Interactive Learning Media In. 1*, 33–42.
- Ayu, D., & Sari, K. (2026). *Literasi Baca Siswa Indonesia menurut Jenis Kelamin , Growth Mindset , dan Jenjang Pendidikan : Survei PISA Indonesian Students ' Reading Literacy According to Sex , Growth Mindset , and School Grade : Pisa Survey. 8*, 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. 5*(1), 100–108.
- Genting, P., & Batu, K. A. B. (2024). *Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 15 Desa. 1*(3), 168–175.
- Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2021). *Jurnal basicedu. 5*(4), 2611–2616.
- Inovasi, P., Lisnawati, I., Kartadiredja, W. N., & Ginanjar, A. A. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Pengembangan Model PBL Berbasis Pembelajaran Mendalam dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 5*(6). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i6.2319>
- Islami, A., Nulhakim, L., Dwi, A., & Suhandoko, J. (2024). *Pengaruh Penggunaan Literacy Cloud terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Pemahaman. 6*(1), 670–680.
- Komariyah, U., Herawati, N., Language, W., & Bahasa, P. (2025). *Dengan Pendekatan Whole Language Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Ngemplakseneng Tahun Pelajaran 2024 / 2025. 8*, 8182–8190.
- Koyan, I. W. (2012). *Staitik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Meidina, T., Sulasminah, D., & Mubar, M. M. (2025). *Peningkatan kemampuan membaca pemahaman menggunakan media e -flashcard pada siswa cerebral palsy kelas v di SLBN 1 Takalar. 12*(1), 115–123.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Dwija Iswara, P. (2024). *Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, 10*(3), 2964–2974. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>
- Rifa'i, Moh. Iradatul Hasanah, Zubair, M. S. (2022). *IMPLEMENTASI CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BAHASA ARAB (Studi Kasus di MTs Nurul Jadid Paiton Probolinggo). Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah, 01*(02), 68–82.
- Siregar, D. M., & Syaputra, E. (2022). *Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 1*(3), 119–124. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2390>
- Sugiyono, S. (2021). *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta. 25*(2). <https://doi.org/10.21831/pep.v25i2.46002>
- Wanda, K., Muhammadiyah, U., Utara, S., Limbong, I. E., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2024). *Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat Baca Anak-anak di Desa Pagar Manik. 1*(4).
- Wulandari, N. R., Aka, K. A., & Mukmin, B. A. (2023). *Pengembangan LKPD Berorientasi Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi Liveworksheet Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 2*(1), 20–27. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1295>