

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik di sekolah dasar (Dewi & Nanggala, 2023). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya diajarkan untuk mengenal dan menggunakan bahasa dengan baik dan benar, tetapi juga dilatih untuk memahami makna dan isi bacaan secara mendalam. Sebagaimana ditemukan dalam penelitian bahwa semakin baik literasi membaca peserta didik, semakin baik pula hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik (Gomes dkk., 2024). Pada dasarnya, kemampuan membaca menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam menguasai keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis, berbicara, dan menyimak (Yanti dkk., 2021).

Menurut Rifa'i dkk. (2024) kebiasaan membaca secara rutin dapat memperluas kosakata, meningkatkan pemahaman, memperbaiki keterampilan berbicara, dan melatih kemampuan berpikir. Proses ini memerlukan berbagai bentuk stimulasi yang tepat, seperti pengenalan huruf, bunyi, dan makna kata melalui kegiatan yang menarik. Pembelajaran membaca harus dirancang secara menyenangkan agar peserta didik merasa termotivasi dan tidak terbebani dalam memahami setiap tahap perkembangan literasinya. Misalnya penelitian di SD Negeri 4 Jambon menemukan bahwa media *Flashcard* membuat membantu peserta didik senang dalam belajar membaca permulaan peserta didik terlihat aktif dan antusias (Kusumawardhani, 2023). Guru perlu menciptakan lingkungan belajar

yang mendukung, menggunakan media yang menarik, serta menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik, sehingga kemampuan membaca dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Viantho dkk., 2024).

Andini dan Ahmadi (2024) menyatakan bahwa kesulitan membaca sering muncul dalam berbagai bentuk, seperti kesulitan mengenali huruf dan bunyinya, kesulitan menggabungkan suku kata menjadi kata yang bermakna, hingga ketidakmampuan memahami isi atau makna dari teks bacaan. Faktor-faktor penyebabnya pun beragam, antara lain rendahnya minat membaca pada peserta didik, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan, serta penerapan metode pembelajaran yang kurang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan kognitif peserta didik sekolah dasar (Prameswari & Subayani, 2024). Selain itu, lingkungan belajar yang kurang mendukung, baik di sekolah maupun di rumah, turut memperburuk kondisi tersebut

Menurut Faridah dan Rozy (2025) salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas terus mengalami pembaruan, terutama dalam memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi. Seiring perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran di kelas terus mengalami pembaruan, terutama dengan hadirnya teknologi *digital* yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan menyenangkan. Media berbasis teknologi, seperti aplikasi, video, atau permainan edukatif, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membantu peserta didik meningkatkan kemampuan membaca mereka secara bertahap dan bermakna.

Peneliti menemukan bahwa peserta didik Kelas 2 SDN Tanjung Jati 2 masih menunjukkan kesulitan dalam memahami materi membaca ketika pembelajaran disampaikan tanpa bantuan media, mata pelajaran yang kurang diminati yakni, Bahasa Indonesia. Peserta didik merasa bosan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena mereka menganggap Bahasa Indonesia mata pembelajaran yang membosankan. Peserta didik merasa bosan pada saat diminta untuk membaca teks-teks bacaan yang ada pada buku ajar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik di kelas 2 membutuhkan media pembelajaran yang menarik, dan bisa meningkatkan minat belajar mereka. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang menarik, serta bermakna bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan visual, sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pelajaran yang disampaikan. Menurut Pamungkas dkk., (2024) media pembelajaran sangat membantu peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar maka peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, peserta didik lebih mudah memahami materi, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan tujuan pembelajaran mudah dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Perkembangan peserta didik mencakup salah satu aspek penting, yaitu perkembangan kognitif yang berperan dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan suatu masalah dan mengetahui sesuatu, teori ini dikemukakan oleh Jean Piaget. Menerapkan teori kognitif pada strategi pembelajaran dapat memberikan

pengalaman belajar yang bermakna dan berperan penting dalam menghormati peran aktif peserta didik (Barokah dkk., 2024). Melalui keterlibatan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang nyata. Pemilihan serta penggunaan media yang tepat menjadi hal penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memahami bacaan secara optimal.

Permasalahan di kelas 2 SDN Tanjung Jati 2 menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran *digital* dan cenderung hanya menggunakan video pembelajaran dari YouTube, khususnya video animasi yang menggunakan gambar bergerak untuk menjelaskan materi. Meskipun visualnya menarik dan dapat membantu pemahaman, penggunaan yang monoton dan bersifat pasif membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran membaca. Hal ini berdampak pada minat dan kemampuan membaca permulaan peserta didik yang belum berkembang secara optimal.

Salah satu media yang dinilai efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran membaca di sekolah dasar adalah media *Flashcard*. Hal ini sejalan dengan Supriyaddin dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Flashcard* layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar, serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dijenjang sekolah dasar. Penggunaan media *Flashcard* terhadap pembelajaran sangat berpengaruh signifikan (dengan pengaruh yang baik) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas rendah. Dengan digunakannya media

Flashcard sebagai media dalam pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap peserta didik dan peserta didikpun jauh lebih termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran (Prasetyo dkk., 2024).

Penelitian Desfrida dkk. (2023) juga mengembangkan media *E-Flashcard* yang terbukti valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, dengan tingkat kelayakan mencapai 92,9%. Penelitian tersebut membuktikan bahwa inovasi pengembangan *Flashcard* ke dalam bentuk *digital* mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini. Pengembangan *Flashcard Digital* menjadi langkah penting dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu berisi kata dan gambar, kelebihan media *Flashcard* ini yaitu praktis, mudah dibawa, mudah diingat dan menyenangkan. Adanya gambar-gambar pada *Flashcard* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga akan mempermudah peserta didik dalam membaca dan memahami isi bacaan (Maeswaty dkk., 2023). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan, media pembelajaran kini mengalami inovasi besar, termasuk transformasi *Flashcard* konvensional menjadi *Flashcard Digital* yang lebih menarik. *Flashcard Digital* memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan animasi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, media ini memudahkan guru dalam menyesuaikan materi serta memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mandiri.

Penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih dinamis karena peserta didik dapat belajar secara visual, media *Flashcard* berbasis *digital* yang lebih bervariasi dengan gambar-gambar dan warna-warna yang disenangi peserta didik. Konten yang bervariasi mampu menarik perhatian peserta didik sehingga menjadi lebih fokus, utamanya pada indikator menyebutkan huruf Alfabet, mengeja huruf menjadi suku kata, dan mengeja suku kata menjadi kata (Oktavia dkk., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 pada tanggal 02 Oktober 2025 di perpustakaan sekolah. Kesulitan guru dalam mengajarkan peserta didik membaca, yakni sebagian dari 12 peserta didik terdapat 7 peserta didik yang lancar membaca, 4 peserta didik bisa membaca namun masih belum fasih dan 1 peserta didik belum bisa membaca. Dikatakan tidak fasih dan belum lancar membaca karena peserta didik tersebut mengalami kesulitan membaca pada kata yang memiliki banyak imbuhan namun, sudah mengenal huruf dan bisa membaca suku kata. Hasil wawancara bersama guru kelas 2 Ibu Fairuz Choirunnisa, S.Pd., menegaskan bahwa: (1) sebagian peserta didik mengalami kebosanan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) pada saat penyampaian materi di kelas guru kurang maksimal dalam menerangkan materi karena mengalami keterbatasan media pembelajaran sehingga harus melakukan pengulangan dalam pembelajaran membaca, (3) guru mengatakan bahwa peserta didik kurang mendapatkan motivasi belajar sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar membaca, (4) guru mengatakan sangat sulit dalam mengajarkan peserta didik membaca karena fasilitas yang kurang memadai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2025 di SDN Tanjung Jati 2 diketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajarannya. Guru menggunakan modul ajar sebagai pedoman utama dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Materi yang disampaikan oleh guru umumnya mengikuti isi dan alur yang tercantum dalam modul tersebut. Namun, dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, guru masih terbatas pada penggunaan video pembelajaran yang diambil dari *platform YouTube*. Sedangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran membaca guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan peserta didik untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pengembangan media pembelajaran *digital* masih perlu ditingkatkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik kelas rendah.

Peneliti menyiapkan lembar observasi yang berisi rincian jenis kegiatan yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar tersebut berfungsi sebagai instrumen pengamatan bagi peneliti untuk menilai pelaksanaan tindakan pembelajaran oleh guru di kelas. Melalui lembar pengamatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai bagaimana guru menerapkan strategi pembelajaran, memanfaatkan media, serta mengelola kelas selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, seperti, *LCD proyektor* dan *Chromebook*. Kurangnya pemanfaatan perangkat teknologi tersebut berdampak pada suasana belajar yang cenderung monoton, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk

mengikuti pembelajaran secara aktif. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik dengan jumlah responden sebanyak 12 peserta didik, sebagian besar peserta didik menjawab Ya pada setiap pernyataan. Persentase jawaban Ya berada pada rentang 67% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran membaca. Sebanyak 71% peserta didik menyatakan masih mengalami kesulitan membaca dengan lancar, sehingga diperlukan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu, lebih dari 90% peserta didik menyatakan senang belajar membaca menggunakan gambar dan membaca teks yang berkaitan dengan diri sendiri.

Tes diagnostik kemampuan membaca dilaksanakan peserta didik pada 12 November 2025 terhadap 12 peserta didik. Tes ini meliputi lima aspek, yaitu pengenalan huruf, membaca suku kata, membaca kata, membaca kalimat sederhana, dan pemahaman bacaan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca permulaan serta mengidentifikasi kesulitan yang dialami peserta didik dalam proses membaca. Hasil tes menunjukkan bahwa terdapat 8 peserta didik dikategorikan bisa membaca karena mendapatkan nilai ≥ 26 dan 4 peserta didik dikategorikan belum lancar membaca karena hasil tes mereka di bawah ≤ 25 . Peserta didik yang belum lancar membaca masih mengalami kesalahan pelafalan dan kesulitan dalam membaca suku kata panjang yang terdiri 3-4 suku kata dan memiliki imbuhan gabungan seperti me- -kan, per- -an.

Sedangkan peserta didik yang masuk kategori membaca, rata-rata diantara mereka sudah lancar namun intonasi mereka membaca masih datar, membaca masih putus-putus dan masih belum bisa memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil tersebut, guru perlu memberikan pendampingan intensif dan latihan bertahap agar kemampuan membaca peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Terdapat penelitian terdahulu yang membahas tentang *Flashcard Digital* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Menurut Safitri & Sundi (2024) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas 4 UPTD SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan”. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *Flashcard* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata baru dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media tersebut. Selain itu, penerapan *Flashcard* dalam proses pembelajaran juga terbukti mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru selama kegiatan belajar berlangsung. Media ini membantu peserta didik dalam memvisualisasikan setiap kata baru yang dipelajari, sehingga proses penguatan ingatan menjadi lebih efektif melalui kegiatan pengulangan yang menarik dan menyenangkan.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiaini dkk. (2024) yang berjudul “Media *Game* Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Game* edukasi membaca permulaan efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 SD. Berdasarkan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, media dinilai sangat layak

digunakan. Hasil uji praktisi dan respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat baik. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan *Game* edukasi. Media ini membuat pembelajaran membaca lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong guru untuk lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *Flashcard Digital* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui aktivitas interaktif, peneliti memilih untuk mengembangkan media *Flashcard Digital* sebagai media pembelajaran membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan media ini didasarkan pada karakteristik peserta didik kelas rendah yang lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada desain media yang dikembangkan. Jika penelitian sebelumnya hanya menyajikan *Flashcard Digital* dalam bentuk permainan *drag and drop* dan memuat dua mata pelajaran, media pada penelitian ini dikembangkan dengan menggabungkan fitur belajar dan fitur bermain dalam satu media yang berfokus pada pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia. Fitur belajar memuat materi berupa teks bacaan, kata berimbuhan, dan kalimat sederhana, sedangkan fitur bermain berisi aktivitas *drag and drop* untuk menyusun kata menjadi kalimat yang benar. Kebaruan dari media ini terletak pada fungsinya yang tidak hanya sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai media penyampaian materi, latihan, dan evaluasi pembelajaran dalam satu produk *digital*. Media ini diharapkan dapat

memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas II sekolah dasar.

Fokus pengembangan media diarahkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik di sekolah dasar. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya dilatih untuk membaca, tetapi juga memahami informasi, berpikir kritis, dan mengomunikasikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan permasalahan membaca permulaan yang ditemukan pada peserta didik kelas II sekolah dasar, media *Flashcard Digital* ini dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Penggunaan kombinasi teks, gambar, suara, dan aktivitas interaktif dalam media diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era *digital*.

Pemilihan materi tentang diri dalam penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara dan observasi di kelas. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks sederhana serta kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan informasi tentang dirinya, serta sulit dalam menyampaikan perasaan yang dialami peserta didik. Selain itu, hasil observasi memperlihatkan bahwa sebagian peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan saat pembelajaran membaca berlangsung. Materi tentang diri dipilih karena sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga lebih mudah dipahami sekaligus dapat melatih keberanian dalam menyampaikan informasi secara lisan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kevalidan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Tanjung Jati 2?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Tanjung Jati 2?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Tanjung Jati 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Tanjung Jati 2
2. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Tanjung Jati 2
3. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media *Flashcard Digital* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Tanjung Jati 2

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk berupa *Flashcard Digital* yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.:

1. Produk ini dibuat menggunakan aplikasi yang dirancang untuk menghasilkan *Flashcard Digital* dengan fitur tambahan seperti sistem skor, narasi suara, dan umpan balik (*feedback*) secara langsung agar pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. *Flashcard Digital* yang dikembangkan disusun berdasarkan kurikulum merdeka dan berfokus pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan.
3. Tidak ada batasan ruang dan waktu dalam penggunaannya.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media *Flashcard Digital* di SDN Tanjung Jati 2 memiliki keterbatasan yang perlu di ketahui, yaitu:

1. Uji coba hanya dilakukan pada peserta didik kelas II SDN Tanjung Jati 2
2. Subjek uji coba lapangan hanya terdiri dari 12 peserta didik
3. Materi yang dipilih bersifat terbatas, yakni hanya digunakan untuk peserta didik kelas 2 yang terintegrasi dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran membaca permulaan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi peneliti

Penelitian ini penting bagi peneliti sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui proses penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengintegrasikan

teknologi ke dalam pembelajaran, serta menambah wawasan mengenai efektivitas media *digital* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan alternatif media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran membaca permulaan. Media *Flashcard Digital* dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan efisien, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

3. Bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran *Flashcard Digital* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Media ini dapat membantu mereka mengenali huruf, kata, dan kalimat dengan cara visual dan audio yang menarik, sehingga meningkatkan minat serta kemampuan membaca sejak dini. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar.

1.7 Definisi Istilah

1.7.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam proses belajar.

1.7.2 *Flashcard Digital*

Flashcard Digital merupakan pengembangan dari media kartu bergambar konvensional yang dikemas dalam bentuk *digital* atau elektronik. Media ini menampilkan gambar, teks, *background*, suara dan game sehingga menarik minat belajar peserta didik. *Flashcard Digital* digunakan untuk membantu peserta didik kelas rendah dalam mengenal huruf, kata, serta melatih kemampuan membaca dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

1.7.3 Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar berbahasa yang mencakup kemampuan mengenali huruf dan kata, memahami makna bacaan, serta menafsirkan isi teks secara tepat. Kemampuan membaca sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar karena menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar pada mata pelajaran lain.

1.7.4 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa peserta didik, mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada keterampilan membaca, yang menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya. Materi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teks sederhana bertema tentang diri, hobi, dan prestasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar.