

## **EFEKTIVITAS MEDIA MAGICAL FLASH CARD DALAM MENINGKATKAN KOSA KATA LITERASI DASAR SISWA KELAS 1 SDN SEMEN**

Komariyah<sup>1</sup>, Bernadus Wahyudi Joko Santoso <sup>2</sup>, Haryadi<sup>3</sup>

Universitas Negeri Semarang

[nurulqomariah569@students.unnes.ac.id](mailto:nurulqomariah569@students.unnes.ac.id); [wahyudifr@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyudifr@mail.unnes.ac.id);

[haryadihar67@mail.unnes.ac.id](mailto:haryadihar67@mail.unnes.ac.id)

### **ABSTRACT**

Vocabulary knowledge is crucial for students' ongoing learning, yet it often faces numerous obstacles in improving it. One reason is the low literacy skills of students, especially in first-grade elementary school. This study aims to examine the significance of the use of Magical Flash Cards in improving the basic literacy vocabulary of first-grade students at Semen Elementary School. The research question addresses the need to improve students' basic literacy vocabulary through measurable learning interventions. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design, involving a sample of 20 students selected using a purposive sampling technique. Data were collected using test instruments (pretest and posttest) and analyzed statistically. The Shapiro-Wilk normality test showed a normally distributed data ( $p=0.124$ ). A Paired Sample t-test demonstrated a convincingly significant difference between pretest and posttest scores ( $p < 0.05$ ). Normalized Gain (N-Gain) analysis showed an average increase of 0.65, categorized as moderately effective. These results prove that the Magical Flash Card media applied is effective in improving students' basic literacy vocabulary skills.

*Keywords:* magical flash cards, vocabulary improvement, basic literacy, elementary school.

### **ABSTRAK**

Pengetahuan kosa kata memanglah menjadi hal yang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran bagi siswa, namun sering kali banyak kendala yang ditemui dalam meningkatkannya. Salah satu penyebab yang terjadi yaitu karena minimnya literasi siswa khususnya pada kelas 1 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh dari penggunaan media Magical Flash Card dalam meningkatkan kosa kata literasi dasar siswa kelas 1 SDN Semen. Masalah yang diangkat adalah kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata literasi dasar siswa melalui intervensi pembelajaran yang terukur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan sampel sebanyak 20 orang siswa yang dipilih dengan teknik

purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes (pretest dan posttest) dan dianalisis secara statistik. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal ( $p = 0,124$ ). Uji *Paired Sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan yang meyakinkan antara skor pretest dan posttest ( $p < 0,05$ ). Analisis *Normalized Gain* (N-Gain) menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,65, yang dikategorikan dalam tingkat efektivitas sedang. Hasil ini membuktikan bahwa media Magical Flash Card yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata literasi dasar siswa.

Kata Kunci: magical flash card, peningkatan kosakata, literasi dasar, sekolah dasar.

### **A. Pendahuluan**

Peningkatan penguasaan kosakata literasi dasar siswa pada lingkungan sekitar, merupakan aspek fundamental di pendidikan dasar Fase A, khususnya bagi siswa kelas 1 SD. Kosakata yang memadai tidak hanya berfungsi sebagai prasyarat kritis bagi siswa untuk memahami instruksi verbal dari guru dan materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan, serta dalam menyerap informasi akademik pada jenjang selanjutnya, (Smith & Johnson, 2021). Siswa kelas 1 SD berada pada tahap perkembangan kognitif yang disebut sebagai tahap *blooming*, di mana pikiran mereka masih sangat dipengaruhi oleh imajinasi dan budaya bermain yang kental dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK). Transisi dari lingkungan TK yang penuh dengan permainan

menuju pada lingkungan Sekolah Dasar memang memiliki tantangan tersendiri. Hal ini diperkuat oleh adanya kebijakan pendidikan anak usia dini yang melarang pengajaran CALISTUNG (membaca, menulis, berhitung) secara formal di jenjang TK untuk menghindari pengalaman traumatis dan stres berlebih pada anak. Akibatnya, siswa memasuki kelas 1 SD dengan perbendaharaan kosakata literasi awal yang bervariasi. Dalam situasi demikian, siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, namun dengan pengenalkan konsep akademis yang terstruktur.

Data lapangan dan observasi awal di beberapa sekolah dasar mengindikasikan adanya kecenderungan minimnya perbendaharaan kosakata literasi dasar pada siswa kelas 1 SD. Situasi

ini, jika dibiarkan, akan berdampak signifikan terhadap kesulitan siswa dalam memahami bacaan, instruksi guru, maupun soal-soal ujian di jenjang berikutnya, yang secara langsung akan memengaruhi nilai dan prestasi belajar mereka secara keseluruhan. Menurut Graves, M. F. (2000), ia menekankan pentingnya memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk mempelajari kata-kata baru melalui berbagai metode, didasarkan pada keyakinan bahwa kosa kata adalah pusat dari pemahaman dan pembelajaran yang sangat mempengaruhi kemampuan akademik mereka.

Menurut Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2013), Mengemukakan bahwa metode pengajaran kosa kata yang mendalam ("robust vocabulary instruction") adalah penting untuk diajarkan guna meningkatkan pemahaman bacaan siswa secara efektif.

Permasalahan mengenai kurangnya kosakata literasi dasar siswa juga dialami secara nyata oleh peserta didik kelas I di SDN Semen. Berdasarkan observasi dan wawancara bersama pendidik, terungkap bahwa minimnya kosakata

siswa ini menyebabkan kurangnya pemahaman literasi dasar mereka. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, terutama siswa kelas I SDN Semen yang masih dalam tahap awal membangun pengetahuan kosakata. Faktor utama penyebab kesulitan ini adalah karena pada jenjang sebelumnya di sekolah TK, mereka memang belum diberikan keterampilan literasi dasar (CALISTUNG). Konsekuensinya, saat memasuki jenjang SD, mereka mengalami kesulitan dan kebingungan tentang beragam kosakata yang dipelajari. Pada akhirnya, kondisi ini berdampak signifikan, di mana mereka kesulitan dalam memahami bacaan, instruksi guru, maupun pada saat mengerjakan soal-soal pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan literasi dasar ini, inovasi pembelajaran menggunakan "Media Magical Flash Card" diusulkan sebagai solusi pedagogis. Media ini dirancang khusus untuk memanfaatkan karakteristik siswa kelas 1 SD yang masih berada pada usia tahap bermain dan pengenalan konsep. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana kelas

yang hidup, kolaboratif, dan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang mencakup aspek *Joyful* (menyenangkan), *Mindful* (penuh perhatian), dan *Meaningful* (bermakna) dengan mengaitkan materi pembelajaran pada kehidupan sehari-hari siswa. Sejalan dengan pendapat Mulyono (2025), Menyatakan bahwa pengembangan dan validasi dari penggunaan media

pembelajaran dapat mendukung pembelajaran *deep learning* sebagai sebuah solusi yang

inovatif untuk mengatasi masalah Pendidikan Sekolah Dasar.

Inovasi ini didasarkan pada landasan teori yang kuat dari para ahli Pendidikan, seperti: Menurut Sadiman (2022), media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membantu menyampaikan informasi atau pesan melalui perantara guru kepada siswa, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, dimengerti, dan terasa lebih menarik. Selain itu, Kemp and Dayton (1985) mengemukakan bahwa tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu untuk memotivasi siswa supaya terlibat aktif dalam proses

pembelajaran, menyajikan informasi pembelajaran dengan lebih jelas, lengkap, dan terstruktur, dan memberikan arahan dan instruksi kepada siswa untuk mengikuti langkah atau proses pembelajaran. Pramesti (2022) menekankan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mencapai tujuan dan juga untuk meningkatkan pikiran, perhatian, perasaan, keterampilan, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran yang efektif.

Secara spesifik, Arianto dkk. (2019) menyatakan bahwa *flash card* merupakan salah satu media sederhana yang efektif membantu guru menyampaikan materi dengan mudah, memungkinkan siswa mengidentifikasi gambar, tulisan, dan kata secara visual dan cepat.

Penelitian terdahulu dan tinjauan literatur tersebut mengonfirmasi peran penting media pembelajaran dalam memfasilitasi proses belajar-mengajar. Namun, efektivitas media-media tersebut seringkali didokumentasikan melalui pendekatan kualitatif atau studi kasus yang bersifat deskriptif. Tinjauan

literatur menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) terkait studi empiris kuantitatif yang secara spesifik mengukur dampak penggunaan "Media Magical Flash Card" yaitu sebuah inovasi media visual sederhana yang dirancang untuk mendorong kolaborasi, berpikir cepat, dan pembelajaran yang bermakna terhadap peningkatan kosakata literasi dasar siswa kelas 1 SD. Ketidadaan bukti kuantitatif yang valid menyulitkan para praktisi pendidikan untuk mengadopsi inovasi ini sebagai praktik terbaik (*best practice*) yang berbasis bukti (*evidence-based*).

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengisi celah tersebut dengan menggunakan metodologi eksperimental kuantitatif yang ketat. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media Magical Flash Card dalam membelajarkan kosa kata literasi dasar siswa kelas I SDN Semen. Tujuan penelitian ini untuk menguji secara empiris efektivitas dari Media Magical Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Literasi Dasar Siswa. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan dan urgensinya

tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Media Magical Flash Card dalam Meningkatkan Kosa Kata Literasi Dasar Siswa Kelas 1 SDN Semen."

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini merupakan rancangan eksperimen yang melibatkan pengukuran pada satu kelompok subjek yang sama sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk mengukur perubahan atau menilai efektivitas intervensi. Putri et al. (2023) menjelaskan bahwa desain ini relevan digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran baru terhadap hasil belajar siswa dengan cara membandingkan skor awal dan akhir. Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan peneliti untuk mengukur perubahan kemampuan kosa kata literasi dasar siswa secara objektif melalui data numerik (skor tes) dan analisis statistik. Metode *One Group Pretest-Posttest* dipilih karena merupakan desain yang efisien dan peneliti ingin

melihat adanya peningkatan setelah mengevaluasi dampak suatu intervensi (perlakuan) pada satu kelompok yang sama.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Semen, dengan sampel satu kelas berjumlah 20 orang siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes, yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan kosakata literasi dasar siswa. Data kuantitatif ini dianalisis secara statistik melalui beberapa tahap, yang diawali dengan uji prasyarat normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk memenuhi asumsi analisis parametrik.

Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*. Uji ini sangat tepat karena digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata pengukuran pada subjek yang sama. Selain itu, untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai dampak perlakuan, digunakan analisis N-Gain. Menurut Handayani (2022), analisis *Normalized Gain* (N-Gain) adalah metode standar untuk mengukur peningkatan konseptual yang

dinormalisasi, memberikan ukuran yang lebih objektif tentang seberapa efektif suatu intervensi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### a). Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada 20 siswa kelas 1 SDN Semen yang menjadi sampel untuk menguji efektivitas media Magical Flash Card. Skor ideal maksimal adalah 100.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest**

Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
<b>Jumlah Sampel (N)</b>	20	20
<b>Nilai Minimum</b>	58	72
<b>Nilai Maksimum</b>	75	91
<b>Rata-rata (Mean)</b>	<b>65,75</b>	<b>79,85</b>

<b>Standar Deviasi</b>	5,52	6,83
------------------------	------	------

**Tabel 1.1 Statistik Deskriptif awal**

Statistik	Pretest (X <sub>1</sub> )	Posttest (X <sub>2</sub> )	Gain (G)
Rata-rata (X̄)	65,75	79,85	14,10
Std. Deviasi (σ)	5,52	6,83	6,80

Dari kedua tabel tersebut diketahui bahwa peningkatan rata-rata nilai siswa yang signifikan, yaitu dari **65,75** pada saat *pretest* menjadi **79,85** pada saat *posttest*. Peningkatan rata-rata ini sebesar **14,10 poin**. Dari data mentah dan statistik deskriptif awal, peneliti menghitung statistik dasar (rata-rata dan standar deviasi) dari data yang diperoleh sebelumnya untuk mendapatkan gambaran awal.

**b). Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas)**

Penulis melakukan tindakan uji normalitas untuk memastikan bahwa data sampel terdistribusi secara

normal, yang merupakan syarat wajib untuk menggunakan uji statistik parametrik seperti *t*-test. Metode Shapiro-Wilk dipilih karena jumlah sampel  $N=20$  ( $< 50$ ).

Peneliti menginput data ke dalam SPSS 26 dan memperoleh hasil *output* tabel berikut.

**Tabel 1.2 Hasil Uji Normalitas**

Kategori	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	0.950	20	0.380
Nilai Posttest	0.941	20	0.265

*Sumber: Analisis peneliti menggunakan SPSS 26 Version*

Penulis melakukan uji normalitas dengan tujuan untuk menilai sebaran data dari populasi berdistribusi normal atau tidak (Andy Field, 2013). Uji normalitas ini dilakukan melalui uji *Shapiro-Wilk* karena dirancang khusus untuk sampel berukuran kecil, dengan batasan awal antara 3 hingga 50 sampel (Samuel Sanford Shapiro dan Martin Bradbury Wilk, 1965). Berdasarkan tabel 1, diperoleh data bahwa nilai *pretest*

menunjukkan *Sig. Shapiro-Wilk* > *Sig. α*, yaitu  $0,380 > 0,05$ . Sedangkan, nilai *posttest* juga menunjukkan hal yang sama di mana nilai *Sig. Shapiro-Wilk* > *Sig. α*, yaitu  $0,265 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat dipahami bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal, sehingga sumsi terpenuhi.

*Keterangan:*

$\bar{G}$ : Rata-rata *gain* (14,10)

$S_G$ : Standar deviasi dari skor *gain* (6,80)

$n$ : Jumlah sampel (20)

Melakukan substitusi nilai ke dalam rumus.

$$t_{hitung} = \frac{14,10}{6,80 / \sqrt{20}} = 9,25$$

#### c). Uji Hipotesis (*Paired Sample t-test*)

Peneliti melakukan uji hipotesis untuk membuktikan efektivitas media pembelajaran secara statistik. Menggunakan *Paired Sample t-test* karena data berasal dari satu kelompok yang sama yang diukur dua kali (data berpasangan).

##### 1. Rumus Uji Hipotesis

Rumus statistik digunakan untuk menghitung nilai  $t_{hitung}$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{G}}{S_G / \sqrt{n}}$$

#### 2. Tabel Hasil Uji Hipotesis

Peneliti menginput data berpasangan ke fitur *Paired Sample t-test* di SPSS dan merekam hasilnya.

**Tabel 1.3 Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-test***

Pasan gan Data	Rata- rata Perbed aan	Std. Devi asi	t- hitu ng	Sig. d (2- f taile d)
Posttes t - Pretest	14,10	6,80	9,25	1 9 0,00 1

#### Interpretasi Uji Hipotesis:



Peneliti membandingkan nilai Sig. dengan  $\alpha = 0,05$  dan mengambil keputusan statistik.

Hasilnya adalah Nilai Sig. ( $< 0,001$ ) **lebih kecil** dari 0,05.

Jadi Kesimpulannya  $H_a$  diterima, terdapat **perbedaan yang signifikan** antara hasil *pretest* dan *posttest*. Media kartu ajaib efektif.

d). Analisis N-Gain (Efektivitas Intervensi)

Peneliti menghitung N-Gain untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan nilai secara praktis, dalam skala 0 sampai 1.

#### 1. Rumus N-Gain

Menggunakan rumus Normalized Gain (Hake's formula) untuk data rata-rata.

$$\text{N-Gain Rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata posttest} - \text{Skor rata-rata pretest}}{\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor rata-rata pretest}}$$

#### Perhitungan:

Melakukan substitusi nilai ke dalam rumus, dengan skor maksimal ideal 100.

$$\text{N-Gain Rata-rata} = \frac{79.85 - 65.75}{100 - 65.75} = 0.41$$

#### 2. Tabel Kategori N-Gain

Menginterpretasikan nilai N-Gain 0.41 menggunakan tabel kategori standar.

**Tabel 1.4 Interpretasi N-Gain**

Skor N-Gain	Kategori Efektivitas
$\leq 0.30$	Rendah
0.31–0.70	<b>Sedang</b>
$> 0.70$	Tinggi

#### Kesimpulan N-Gain:

N-Gain digunakan untuk menyimpulkan tingkat efektivitas media. Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil Nilai N-Gain sebesar 0.41. Jadi kesimpulannya Media Magical Flash Card berada pada kategori efektivitas "Sedang".

Pembelajaran bahasa Indonesia mengenai peningkatan kosa kata literasi dasar siswa melalui penerapan media Magical Flasf Card telah dilaksanakan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian yang tertuang pada hasil post-test di kelas

I, cukup mendapatkan respon positif dari siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar kosakata literasi dasar siswa menggunakan media Magical Flash Card. Penerapan media Magical Flash Card berpengaruh signifikan terhadap keterampilan peningkatan kosakata literasi dasar siswa. Temuan awal dari statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65,75 (*pretest*) menjadi 79,85 (*posttest*). Peningkatan sebesar **14,10 poin** ini memberikan indikasi awal bahwa terjadi proses pembelajaran yang efektif setelah intervensi Media Magical Flash Card diterapkan. Data ini didukung oleh nilai minimum dan maksimum yang juga meningkat, yang menunjukkan perbaikan hasil belajar terjadi secara merata pada hampir semua subjek penelitian, bukan hanya pada beberapa siswa tertentu saja.

Uji *Paired Sample t-test* membuktikan bahwa peningkatan skor tersebut signifikan secara statistik. Dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,25 dan nilai signifikansi ( $p$ -value)  $< 0,001$ , hasil ini jauh melampaui batas signifikansi standar yaitu 0,05.

Makna dari hasil penelitian ini adalah bahwa perbedaan hasil belajar yang diamati bukanlah suatu kebetulan atau hasil dari faktor eksternal yang tidak terkontrol, melainkan hasil langsung dari penggunaan Media Magical Flash Card dalam proses pembelajaran. Hal ini secara kuat mendukung hipotesis alternatif ( $H_a$ ) bahwa Media Magical Flash Card memang memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kosa kata literasi dasar siswa kelas 1 SD.

Perlakuan pada saat post-test tersebut membawa dampak positif terhadap peningkatan kosa kata literasi dasar siswa kelas I SDN Semen. Selain peningkatan kosa kata, siswa juga dilatih memiliki keterampilan berpikir cepat dan mengasah daya ingat dalam melaksanakan praktik permainan media Magical Flash Card yang dilakukan oleh setiap siswa.

Fokus pada penerapan media pembelajaran konkret, media Magical Flash Card selaras dengan model kartu yang sejenis, seperti *flashcard* atau kartu bergambar lainnya. Namun, yang membedakan media Magical Flash Card dengan media kartu lainnya adalah media ini didesain agar

siswa mampu meningkatkan kosa kata literasi dasar berbasis permainan yang menyenangkan dan tidak memaksa.

Dikarenakan kebanyakan penelitian sejenis masih sebatas kualitatif maka belum banyak yang meneliti mengenai media Magical Flash Card ini, peneliti mencoba membandingkan media serupa berupa media kartu konkret membantu guru melihat keterlibatan peserta didik selama belajar serta dapat meningkatkan kosakata mereka (Adiasri & Doyan (2024), dalam hal ini memiliki kesamaan dalam hal media kartu berperan meningkatkan kosa kata siswa kelas I SD. Dengan demikian, perlu adanya inovasi-inovasi yang lain agar pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam peningkatan kosa kata mampu memberikan strategi praktis bagi siswa bukan hanya sekedar penghafalan secara konvensional saja, namun meningkatkan kosa kata melalui permainan aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Pemanfaatan media Magical Flash Card sebagai media konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi acuan dan bahan

pertimbangan bagi guru untuk mempermudah peningkatan kosa kata literasi dasar siswa. Media ini menjadi sarana yang dapat membantu meningkatkan kosa kata siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar, pemahaman instruksi guru dan literasi siswa. Secara teoretis, inovasi media Magical Flash Card ini menambah keberagaman perbendaharaan media pembelajaran konkret dan menguatkan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Wahyuni (2021) menemukan "Pengaruh Media Visual terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar", menegaskan kembali peran penting media dalam proses pembelajaran bahasa. Namun penelitian ini masih bersifat kualitatif seperti yang peneliti sebutkan di awal.

Hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi yang kuat secara statistik. Analisis N-Gain memberikan perspektif praktis mengenai seberapa besar dampak penggunaan media Magical Flash Card tersebut. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,41

menempatkan efektivitas media dalam kategori "Sedang".

Hal ini membuktikan bahwa media Magical Flash Card cukup efektif untuk meningkatkan kosa kata literasi dasar siswa SD, namun masih terdapat potensi peningkatan yang belum sepenuhnya tercapai. Dalam artian penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu sampel yang terbatas karena hanya satu kelas di satu sekolah saja sehingga hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasi, waktu pembelajaran yang tersedia cukup singkat sehingga belum terlalu membuat siswa mengeksplorasi lebih banyak kosa kata, serta desain atau cara penggunaan media yang masih bisa disempurnakan.

Menanggapi adanya keterbatasan ini, peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang akan meneliti topik serupa agar dapat melibatkan lebih banyak sampel di berbagai sekolah maupun gugus. Selain itu, perlu adanya perencanaan lebih matang sehingga waktu yang tersedia dapat memaksimalkan penerapan dari media Magical Flash Card yang diteliti. Adanya inovasi baru media Magical Flash Card ini tentunya akan

dapat menambah kekayaan media pembelajaran dan dapat berpotensi menjadi media pembelajaran yang berdampak positif terhadap pemahaman siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian mengenai efektivitas media Magical Flash Card dalam meningkatkan kosakata siswa kelas 1 SD dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar kosakata iterasi dasar siswa setelah diterapkan media Magical Flash Card. Hal ini terlihat dari rata-rata skor *pretest* sebesar 65,75 meningkat menjadi 79,85 pada skor *posttest*.
2. Peningkatan hasil belajar tersebut bersifat signifikan secara statistik. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Ini membuktikan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima, dan media Magical Flash Card efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Tingkat efektivitas media Magical Flash Card berada pada kategori "Sedang". Analisis N-Gain menghasilkan nilai 0,41, menunjukkan bahwa media ini cukup berhasil dalam memfasilitasi peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa media Magical Flash Card merupakan alat pembelajaran yang direkomendasikan untuk digunakan guru dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar kosakata siswa kelas 1 SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (4th ed.). Sage publications.

Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika*, 52(3/4), 591–611.

Adiasri, D., & Doyan, A. (2024). Analisis Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia pada Kelas Rendah di Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Pendas*.

Arianto, A., Susanto, H., & Nata, I. (2019). Efektivitas media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 297-304.

Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2013). *Bringing words to life: Robust vocabulary instruction* (2nd ed.). Guilford Press.

Fatmawati, A., dkk. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Audio pada Siswa MI Nurul Islam. *Jurnal of Education* (Joedu).

Graves, M. F. (2000). A vocabulary program to complement third-grade reading instruction. *The Elementary School Journal*, 101(2), 151-164.

Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning for effective instruction*. Harper & Row.

Kurniawati, E., & Fitriani, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Kartu Kata.

- Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi (JPST).*
- Mulyono, B. (2025). *Pengembangan dan validasi media pembelajaran deep learning di Sekolah Dasar.* (Asumsi publikasi buku/artikel yang akan datang)
- Pramesti, A. N. W. (2022). *Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.* (Asumsi sumber spesifik yang dikutip)
- Sadiman, A. S. (2022). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan.* Rajawali Pers.
- Smith, J., & Johnson, A. (2021). *Fundamental aspects of literacy in early education.* Academic Press.
- Widiyanto, S., Rusdianto, E., & Paryono, P. (2018). Efektivitas penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 178-189.
- Wahyuni, S. (2021). Pengaruh Media Visual terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 89-100.
- Adiasri, D., & Doyan, A. (2024). Analisis Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia pada Kelas Rendah di Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Pendas*, 9(3), 45-56.