

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flashcard Multisensori* Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Nurlaeli¹, Firman², Mirnawati³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹nurlaelyliy@gmail.com

Abstract. This thesis discusses the development of multisensory flashcard based interactive learning media for beginning reading material for grade 1 students at SDN 277 Sambirejo Lamasi sub sidtrict Luwu district. This research aims to : (1) Analyse the need for multisensory flashcard based interactive learning media in beginning reading subjects (2) Determine the level of validity of multisensory flashcard based interactive learning media in beginning reading subjects (3) Determine the practicality learning media in reading subjects trial start. The type of research used is R&D (Research and Development). The use of the ADDIE development model starts from the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The subjects in this research are grade 1 students for the 2024 academic year. The research object is the presentation of learning media using multisensory flashcard in the initial reading material for grade 1 students at SDN 277 Sambirejo. The data collection technique used is using a questionnaire sheet analysing teacher and student needs, validation data and practicality. Based on the resulth of the validity of the flashcard multisensory media which has been validated with categories including design experts getting a percentage score of 80% with the valid category. While material experts getting a percentage score of 94,5% in the very valid category. Very satisfying and positive results being 97,30% in the very practical category and the class teacher with the score obtained from the practicality test results being 93,33% in the very practical category.

Keywords: Development, Multisensory Flashcards, Early Reading

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik untuk menjadi insan yang unggul dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dengan optimal. Selain itu, pendidikan juga merupakan upaya untuk memberikan pembekalan peserta didik yang dapat bermanfaat untuk dirinya ketika hidup bermasyarakat Pendidikan biasanya berbanding lurus dengan kemajuan suatu Negara, karena semakin baik pendidikan maka semakin baik pula negaranya, karena semakin baik kualitas pendidikan maka akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk memajukan negaranya menjadi lebih baik (Moh. Suardi.,). Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan agar setiap manusia dapat secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya dapat terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi (Chairunnisa Amelia, 2019).

Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup setiap orang karena, bukan hanya menjadi acuan tetapi juga menjadi

jembatan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan/disampaikan kepada anak-anak oleh orang dewasa untuk mencapai perkembangannya dengan tujuan agar anak dapat melaksanakan tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain (Wahyuddin W., 2017). Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tertekan dalam belajar membaca (Budi Rahman & Haryanto,). Kemampuan membaca yang efektif dapat diperoleh dengan menyajikan sesuatu yang dapat merangsang pikiran, kemauan dan perasaan peserta didik seperti media pembelajaran, sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik itu sendiri (Nil Luh Putu Ekayani, 2017).

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada materi membaca permulaan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensory*. Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingat atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi dan *multisensori* adalah memfungsikan seluruh indera sensoris (indera penangkap) dalam memperoleh kesan-kesan melalui perabaan, visual, perasaan, dan pendengaran. Media *flashcard multisensori* juga dapat melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali padangan serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian sebelumnya belum ada yang secara khusus melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori*.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Design and Development*) atau dikenal dengan istilah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, dengan lima tahapan antara lain: *analysis, design, development, implementation and evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SDN 277 Sambirejo Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 1 SDN 277 Sambirejo Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu. Sedangkan objek dari penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, angket yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil data atau skor angket akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4).

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Tidak Valid (tidak bisa digunakan)
2	Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
3	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
4	Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil dari produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut yang kemudian dikategorikan berdasarkan table berikut:

Table 2. Pengkategorian Tingkat Validitas Produk

Interval Skor	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber: Siwi Pawestri Apriliani, dkk, 2020

Setelah uji validasi ahli dan produk dinyatakan layak untuk diuji tahap selanjutnya pada uji praktikalitas, analisis praktikalitas menggunakan skala likert.

Untuk menentukan hasil praktikalitas dari produk, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil praktikalitas produk, persentase dikategorikan berdasarkan table berikut:

Table 3. Pengkategorian Tingkat Kepraktisan Produk

Interval Skor	Tingkat Kepraktisan
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Sumber: Peny Husna Handayani, dkk, 2023

Hasil

Tahap pengembangan produk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahap antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Tahap pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

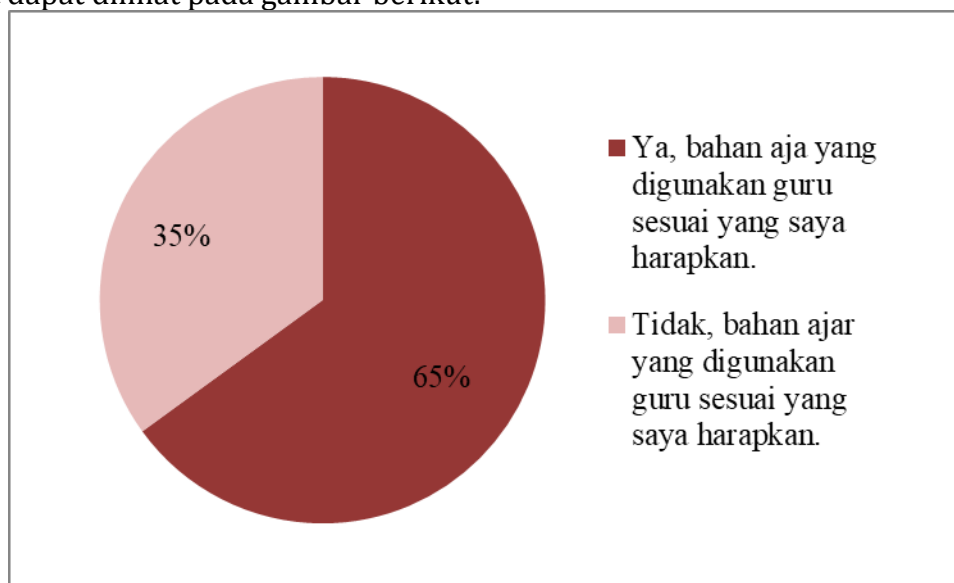
1. *Analyze* (analisis) pembelajaran pada materi membaca permulaan

Pada tahap penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yaitu Analisis kinerja, Mengkonstruksi penilaian *performance*, Analisis tujuan, dan Analisis *setting instruksional*.

a. Analisis Kinerja

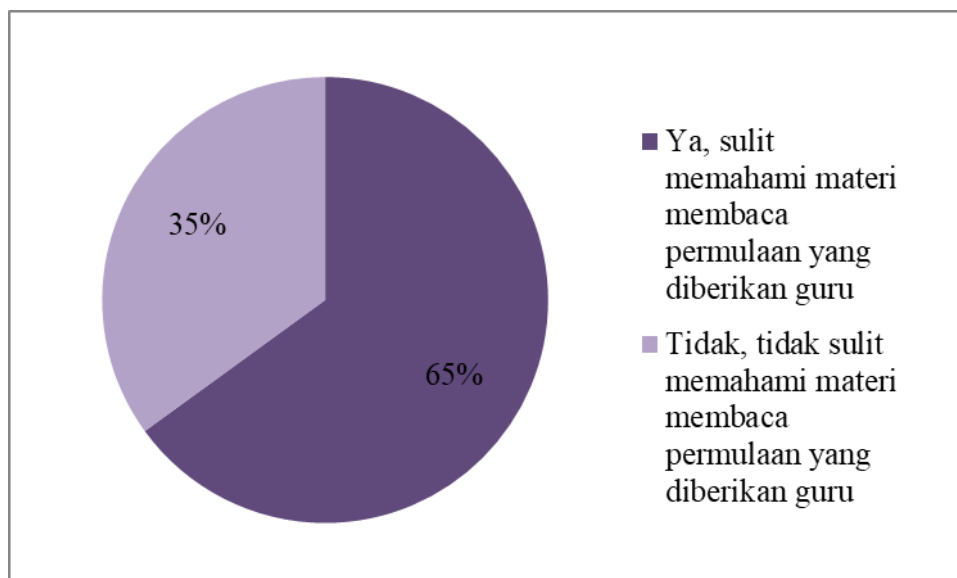
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan instrumen berupa angket peserta didik dan wawancara guru (wali kelas I SDN 277 Sambirejo), dari hasil analisis penggunaan media pembelajaran pada materi membaca permulaan pada siswa dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Rusmawati, S.Pd. selaku wali kelas I SDN 277 Sambirejo, peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *flashcard multisensori* sebenarnya sangat mendukung untuk membantu siswa dalam memahami materi terlebih jika itu menarik dan mudah dipahami seperti media *flashcard multisensori*. Lebih lanjut Ibu Rusmawati, S.Pd mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berupa *flashcard multisensori* sebagai salah satu sarana yang cocok digunakan pada materi membaca permulaan siswa kelas I dan media tersebut membuat siswa interaktif dalam pembelajaran sehingga kemudian akan meningkatkan minat belajar siswa.

Kemudian peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama penggunaan media pembelajaran. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan terkait masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses belajar membaca. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



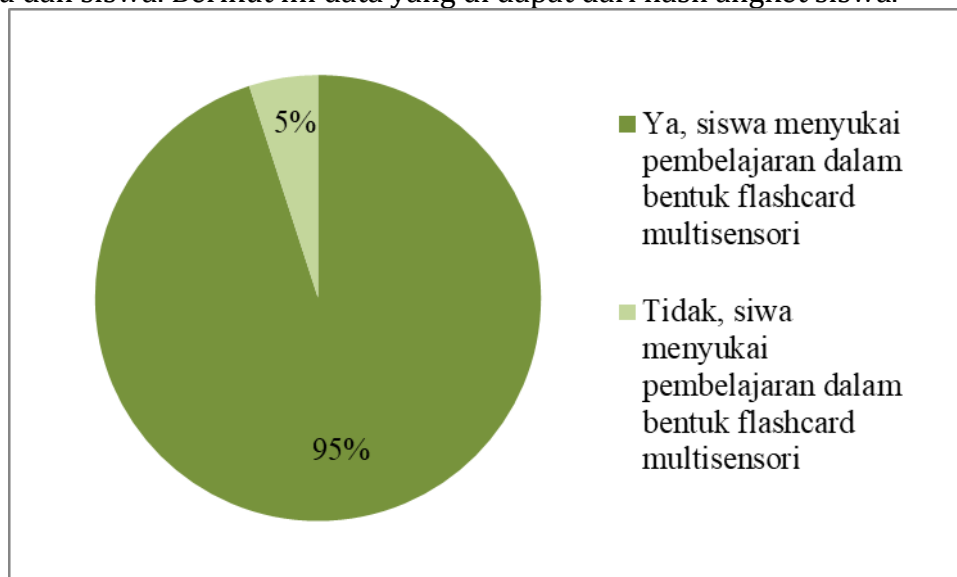
Gambar 1. Kesesuaian Media Pembelajaran yang Digunakan Guru

Berdasarkan gambar diatas, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 20 orang peserta didik kelas 1 SDN 277 Sambirejo 65% yaitu sebanyak 13 orang siswa menyatakan bahan ajar yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh siswa dan sisanya sebanyak 35% yaitu sebanyak 7 orang siswa menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang memahami materi membaca permulaan yang diberikan guru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 2. Kesulitan Memahami Materi Membaca Permulaan

Berdasarkan gambar tersebut, data yang diperoleh dari hasil angket siswa menyatakan bahwa dari 20 orang siswa di kelas 1 SDN 277 Sambirejo 65% yaitu sebanyak 15 orang siswa menyatakan bahwa merasa kesulitan dalam memahami materi membaca permulaan yang disampaikan oleh guru dan selebihnya 35% yaitu sebanyak 5 orang siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi membaca permulaan. Hal ini menandakan bahwa perlu adanya media ajar yang dapat membantu siswa dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Berikut ini data yang di dapat dari hasil angket siswa.



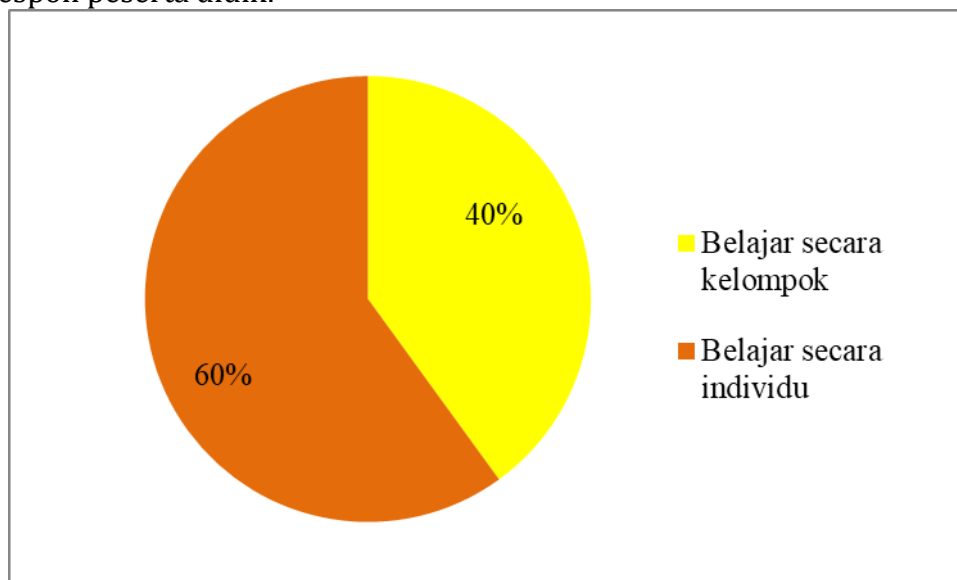
Gambar 3. Diagram Hasil Angket Siswa

Berdasarkan hasil angket di atas menunjukkan bahwa dari 20 orang peserta didik sebanyak 95% yaitu 19 orang siswa menyukai pembelajaran dalam bentuk *flashcard multisensori*, sedangkan 5% yaitu sebanyak 1 orang siswa tidak menyukai pembelajaran dalam bentuk *flashcard multisensori*.

b. Mengkontruksi Penilaian *Performance*

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rusmawati, S.Pd. peneliti memperoleh informasi bahwa banyak hal yang menjadi penyebab siswa sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan terkadang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan mulai dari penggunaan media ajar yang kurang menarik dan bervariasi maupun suasana dan kondisi kelas.

Berikut ini hasil instrumen analisis kebutuhan yang diperoleh dari lembar angket respon peserta didik:



Gambar 4. Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram tersebut, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik dari 20 orang siswa sebanyak 60% yaitu 12 orang siswa menyatakan menyukai belajar secara individu atau mandiri sedangkan sebanyak 40% yaitu 8 orang siswa menyatakan menyukai belajar secara berkelompok. Sementara dari hasil angket siswa mengenai penggunaan bahan ajar yang menarik akan dijabarkan pada gambar berikut.



Gambar 5. Diagram Hasil angket Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket dari peserta didik diatas menunjukkan bahwa 100% peserta didik atau semua lebih tertarik dan menyukai pembelajaran menggunakan media yang bergambar dan berwarna.

c. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh mengenai analisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas I SDN 277 Sambirejo, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

a) Kompetensi Dasar

1.6 Menjelaskan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.

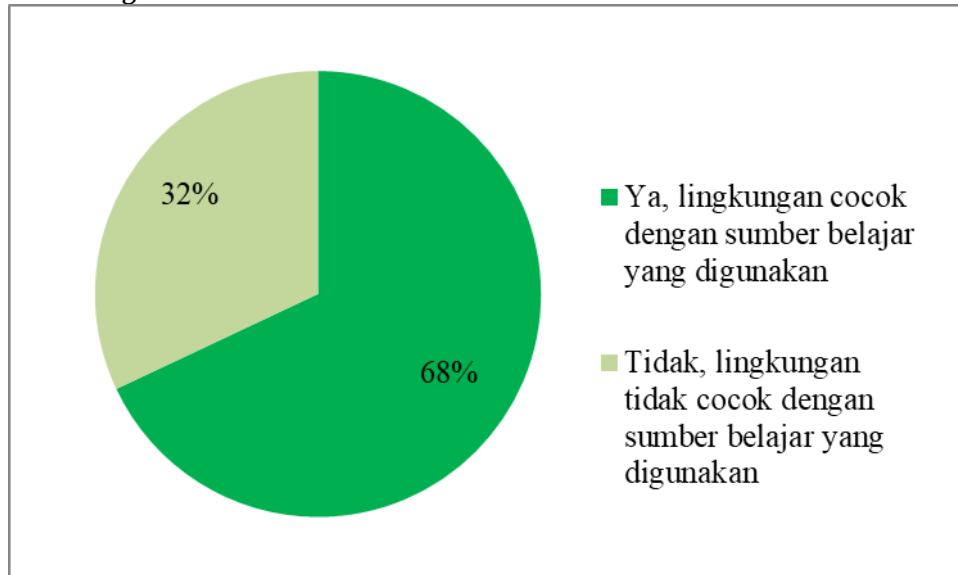
1.1 mempraktikkan persiapan kegiatan membaca permulaan (duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri dan kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang) dengan benar.

b) Tujuan Pembelajaran

1) Dengan kegiatan mengamati guru, siswa mampu mengenal suku kata pada materi membaca permulaan.

2) Dengan kegiatan belajar menggunakan *flashcard multisensori* siswa mampu mengetahui cara membaca permulaan dengan benar.

d. Analisis *Setting Instruksional*



Gambar 6. Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket peserta didik mengenai lingkungan belajar peserta didik diperoleh hasil yaitu dari 20 orang peserta didik sebanyak 68% 14 menyatakan lingkungan cocok dengan sumber belajar yang digunakan, dan sebanyak 32% yaitu sebanyak 6 orang peserta didik menyatakan lingkungan tidak cocok dengan sumber belajar yang digunakan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berisi kegiatan perancangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 277 Sambirejo, yang telah disiapkan oleh peneliti agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi membaca permulaan. Pada tahap desain ini, peneliti menggunakan aplikasi untuk membuat media *flashcard multisensori* yaitu: Soun of text, Quick response code (QR) dan menggunakan bahan Styrofoam.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang, maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 2 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, dan ahli desain. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nam validator dapat dilihat pada tabel pakar validasi berikut:

Tabel 4. Hasil penilaian validitas oleh validator

No.	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi	Ket
1.	Materi	94,5%	Sangat Valid
2.	Desain	80%	Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian media interkatif berbasis *flashcard multisensori* yang telah dikembangkan memiliki nilai rata-rata sebesar 90,55%. Jika dikonfirmasi ke dalam Tabel 2 maka rata-rata nilai tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siwi Pawestri Apriliani, dkk, yang mengatakan sebuah produk dapat dikategorikan valid jika perentase validitasnya mencapai rata-rata pengukuran yang berlaku yaitu 61% ataupun lebih. Sehingga dapat disimpulkan, media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan kelas 1 SDN 277 Sambirejo Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 sdn 277 Sambirejo Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu, dengan kategori sangat valid.

Tahap Implementasi (*Uji Praktikalitas*)

Tahap selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Tahapan ini dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan produk dari persepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitiannya.

Hasil uji prkatikalita atau uji coba produk secara terbatas kepada 20 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas

No	Responde n	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat kepraktisan (%)	Kategori
1.	HA	46	48	95%	Sangat Praktis
2.	JN	48	48	100%	Sangat Praktis
3.	MG	46	48	95%	Sangat

4.	NL	46	48	95%	Praktis Sangat Praktis
5.	ZI	48	48	100%	Sangat Praktis
6.	RA	46	48	95%	Sangat Praktis
7.	NO	48	48	100%	Sangat Praktis
8.	R	48	48	100%	Sangat Praktis
9.	AN	48	48	100%	Sangat Praktis
10.	JA	48	48	100%	Sangat Praktis
11.	RI	48	48	100%	Sangat Praktis
12.	AU	45	48	93%	Sangat Praktis
13.	LI	48	48	100%	Sangat Praktis
14.	DA	43	48	89%	Sangat Praktis
15.	SI	46	48	95%	Sangat Praktis
16.	MY	46	48	95%	Sangat Praktis
17.	NA	47	48	97%	Sangat Praktis
18.	OH	46	48	95%	Sangat Praktis
19.	S	48	48	100%	Sangat Praktis
20.	AD	46	48	95%	Sangat Praktis
Rata- Rata				97,30%	Sangat Praktis

Sumber. Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 5. tentang data hasil uji praktikalita secara terbatas kepada 20 orang peserta didik dapat dilihat bahwa, media yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 97,3%. Berdasarkan tabel 3.3 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas menunjukkan hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

Table 6. Hasil Praktikalitas Guru Kelas 1

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Efektif	83,33%	Sangat Praktis
2.	Kreatif	93,75%	Sangat Praktis
3.	Efisien	100%	Sangat Praktis
4.	Interaktif	91,6%	Sangat Praktis
5.	Menarik	100%	Sangat Praktis
Jumlah		93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas I SDN 277 Sambirejo terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan siswa diperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis.

Discussion

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi dalam pembelajaran materi membaca permulaan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami materi membaca permulaan dengan baik dikarenakan terbatasnya penggunaan bahan ajar yang digunakan yakni buku paket. Sedangkan berdasarkan hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa bahan ajar yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan terutama materi membaca permulaan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik, 2020) mengatakan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar akan membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh dua pakar atau validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Ahli desain mendapatkan nilai persentase 80% (kategori valid) dan ahli materi mendapatkan nilai persentase 94,5% (kategori sangat valid). Sedangkan pada uji praktikalitas

yang dilakukan peneliti diperoleh data bahwa bahan ajar yang dikembangkan peneliti memenuhi kategori sangat praktis setelah melalui uji praktikalitas dengan hasil uji praktikalitas terbatas kepada 20 siswa. Terlihat bahwa media yang dikembangkan pada rata-rata memperoleh nilai persentase 97,30% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji praktikalitas dengan praktisi guru memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard*. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu yang relevan mengungkapkan bahwa media pembelajaran *flashcard* valid untuk dapat digunakan (Sastika Widi Astuti, 2020). Hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* dikembangkan menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran (Nadila Resti Cahyani, dkk, 2023). Sementara itu hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Baiq Faizatul Rodiah, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah layak digunakan pada proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil uji analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas 1 SDN 277 Sambirejo, dalam proses pembelajaran yang berlangsung dibutuhkan sebuah inovasi baru terutama dalam hal media pembelajaran berupa media *flashcard multisensori*. Hal tersebut sejalan dengan informasi yang didapatkan oleh peneliti baik dari hasil wawancara dengan guru maupun instrumen berupa angket untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Berdasarkan uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard multisensori* pada materi membaca permulaan siswa diperoleh hasil dari dua validator yaitu: ahli desain diperoleh nilai persentase 80% dengan kategori valid, dan ahli materi mendapat nilai persentase 94,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan uji praktikalitas dari respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *flashcard multisensori* memperoleh hasil yang sangat memuaskan dan positif dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 97,30% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon uji coba terbatas dengan 20 peserta didik dan seorang pendidik yakni guru kelas 1 dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid.

References

- Agama, K. (2018). *Al-Qur'an Al-Karim*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an.
- Amelia, C. (2019). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Jurnal*, Vol. 3, Hal. 775-779.
- Astuti, S. W. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flashcard) untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemulaan Kelas 1 SD/MI. *Jurnal*.
- Batubara, H. H. (n.d.). Model Pengembangan Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 1.

- Budi Rahman, H. (n.d.). Peningkatan keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah. *Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 2, No. 2.
- Ekayani, N. L. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singraja*.
- Handayani, S., & dkk. Manfaat Media Pembelajaran Edra Wimi untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan*, Vol. 1, No. 2, h. 66.
- Hanida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Haryati, S. (n.d.). Research & Develoment (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharko: Tahta Media Group.
- Indonesia, K. (1990). *Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Amas Duta Jaya.
- Isran Rasyid Karo-Karo S., R. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, Vol. 7, No. 1.
- Madiyantoro, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Di MI Guppy Kota Cirebon. *Jurnal Of Education Research*, Vol. 02, No. 03.
- Mahmuda, S. Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal An Nabighoh*, Vol. 20, No. 01, h. 134-135.
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Group.
- Mile, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas I SDN 10 Kabila. *Jurnal Normalita*, Vol. 11, No. 1.
- Munisah, E. Pengelolah Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal*.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (n.d.). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pembelajaran Membaca Permula. *Jurnal*.
- Nadila Resti Cahyani, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Daar. *Jurnal Elementaria Edukasi*, Vol. 6, No. 4.
- Nugroho Widianoro, N. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Siswa 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 7, No. 3.
- Palahuddin, I. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkas Widyawara*.
- Pito, A. H. (n.d.). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Jurnal Diklat Teknis*.
- Pranowo, G. (2021). Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 2.
- Pratama, A. P., & Hardini, A. T. (Tahun 2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6.
- Puspasari, R., & Suryaningsi, T. Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Jurnal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol. 3, No. 1.

- Rafika. (2020). Metode Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Social Humanities, and Education Studies (SHES) Conference Series*, Vol. 3, No. 3.
- Rahman Tanjung, a. u. Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsimia*, Vol. 1, No. 1.
- Rahman, B., & Haryanto. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayu Tengah. *Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 2, No. 2.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Pres.
- Rodiah, B. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan di SD Negeri 2 Bagik Payung. *Jurnal Buletin Ilmiah Pendidikan*, Vol. 2, No. 2.
- Rohimah, D. R. Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Animas. *Jurnal Papeda*, Vol. 5, No. 1.
- Sari, M. h. 6.
- Siti Nurfadilah, P. R. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 09, No. 02.
- Siwi Pawestri Apriliani, E. H. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. 4.
- Suardi, M. (2012). *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudjana, & Nana. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Alsegindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, N. M. Analisis Media Pembelajaran Flashcard Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal*, Vol. 1, No. 1.
- Vina Febriani, A. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Karya Umum dan Ilmiah*, Vol. 2, No. 1.
- Wahyuddin, W. (2017). *Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam*. SAINTIFIKA ISLAMIC.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---