



PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS LITERASI UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Sri Rosanti¹, Rina Yuliana², Sundawati Tisnasari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 Juni 2025

Revisi: 27 Juni 2025

Diterima: 7 Juli 2025

Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:

Literacy-based flashcards, early reading skills

Kata Kunci:

Media flashcard, literasi, kemampuan membaca permulaan

DOI :

10.31932/jpdp.v11i2.4932

Surel Korespondensi:

srirosanti83@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the development, feasibility, and student responses toward literacy-based flashcard media as a learning tool to improve early reading skills among first-grade students. The research employed a Research and Development (R&D) approach adapted from the Borg and Gall model, which consisted of six stages. The subjects of this study were first-grade students. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study show that: (1) the average score from media experts was 69.33%, categorized as "Feasible"; (2) the average score from material experts was 94.15%, categorized as "Highly Feasible"; (3) the average score from language experts was 95%, categorized as "Highly Feasible"; and (4) the average student response score was 89%, categorized as "Very Good." Based on these findings, it can be concluded that the literacy-based flashcard media is feasible to use and can serve as an effective teaching aid to develop early reading skills among elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengembangan, kelayakan serta respon peserta didik terhadap media flashcard berbasis literasi sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I. Penelitian ini memakai pendekatan Research & Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall dengan memanfaatkan 6 tahap. Siswa kelas I dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian yaitu (1) mendapatkan nilai rata-rata dari validasi tim ahli media sebesar 69,33% dengan kategori "Layak" (2) nilai rata-rata dari tim ahli materi 94,15% dengan kategori "Sangat Layak" (3) nilai rata-rata dari tim ahli bahasa sebesar 95% masuk kategori "Sangat Layak" dan (4) nilai rata-rata respons peserta didik sebesar 89% dan masuk pada kategori "Sangat Baik". Didapatkan kesimpulan bahwa media flashcard berbasis literasi layak digunakan sehingga dapat dijadikan sebagai media ajar untuk melatih kemampuan membaca permulaan.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Sebagai tuntutan dalam bergantung, keempat elemen ini kemahiran berbahasa, siswa perlu memiliki hubungan yang erat. Salah menguasai empat komponen bahasa satu keterampilan yang perlu yakni berbicara, mendengarkan, dikembangkan anak-anak adalah membaca, dan menulis. Karena saling membaca. Karena itu, siswa yang

membaca dengan baik dan lancar biasanya lebih mudah menemukan informasi.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dilaksanakan sesuai dengan perbedaan antara kelas awal dan kelas atas. Membaca permulaan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran membaca di kelas awal. Salah satu keterampilan berbahasa dasar yang diajarkan di sekolah dasar, khususnya di kelas rendah kelas 1, 2, dan 3 adalah membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan digunakan sebagai kemampuan membaca dasar siswa sebelum mereka naik ke tingkat kelas berikutnya. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca dasar merupakan bagian penting dalam pendidikan sekolah dasar. Sebagaimana dikemukakan oleh Aulia & Munajah (2020: 68), keterampilan membaca awal merupakan tahap pengenalan huruf dan pelafalan huruf yang perlu mendapat perhatian khusus agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa dapat menguasai kegiatan pembelajaran untuk tahap selanjutnya, yaitu memahami suatu

konsep dengan lebih baik, bukan hanya sekadar melafalkannya.

Peran guru sebagai instruktur, guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa pada tahap awal membaca, yaitu memastikan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan serius. Keterampilan membaca awal menekankan pada membaca kata dan frasa serta keterampilan yang berhubungan dengan membaca seperti ketepatan pengucapan, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara (Putri, et al., 2023:1). Jika dijalani dengan serius, landasan yang kokoh akan terbentuk, dan proses pembelajaran tidak akan memberikan tantangan apa pun terhadap hasil belajar. Siswa dapat membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan akurat dalam waktu yang relatif singkat, yang membantu mereka mencapai tujuan membaca permulaan, yaitu agar mereka dapat memahami dan mengucapkan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang benar (Novianti, et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN I Rahong terdapat sejumlah siswa

mengalami kesulitan dalam proses membaca yaitu siswa masih kesulitan mengeja huruf menjadi suku kata dan belum lancar membaca. Ada siswa yang belum menghafal huruf-huruf alfabet sehingga dalam menyebutkan hurufnya selalu tertukar. Hal tersebut disebabkan karena salahsatunya yaitu jarang belajar di rumah. Dalam hal pelafalan suara, peserta didik membaca terbata dengan perlahan-lahan sehingga suara yang dihasilkan kurang jelas pelafalannya dan ketika guru sedang mengajarkan cara membaca, peserta didik hanya mengikuti suara guru saja tanpa memperhatikan huruf apa saja yang sedang dibacakan.

Melihat dari permasalahan membaca permulaan tersebut, diperlukan sebuah solusi atau alternatif untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi salah satunya yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses melatih membaca permulaan yaitu dengan menghadirkan media *flashcard* (kartu kata bergambar). Arsyad (2010) dikutip kembali oleh Saputra (2022: 130) menyatakan bahwa media *flashcard* merupakan kartu-kartu kecil yang di dalamnya

terdapat tulisan, simbol, atau gambar yang berfungsi untuk mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut. Salah satu sumber belajar untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan adalah media kartu *flashcard* ini, dan penggunaannya dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca awal anak. Selain itu, menurut Dwi Haryanti (2018), manfaat media *flashcard* antara lain membantu anak belajar membaca di usia dini, meningkatkan daya ingat otak kanan, membantu fokus, dan memperluas kosa kata.

Media *flashcard* ini akan dibuat menarik karena selain terdapat huruf juga terdapat gambar-gambar yang menarik dan berwarna dan jenis huruf yang menarik. Dalam kartu kata bergambar (*flashcard*) yang akan dikembangkan selain terdapat suku kata dengan metode baca kupas rangkai, dalam lembaran kartu kata tersebut juga terdapat bukan hanya satu gambar saja tetapi terdapat beberapa gambar, yang nantinya peserta didik akan menyimak gambar tersebut, sehingga *flashcard* dapat

menghubungkan kemampuan membaca dengan kemampuan menyimak gambar. Terdapat juga suku kata yang kurang lengkap dan harus diisi oleh siswa dan terdapat pula kegiatan melingkari suku kata. Dari pernyataan diatas maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara mengembangkan media *flashcard* untuk melatih kemampuan membaca permulaan, bagaimana kelayakan media *flashcard* berbasis literasi sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan serta bagaimana respons peserta didik setelah menggunakan media *flashcard*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* dalam melatih kemampuan membaca permulaan di SD kelas I, untuk mendeskripsikan kelayakan media *flashcard* serta untuk mendeskripsikan respons peserta didik terhadap media *flashcard* berbasis literasi.

Metode

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development*

dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono (2016) yang disederhanakan menjadi 6 tahapan pengembangan produk. Tahapan pengembangan produk ini meliputi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Penelitian ini bertempat di SDN I Rahong Desa Rahong, Kecamatan Malingping, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas I yang berjumlah 27 peserta didik. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu pertama peneliti melakukan wawancara guna menemukan masalah yang harus diteliti, kedua yaitu observasi guna mendatangi sekolah dan mengamati proses pembelajaran berlangsung, ketiga yaitu dokumentasi sebagai bukti bahwa penelitian benar adanya tanpa rekayasa, keempat yaitu angket untuk diberikan kepada peserta didik kelas I sebagai pengguna produk. Kriteria pemberian skor validasi kelayakan dari validator dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor Validasi Ahli

Nilai	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

(Sugiono 2011)

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung hasil uji ahli dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :
 NP = Nilai rata-rata dalam persen (%) yang diberi
 R = Skor yang diperoleh dari setiap aspek
 SM = Skor maksimum dari seluruh aspek
 100 = Bilangan tetap
 Setelah mengetahui skor, selanjutnya ditentukan kriteria kelayakan media, materi dan bahasa mengikuti Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Angket Uji Ahli

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 - 20 %	Sangat Tidak Layak
21 - 40 %	Tidak Layak
41 - 60 %	Cukup Layak
61 - 80 %	Layak
81 - 100 %	Sangat Layak

(Purwanto 2013)

Sedangkan untuk menghitung angket respons peserta didik berdasarkan analisis skala Gutman yaitu skor 1 dan 0.

Tabel 3. Kriteria Pemberian Skor Respons Peserta Didik

Jawaban Responden	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

(Sugiyono, 2016)

Skor yang diperoleh oleh peneliti dari hasil angket respons peserta didik akan dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$NP = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :
 NP = Presentasi persepsi peserta didik pada setiap indikator
 N = Jumlah skor perolehan peserta didik untuk setiap indikator
 N = Jumlah skor total untuk setiap indikator
 Nilai yang peneliti peroleh lalu diinterpretasikan sesuai dengan kriteria interpretasi respons peserta didik, yang akan dijelaskan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Respons Peserta Didik

<u>Presentase Pencapaian</u>	<u>Interpretasi</u>
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 - 40	Kurang Baik
0 - 20	Tidak Baik

(Riduwan, 2009)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan menggunakan tahapan pada pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahapan yang sudah dilalui yaitu diantaranya : 1) Potensi masalah, pada tahap ini didapatkan dengan cara mengumpulkan informasi dari sekolah melalui observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengumpulkan

data mengenai pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran. 2) Pengumpulan data, pada tahap penelitian ini data dikumpulkan dengan menelaah temuan wawancara awal dengan guru yang peneliti lakukan. 3) Desain produk, pembuatan media *flashcard* dilakukan pada materi Bahasa Indonesia Bab. V dengan tema “Teman Baru” subtema bersikap baik pada teman tepatnya pada materi membaca

suku kata ma-,mi-,mu-,me-,mo-, dan pembuatan media *flashcard* ini di desain dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Pada tampilan depan berisi satu kalimat dengan menggunakan metode suku kata, pada tampilan belakang terdapat kupas rangkai suku kata urutannya yaitu dari huruf menjadi suku kata, dari suku kata menjadi kata lalu menjadi sebuah kalimat. Pada tampilan belakang peserta didik bisa melingkari suku kata ma, mi, mu, me, mo dengan menggunakan spidol yang telah disediakan. Pada kategori ketiga yaitu disajikan media *flashcard* dengan suku kata yang hilang dan harus dilengkapi oleh peserta didik dengan menggunakan spidol yang disediakan peneliti. Produk ini dicetak dengan menggunakan kertas *concorde glosy*, setiap *flashcard* tersebut

berukuran panjang 13 cm dan lebar 9 cm lalu kertas tersebut di laminating agar peserta didik bisa melingkari dan menulis suku kata yang kosong pada tahap kategori dua dan tiga. Media *flashcard* yang dikembangkan yaitu terdapat 30 kartu, masing-masing kategori terdapat 10 kartu. Lalu terdapat tambahan 2 kartu yaitu berisi huruf alfabet dari a sampai z, dan juga terdapat petunjuk penggunaan untuk menggunakan produk media *flashcard*. Media *flashcard* ini akan dikemas dengan kotak kemasan dan terdapat judul produk dan juga biodata penulis.

Selanjutnya pada tahap 4) Validasi, validasi dilakukan oleh 6 ahli yaitu dua ahli media, dua ahli materi dan dua ahli bahasa, hasil penilaian yang diberikan validator terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor		Np (%) Total
	Ahli I	Ahli II	
Kualitas Media	11	16	
Desain Media	8	11	
Fungsi Media	26	32	104
Jumlah	60%	78,67%	69,33%

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan hasil penilaian ahli media pada presentase 69,33% dari ahli media I dengan perolehan skor

sebesar 45 dari 15 butir penilaian dan presentase sebesar 60% sedangkan pada ahli media II memperoleh skor 59 dari 15 butir penilaian serta

memperoleh presentase sebesar 78,67% dengan meliputi aspek kualitas media, desain media, dan fungsi media. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 69,33% dan kriteria yang didapatkan masuk pada

kategori “Layak”, dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis literasi ini dapat diujicobakan dan mendapatkan kategori layak.

Tabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor		Np (%) Total
	Ahli I	Ahli II	
Isi	25	25	
Bahasa	19	18	113
Penggunaan	13	13	
Jumlah	95%	93,3%	94,15%

Berdasarkan Tabel 6, diketahui hasil penilaian ahli materi pada presentase 94,15% dari ahli materi I dengan perolehan skor sebesar 57 dari 12 butir penilaian dan presentase sebesar 95% sedangkan pada ahli materi II memperoleh skor 56 dari 12 butir penilaian serta memperoleh presentase sebesar 93,3% dengan meliputi aspek isi media, bahasa, dan

penggunaan. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 94,15% dan kriteria yang didapatkan masuk pada kategori “ Sangat Layak”, dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis literasi ini dapat diujicobakan dan mendapatkan kategori sangat layak pada uji ahli materi.

Tabel 7. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Skor		Np(%) Total
	Ahli I	Ahli II	
Kelugasan	9	9	
Komunikatif	9	10	
Dialogis dan Interaktif	10	10	
Kesesuaian Perkembangan	10	10	95
Kaidah Bahasa	9	9	
Jumlah	94%	96%	95%

Berdasarkan Tabel 7., hasil penilaian ahli bahasa pada presentase

95% dari ahli bahasa I dengan perolehan skor sebesar 47 dari 10

butir penilaian dan presentase sebesar 94% sedangkan pada ahli bahasa II memperoleh skor 48 dari 10 butir penilaian serta memperoleh presentase sebesar 96% dengan meliputi aspek kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian perkembangan dan kaidah bahasa. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 95% dan kriteria yang didapatkan masuk pada kategori "Sangat Layak", dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis literasi ini dapat diujicobakan dan mendapatkan kategori sangat layak pada uji ahli bahasa.

Pada tahap 5) Revisi produk, media *flashcard* berbasis literasi yang telah divalidasi oleh keenam dosen ahli kemudian direvisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh masing-masing dosen ahli. 6) Uji coba produk, media *flashcard* yang telah dilakukan penilaian oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa kemudian direvisi dan ditindaklanjuti dengan dilakukannya uji coba produk terbatas. Uji coba dilakukan pada SDN I Rahong dengan sampel kelas I yang berjumlah 27 peserta didik. Pada uji coba produk terbatas, peserta didik

diberikan lembar angket dan peserta didik mengisi lembar angket tersebut secara mandiri. Hasil respons peserta didik dengan jumlah nilai akumulasi 241 dari skor maksimal 270 mendapat presentase sebesar 89% berada dalam kategori baik.

Di dalam kelas, peneliti menggunakan media *flashcard* untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah peneliti menyajikan media tersebut, terlihat bahwa peserta didik menjadi lebih tertarik dan ingin tahu terhadap materi pada media *flashcard* yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputra (2022: 130) bahwa media *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi teks, simbol, atau gambar yang berfungsi untuk mengingatkan atau mengarahkan peserta didik pada suatu pokok bahasan. Materi yang disajikan pada media kartu *flashcard* lebih mudah diserap oleh siswa dan mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Susilana & Riyana (dalam Rahman, dan Haryanto, 2015: 133) keunggulan penggunaan media *flashcard* antara lain mudah dibawa, ukurannya yang kecil sehingga dapat dimasukkan ke dalam saku atau tas serta tidak memakan

banyak tempat, dan dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan. Media *flashcard* sangat bermanfaat, guru tidak memerlukan pengetahuan khusus untuk menggunakannya, dan tidak membutuhkan energi listrik dalam menggunakannya. Selanjutnya karakteristik dari media *flashcard* yaitu memudahkan untuk mengingat karena setiap kartu memiliki pesan singkat. Peserta didik akan merasa lebih mudah mengingat pesan dari media *flashcard* ini, dan kombinasi teks dan grafik bekerjasama membantu mereka memahami suatu konsep ketika dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan memperkenalkan media *flashcard* pertama yaitu menjelaskan cara penggunaan pada media tersebut yaitu terdiri dari kartu yang berisi huruf abjad dari A sampai Z sebagai langkah awal pengenalan huruf. Terdapat pula kartu yang berisi petunjuk penggunaan pada media *flashcard*. Selanjutnya mengelompokan peserta didik untuk menggunakan media *flashcard*, peserta didik antusias dalam menggunakan media tersebut karena bisa membaca dan melihat gambar yang bervariasi pada media *flashcard*

tersebut serta peserta didik dapat melingkari suku kata ma-mi-mu-memo yang ditemui serta mengisi suku kata yang kosong untuk dilengkapi. Selaras dengan pendapat menurut Zulkarnaini (2017: 36) media pembelajaran *flashcard* yaitu untuk membantu anak-anak belajar dan mengingat huruf lebih cepat.

Siswa menghadapi tantangan saat menggunakan media kartu *flashcard* selama uji coba, khususnya bahwa ada beberapa siswa tampil sangat baik pada membaca permulaan sementara yang lain tampil kurang baik dalam membaca yaitu 4 orang peserta didik dan terdapat pula kemampuan peserta didik yang berbeda yaitu masih belum hafal huruf A sampai Z sehingga dalam proses membaca kurang memahami hal ini berkaitan dengan media *flashcard* yang dibuat menggunakan gambar yang tidak konkret sehingga peserta didik kurang memahaminya. Hal ini berkaitan dengan kelemahan pada media *flashcard* yang disampaikan oleh Maeswaty (2023) yaitu jika berbicara tentang kegiatan pembelajaran, sangat tidak efektif jika menjelaskan gambar suatu objek yang terlalu rumit. Terkait ukuran pada

media *flashcard* itu sendiri jika dalam kelompok besar ukurannya akan tidak sesuai karena memiliki ukuran sangat terbatas sehingga pada kegiatan pembelajaran akan terdapat peserta didik yang tidak memegang kartu media *flashcard* dan kekurangan selanjutnya yaitu hanya sensasi penglihatan mata saja yang ditekankan dalam menggunakan kartu media *flashcard*.

Mengikuti temuan pada hasil uji coba, produk media *flashcard* ini dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan membaca awal atau permulaan dan akan tumbuh sebagai pembaca. Selain itu, bantuan guru dapat mendorong siswa untuk melatih kemampuan membaca awal mereka.

Berdasarkan hasil penelitian ini, media kartu *flashcard* untuk siswa telah dibuat secara efektif melalui 6 tahapan pengembangan dan layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan pada proses pembelajaran melalui validasi ahli dan didukung dengan reaksi respons positif yang diberikan peserta didik terhadap media *flashcard*. Meskipun media kartu *flashcard* dapat secara efektif mendukung dan meningkatkan keterampilan membaca dasar mereka,

para peneliti juga perlu memberikan perhatian lebih kepada anak-anak yang masih kesulitan membaca dan membedakan huruf serta menggabungkan suku kata menjadi suku kata utuh.

Simpulan

Hasil perolehan akumulasi dari ketiga penilaian ahli tersebut termasuk kedalam kategori sangat layak dengan nilai rata-rata yaitu 86,16%. Adapun respons peserta didik terhadap media *flashcard* setelah uji coba produk dilakukan memperoleh presentase rata-rata sebesar 89% masuk pada kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil tersebut, produk akhir berupa media *flashcard* yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SD khususnya dalam melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik. Temuan penelitian ini menyiratkan bahwa peneliti harus menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan materi yang berbeda. Penelitian dan pengembangan ini baru sampai pada tahap uji coba terbatas untuk mengevaluasi kelayakan dan respons siswa, oleh karena itu,

peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian dan pengembangan ini hingga mencapai tahap penyebarluasan.

Daftar pustaka

- Aulia, L. S. & Munajah, R. (2021). Studi Deskriptif Membaca Permulaan di Kelas IB SDN Pancaroan 07 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Dasar*. 5(1).
- Haryanti. (2020). *Keaksaraan Anak-anak Usia Dini*. Jakarta: PT Nasya Expanding Management.
- Maeswaty, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Materi membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*. 8(1)
- Novianty, R. (2021). Penerapan Metode Fonik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 5 SD di SLB. *Jurnal of Spesial Education*. Vol 1. No 7.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3 (2), 51-62.
- Riduwan. (2009). *Rumus dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Risky, M. S. (2022). Pengaruh Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok B Di TK Dharma wanita Persatuan Sukorejo Sidayu Gresik. *Journal of Islamic Education For Early Childhood*. 4(1)
- Saputra, D. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata. *Jurnal As-Said*. 2(1).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.