

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
MEMBACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Alvi Piqriyatun<sup>1</sup>, Ira Restu Kurnia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIKIT Universitas Pelita Bangsa

<sup>2</sup>PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>alvipiqriyatun@gmail.com,

<sup>2</sup>kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id,

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low reading literacy, especially at grade 1 elementary school level. This study aimed to develop flash card learning media to improve reading literacy in Indonesian language subjects about various kinds of professions in the surrounding environment. This study used the ADDIE model. The model consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. 1) The results of this study are flash card media that have been declared very worthy by experts with an overall average value of 97% in the very worthy category, 2) the results of its use or practicality of 95,3% in the very practical category, 3) its effectiveness obtained an average value of 82% in the effective category. The flash card media developed was valid, practical and effective for improving reading literacy in Indonesian language subjects of various professions.*

*Keywords: flash card media, reading literacy, indonesian language*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya literasi membaca khususnya di jenjang kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan literasi membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi macam-macam profesi dilingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model tersebut terdiri dari lima tahap yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian ini menunjukkan 1) media *flash card* yang sudah dinyatakan sangat layak oleh para ahli dengan nilai keseluruhan rata-rata 97% berada pada kategori sangat layak, 2) penggunaan atau kepraktisannya sebesar 95,3% pada kategori sangat praktis, 3) keefektifitasannya diperoleh nilai rata-rata 82% berada pada kategori efektif. Media *flash card* yang dikembangkan sudah valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi macam-macam profesi.

Kata Kunci: media *flash card*, literasi membaca, bahasa indonesia.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk menggali potensi, pengetahuan, keterampilan yang dilakukan secara terus menerus untuk mengupgrade diri, dalam proses pendidikan melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan potensi. Menurut pendapat (Kurnia dkk., 2020) mengemukakan bahwa pendidikan berperan penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Menurut pendapat (Umar, 2021) untuk mencapai tujuan dari pendidikan maka pemerintah berusaha untuk mengembangkan pendidikan salah satunya yaitu dengan adanya kurikulum sebagai sarana untuk pembelajaran dan pengajaran yang terancang dan sistematis dalam menyusun kerangka kerja bagi proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar, dalam penyusunan struktur kurikulum di sekolah dasar disusun berdasarkan muatan standar kompetensi mata pelajaran. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum merdeka salah

satunya yaitu ada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pada hakekatnya belajar bahasa adalah suatu cara untuk berkomunikasi, oleh karena itu pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk perkembangan anak usia dini khususnya di jenjang sekolah dasar, dengan pelajaran bahasa Indonesia akan membantu siswa untuk lebih berfikir kritis dan mampu mengembangkan potensi siswa. Di dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan dalam bahasa diantaranya yaitu: berbicara, membaca, menulis dan mendengar (Subhan dkk., 2023).

Menurut pendapat (Sholeh dkk., 2021) literasi adalah keterampilan melek huruf seperti menulis, membaca, berbicara, dan memahami makna dan isi bacaan atau kata-kata dalam konteks kemampuan kognitif seseorang. Pendapat (Sunaryati dkk., 2024) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses seseorang untuk mendapatkan makna dari sebuah tulisan. Sedangkan menurut pendapat (Nurhaedah, 2023) membaca adalah kemampuan bahasa yang bersifat reseptif, melalui latihan membaca, siswa dapat menemukan

materi penulis, mendapatkan pengetahuan, dan memberikan pengalaman belajar lainnya.

Menurut (Damaianti, Vismaia S, 2021) literasi membaca merupakan suatu kunci keterampilan dalam lingkungan pendidikan, karena melalui literasi membaca banyak pengetahuan yang diperoleh. Literasi membaca mengacu terhadap kemampuan memahami isi bacaan dengan baik, menemukan makna dalam bacaan, menganalisis informasi yang diperoleh, dan mampu menafsirkan isi dari bacaan. Istilah literasi juga mengandung makna yang dalam, frasa untuk mencapai suatu tujuan menunjukkan bahwa membaca tidak dapat dipisahkan dari tujuan yang ingin dicapai oleh pembaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas yang dilakukan oleh peneliti kepada kelas 1 A SDN Sukaresmi 06 ada beberapa permasalahan yang ada, salah satunya yaitu 1) kurangnya literasi membaca pada beberapa siswa, hal ini dikarenakan faktor siswa yang tidak terlalu suka membaca, hal tersebut dapat dilihat dari faktor siswa kurang memahami materi dalam teks bacaan, 2) siswa tidak membaca buku secara

rutin, 3) pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, 4) kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Menyadari permasalahan yang didapatkan pada saat observasi dan wawancara, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran yang konkret, inovatif, dan menarik yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar salah satunya yaitu mengembangkan media pembelajaran *flash card*. Media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran yang konkret berupa kartu kata dengan dipadukan gambar yang menarik dan keterangan materi sehingga dapat menarik siswa untuk meningkatkan literasi membaca.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas 1 SDN Sukaresmi 06 dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**”

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang disebut juga penelitian (*R&D Reasearch and Development*) yang dikembangkan oleh brog and gall. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam pengembangan produk dapat berupa memperbaiki produk yang sudah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (Sugiyono, 2023).

Model desain penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda pada tahun 1967. Menurut (Pribadi, 2019) model ADDIE merupakan salah satu model yang memperlihatkan tahapan – tahapan dasar dan sederhana sehingga mudah dipelajari.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaresmi 06, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian ini meliputi 35 siswa kelas 1 A, guru kelas serta melibatkan para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu obserbvasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen yang yaitu validasi ahli, angket respon guru dan siswa, dan soal pretest dan posttest.

Angket validasi ahli diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengukur kelayakan atau kevalidan media *flash card*, angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Sumber: (Sugiyono, 2023)

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum x$  = Total skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan skor

100% = Konstanta

Hasil perhitungan kemudian dikoversikan ke dalam interprestasi

kelayakan media *flash card* dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria kelayakan produk**

No	Presentase (%)	Kriteria
1	81 - 100 %	Sangat layak
2	61 - 80 %	Layak
3	41 - 60 %	Cukup layak
4	21- 40 %	kurang layak
5	0 - 20 %	Sangat tidak layak

Sumber: (Maulidi & Aisa, 2023)

Produk media *flash card* yang dikembangkan dinilai baik oleh validator dengan presentase masuk ke dalam kategori sangat layak.

Angket respon guru dan siswa diberikan kepada 1 guru dan 35 siswa kelas 1 A untuk kemenarikan dan kepraktisan media *flash card*, angket ini menggunakan skala likert 1-5 dengan presentase rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2023)

P = Persentase skor

$\sum x$  = Total skor yangdiperoleh

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan skor

100% = Konstanta

Hasil perhitungan kemudian dikonversikan ke dalam tabel interprestasi kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Interpretasi Respon Siswa Dan Guru**

No	Persentase%	Kriteria
1.	86-100 %	Sangat baik
2.	76-85 %	Baik
3.	60-75%	Cukup baik
4.	55-59 %	Kurang baik
5.	< 54%	Sangat tidak baik

Sumber: (Taopik dkk., 2023)

Selanjutnya, Untuk mengukur keefektifan media *flash card* dalam meningkatkan literasi membaca dengan menggunakan soal pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa 35 siswa kelas 1. Dengan menggunakan skala likert 1-5 kemudian presentase rata-rata dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Hasil presentase yang diperoleh kemudian dikonversikan kedalam tabel interprestasi keefektifan dalam meningkatkan literasi membaca sebagai berikut:

**Tabel 3. Interpretasi efektivitas media**

No	Persentase	Kriteria
1.	$g > 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3.	$0 < g < 0,3$	Rendah
4.	$g \leq 0$	Gagal

Sumber: (Wahab dkk., 2021)

Pengembangan media *flash card* dapat meningkatkan literasi membaca dapat dikatakan efektif jika mendapat kriteria tinggi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan permasalahan di kelas 1 A yaitu rendahnya literasi membaca siswa, terlihat pada saat kegiatan pembelajaran siswa kurang semangat dalam belajar, kurang tertarik dalam membaca buku, kurangnya kosa kata dan perbendaharaan kata, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret yang dapat meningkatkan literasi membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi macam-macam profesi di lingkungan sekitar.

Pada permasalahan tersebut muncul karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret, interaktif dan menarik sehingga siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran dan dampak rendahnya

yaitu kurangnya semangat literasi membaca pada siswa. Maka peneliti memberikan solusi berdasarkan analisis kebutuhan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif. Media yang dikembangkan yaitu media *flash card* yang dikombinasikan belajar sambil bermain sehingga diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa literasi membaca. Untuk mengembangkan media *flash card* melalui beberapa langkah sebagai berikut:

Langkah pertama yaitu membuat desain gambar dengan menggunakan aplikasi ibis paint x sesuai dengan materi yang akan diterapkan yaitu macam-macam profesi di lingkungan gambar dengan desain ukuran kertas A 6 (10,5 cm x 14,8 cm). Langkah kedua yaitu peneliti mencetak *flash card* yang sudah dicetak dengan kertas ivory glossy dengan tebal kertas 310 gram kemudian dilaminating agar *flash card* lebih awet.

Adapun desain media *flash card* memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu:

1) *Flash card* terbuat dari kertas ivory/art carton 310 gram, bentuk ukuran *flash card* dengan ukuran A6 (10,5 cm x 14, 8 cm). *Flash card* di desain dengan dua macam kartu, kartu pertama di desain dengan gambar dan keterangan nama profesi, untuk kartu kedua di desain dengan keterangan materi dari penjelasan dari profesi. Adapun bentuk dari *flash card* yaitu persegi panjang yang di desain dengan gambar yang menarik. *Flash card* dibuat dengan desain menggunakan bantuan aplikasi ibis paint x, kemudian di print dan dilapisi dengan plastik laminating agar *flash card* lebih awet dan tahan lama. *Flash card* dibuat dengan jumlah keseluruhan 15 kartu gambar profesi, 15 kartu materi dari penjelasan profesi tersebut, dengan total 30 *flash card*. Berikut tampilan desain media *flash card*.



### Gambar 1 Desain Tampilan Media *Flash Card*

2) Penggunaan *flash card* profesi bisa di aplikasikan melalui permainan tebak clue profesi dengan kartu kata. Setelah guru menjelaskan dan memberikan contoh dari materi macam-macam profesi pada mata pelajaran bahasa Indonesia BAB 8 di sekitar rumah tema mengesplor lingkungan sekitar. siswa di bagi menjadi beberapa kelompok, Masing-masing kelompok bermain secara bergantian, kelompok yang sedang bermain berbaris ke belakang, Kemudian siswa yang terdepan di bimbing oleh guru memberikan clue ciri-ciri dari sebuah profesi secara bergantian untuk melatih literasi membaca siswa, siswa yang di belakangnya menjawab clue dari ciri-ciri profesi tersebut dengan cara mengangkat gambar kartu pertama, siswa yang menjawab clue dengan benar maka kelompoknya akan mendapatkan point, setelah semua kelompok sudah bermain, guru menghitung skor atau point dari setiap kelompok. Berikut *flash card* gambar dan *flash card* penjelasan dari clue profesi:



**Gambar 1 Desain *Flash Card*  
 Gambar Dan Keterangan profesi**

3) Buku petunjuk penggunaan media *flash card*, Buku ini berbentuk cetak dari bahan ivory/art carton dengan ketebalan 310 gram, untuk bagian cover dilapisi laminasi doff. Adapun untuk ukuran buku yaitu berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm). Buku petunjuk ini disusun untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam menggunakan media *flash card*. Buku petunjuk ini terdiri dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi macam-macam profesi, macam-macam profesi dan tugasnya, spesifikasi produk, langkah-langkah penggunaan dan biodata penulis. Berikut ini desain buku petunjuk penggunaan media *flash card*.



**Gambar 4.3 Desain Buku Petunjuk  
 Penggunaan Media**

Selanjutnya, setelah media *flash card* dibuat maka dilakukan validasi oleh ahli media, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengukur kelayakan atau kevalidan untuk mengetahui presentase dari ketiga validator ahli, berikut tabel hasil penilaian ahli:

**Tabel 4. Hasil penilaian para ahli**

Validator	Aspek Penilaian	Nilai
Ahli Media	Pemilihan desain	98%
	Tipografi	
	Pemilihan bahan dasar Efektif dalam penggunaan Kemasan	
Ahli materi	kelayakan isi	98%
	Keakuratan materi	
	Kesesuaian dengan indikator dan tujuan capaian pembelajaran Kontekstual materi	
Ahli bahasa	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	96%
	Ketepatan penggunaan bahasa Komunikatif	
	Dialogis dan interaktif Kesesuaian dengan perkembangan siswa	

Validator	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori	Sangat Baik
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa			
	<b>Rata- Rata Persentase Kategori</b>	<b>97% Sangat layak</b>		

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa rata-rata keseluruhan dalam persentase adalah 97% dengan kategori sangat layak. Maka dari hasil data tersebut dikategorikan bahwa produk media *flash card* layak dan tidak perlu mengalami revisi perombakan lebih lanjut serta layak untuk digunakan dan dikembangkan di sekolah SDN Sukaresmi 06 kelas 1 A pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi macam-macam profesi.

Setelah melakukan analisis kevalidan produk media *flash card* dilanjutkan analisis respon guru dan siswa dengan menggunakan uji coba kelompok kecil, uji lapangan. Berikut hasil dari penilaian media secara keseluruhan:

**Tabel 5. Hasil penilaian respon guru dan siswa**

No	Nama	Nilai
1.	Kelompok Kecil	92%
2.	Kelompok Besar	96%
3.	Respon Guru	98%
	<b>Rata – Rata</b>	<b>95,3%</b>

Berdasarkan hasil analisis penilaian pada tabel 4.19 penilaian respon guru dan respon siswa. Pada uji skala kelompok kecil 92%, uji kelompok besar 98%, dan hasil respon guru 98%. Pada keempat hasil analisis data ini diperoleh rata-rata persentase 95,3% dengan kategori sangat baik atau sangat menarik. Maka dapat dinyatakan baik bahwa media *flash card* praktis dan menarik serta layak digunakan sebagai media pada proses pembelajaran.

Setelah melakukan analisis kepraktisan produk media *flash card* dilakukan tahap analisis tes dengan soal pretest dan posttest literasi membaca untuk mengetahui keefektifan media *flash card*. Hasil test pretest dan posttest literasi membaca siswa didapatkan pada saat pelaksanaan uji lapangan di kelas 1 A SDN Sukaresmi 06 dengan jumlah siswa 35 siswa. Sebagaimana tabel hasil persentase pretest dan posttest sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil pretest dan posttest**

No	Kode Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
1.	S1	90	100
2.	S2	80	100
3.	S3	30	75
4.	S4	30	75
5.	S5	30	80
6.	S6	75	90
7.	S7	80	90
8.	S8	40	80
9.	S9	40	80
10.	S10	40	80
11.	S11	70	95
12.	S12	65	85
13.	S13	90	100
14.	S14	45	80
15.	S15	90	100
16.	S16	55	90
17.	S17	90	100
18.	S18	55	95
19.	S19	75	95
20.	S20	70	90
21.	S21	55	80
22.	S22	90	100
23.	S23	90	100
24.	S24	35	80
25.	S25	65	100
26.	S26	75	100
27.	S27	30	80
28.	S28	85	100
29.	S29	55	90
30.	S30	40	80
31.	S31	55	90
32.	S32	35	80
33.	S33	25	75
34.	S34	50	80
35.	S35	90	100
<b>Jumlah skor</b>		<b>2070</b>	<b>3255</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>59,14</b>	<b>93</b>

Berdasarkan hasil diatas maka diolah menggunakan rumus:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{93 - 59}{100 - 59}$$

$$g = \frac{34}{41}$$

$$g = 0,82$$

Berdasarkan Hasil pengolahan data nilai rata-rata pretest dan posttest peserta didik kelas 1 A SDN Sukaresmi 06 dalam uji keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flash card* melalui perhitungan *N-gain* menghasilkan skor 0,82 termasuk kedalam kriteria sangat efektif. Berdasarkan kriteria *N-gain* hasil 0,82 menunjukkan terjadinya peningkatan tinggi pada sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* pada materi macam-macam profesi peserta didik kelas 1 A SDN Sukaresmi 06.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut: 1) Desain penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media *flash card* dalam meningkatkan literasi membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar. Adapun tahap dalam menghasilkan media *flash card* ini yaitu: a) tahap analisis (*analysis*), b) tahap desain (*design*), c) tahap pengembangan (*development*), d) tahap implementasi (*implementation*), e) tahap evaluasi (*evaluation*), 2) Berdasarkan hasil validasi dari 3

orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan dari produk dengan menggunakan uji kevalidan atau kelayakan pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan literasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, setelah melakukan revisi dapat dinyatakan sangat valid atau sangat layak untuk dapat dikembangkan atau diuji cobakan kelengkapan dengan nilai keseluruhan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu memperoleh 97% termasuk kedalam kategori sangat valid. 3) Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik pada media *flash card* yaitu dengan memberikan angket respon guru dan siswa. Pada uji uji skala kecil mendapatkan persentase 92%, uji skala besar mendapatkan persentase 96% dan hasil respon guru mendapatkan persentase 98%. Pada kesimpulan hasil analisis data memperoleh rata-rata persentase 95,3% dengan kategori sangat praktis dan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media *flash card* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi macam-macam profesi.

Berdasarkan uji keefektifan produk pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card*. Berdasarkan uji *N-gain* nilai pretest dan posttest *n-gain* memperoleh nilai 0,82 pada kategori tinggi dengan persentase 82%, berdasarkan tafsiran *N-gain* berada pada tafsiran kategori efektif. Disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran *flash card*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anshori, Dadang S & Damaianti, Vismaia Sabariah. (2022). *Literasi dan Pendidikan Literasi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Damaianti, Vismaia S. (2021). *Literasi Membaca*. PT Refika Aditama.
- Kurnia, I. R. (2020). *PENGUNAAN MIND MAPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA*. 1.
- Maulidi, M., & Aisa, A. (2023). Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Gramatikal Bahasa Arab. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa*

- Arab, dan Kajian Linguistik Arab, 6(2), 1–8.  
<https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i2.2948>
- Nurhaedah. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas 1 A UPT SPF Inpres Bira 2. *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62, 1*, 200–207.  
<https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.800>
- Sholeh, M., Murtono, M., & Masfuah, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 134–140.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.889>
- Subhan, M., Saputra, R., & Sari, T. I. P. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SDN 068/VIII TERITI KABUPATEN TEBO*. 8(4).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, cv.
- Sunaryati, T., Indriyani, L., Alpian, Y., & Maesaroh, S. (2024). Pendampingan Membaca Melalui Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pelita Pengabdian*, 2(1), 122–132.  
<https://doi.org/10.37366/jpp.v2i1.3916>
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, & Putria, Aditin. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Taopik, A., Sukmawani, R., & Rini, N. K. (2023). *PEMBERDAYAAN KELOMPOK TANI PADI SAWAH (Oryza sativa L) DI DESA BOJONGPICUNG KECAMATAN BOJONGPICUNG KABUPATEN CIANJUR*. *Mimbar Agribisnis : Jurnal Pemikiran Masyarakat Ilmiah Berwawasan Agribisnis*, 9(1), 802.  
<https://doi.org/10.25157/ma.v9i1.9074>
- Umar, W. (2021). *MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA MELALUI*

GERAKAN MAJALAH DINDING  
KELAS. *SECONDARY: Jurnal*  
*Inovasi Pendidikan Menengah,*  
1(3), 206–215.  
[https://doi.org/10.51878/secondar  
y.v1i3.394](https://doi.org/10.51878/secondar<br/>y.v1i3.394)

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh.  
(2021). Efektivitas Pembelajaran  
Statistika Pendidikan  
Menggunakan Uji Peningkatan N-  
Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu,*  
5(2), 1039–1045.  
[https://doi.org/10.31004/basicedu  
.v5i2.845](https://doi.org/10.31004/basicedu<br/>.v5i2.845)