

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BER-QR CODE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I SD

Syakila Apriliana¹, Syaiful Musaddat², Aisa Nikmah Rahmatih³, Moh. Irawan Zain⁴

¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Mataram

¹aprilianasyakila2003@gmail.com

ABSTRACT

The results of observations and interviews conducted by researchers at schools found that 90% of the 22 students were not yet able to read fluently. Some students still struggled to recognize letters and their corresponding sounds. Common difficulties included confusion in pronouncing the letters “W” and “Y” as well as trouble with sounds ending in “ng” and “ny”. These issues indicate the need for innovation that can support early reading development. One potential solution is the development of flashcard media equipped with QR Codes to assist students in beginning reading. This study aimed to determine the prototype, validity, and practicality of QR Code based flashcards to support first grade students reading skills. The development process used the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Instruments used in the study included a material expert validation questionnaire and a media expert validation questionnaire for the product’s validity, as well as student and teacher response questionnaires to assess practicality. The material expert provided a score of 90%, while the media expert gave 96%, both falling into the very feasible category. Practicality results from student responses in small and large group trials were 88,33% and 91,5% respectively, while teacher responses scored 90%, all categorized as very practical. Based on these findings, it can be concluded that the QR Code flashcard media is highly valid and practical for use in teaching beginning reading to grade I students.

Keywords: *Beginning Reading Skills, Flashcard Learning Media, QR Code*

ABSTRAK

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah didapatkan bahwa 90% dari 22 peserta didik belum mampu membaca dengan lancar. Masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mengenal huruf dan lambang bunyi, pelafalan bunyi huruf W dan Y yang sering tertukar serta kesulitan dalam pelafalan huruf yang berakhiran “ng” dan “ny”. Diperlukan inovasi yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media *flashcard* ber-QR code yang dapat membantu peserta didik dalam membaca permulaan. Tujuan penelitian ini yakni mengetahui prototipe, kevalidan, dan kepraktisan media *flashcard* ber- QR code untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I SD. Model pengembangan yang digunakan yakni ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media untuk

uji kevalidan produk, angket respon peserta didik dan angket respon guru untuk uji kepraktisan produk. Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 90% dan ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 96%. Hasil kepraktisan produk peserta didik pada uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan respon 1 orang guru kelas I berturut-turut yakni 88,33%, 91,5%, dan 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan media *flashcard* ber- QR code sangat valid dan sangat praktis digunakan.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca Permulaan, Media Pembelajaran *Flashcard*, *QR Code*

A. Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Karena dalam membaca terjadinya suatu proses transformasi ilmu pengetahuan melalui cara melihat dan memahami isi yang tertulis dalam sebuah buku pengetahuan maupun buku pelajaran (Nugraha dkk., 2018).

Keterampilan membaca memegang peranan penting dalam proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik perlu diajak untuk melek huruf atau melek wacana terlebih dahulu (Rosyidah dkk., 2023). Pada tahap ini peserta didik akan diperkenalkan kepada huruf, kata, dan kalimat yang menjadi dasar dalam memahami teks yang lebih kompleks.

Musaddat (dalam Juzzaini dkk., 2020) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu keterampilan

menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Diantara keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca memegang peran penting dalam memperoleh dan memahami informasi dari berbagai sumber tertulis.

Hasil wawancara dengan salah satu guru wali kelas I, secara umum masih terdapat peserta didik yang masih belum bisa membaca terutama di kelas rendah. Adapun 90% dari 22 peserta didik kelas I belum mampu membaca dengan lancar. Masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mengenal huruf dan lambang bunyi, pelafalan bunyi huruf W dan Y yang sering tertukar, kesulitan dalam pelafalan huruf yang berakhiran “ng” dan “ny”, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Musaddat dkk, (2019) menyatakan media merupakan alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, baik dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan untuk mencapai tujuan secara optimal dan efisien. Penggunaan media yang tepat dapat membantu pemahaman peserta didik, mempermudah penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik.

Menurut Holiza (dalam Septiani dkk., 2024) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat memperkuat minat, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan peserta didik, bahkan berkontribusi terhadap aspek psikologis peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Rahmatih (2018) Sebuah bahan ajar harus memiliki daya tarik untuk membuat peserta didik ingin mempelajarinya. daya tarik media pembelajaran memiliki peran utama, karena semakin menarik suatu media,

semakin tinggi pula motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Walidiati dkk., 2023)

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan adalah dengan menggunakan media *flashcard*, media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar. Media ini biasanya membuat peserta didik antusias dan senang dalam belajar karena berisikan gambar dan tulisan yang di desain dengan sangat menarik dan dengan diberikan variasi berupa QR-Code yang membuat media *flashcard* ini berbeda dari yang lain.

Media *flashcard* ber QR-Code dengan desain yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana, disertai dengan gambar yang beragam dan berwarna sehingga dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar membaca. Dengan menggunakan media *flashcard* ber QR-Code, pembelajaran membaca permulaan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan gambar yang

menarik serta relevan dengan pengalaman peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyanti dkk, (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Flashcard* sangat layak untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas I SD.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Hardini (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD”. Dengan hasil penelitian media pembelajaran *Flashcard* layak digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil uji coba pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media *flashcard* layak untuk digunakan.

Ketiga penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media *flashcard*, memberikan gambaran terkait metode penelitian yang digunakan serta hasil penelitian. Sehingga diharapkan dapat menjadi acuan maupun penunjang dalam penelitian yang dilakukan.

Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada tempat penelitian sehingga subjek penelitiannya pun berbeda. Selain itu berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini lebih mengarah pada penyempurnaan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran *flashcard*.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan di atas, maka diusulkan penelitian “Pengembangan media *flashcard* ber-QR Code untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I SD”. Dengan pengembangan media *flashcard* ber-QR Code tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengenal huruf, melafalkan bunyi huruf dengan benar, mampu menggabungkan huruf menjadi suku kata, membaca kata-

kata sederhana dan mampu meningkatkan hasil belajar serta membantu dalam melancarkan proses belajar sampai pada jenjang selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Mulyatiningsih (2011) berpendapat bahwa model pengembangan ADDIE dapat digunakan dalam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Adapun model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN 28 Cakranegara, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN 28 Cakranegara. Objek penelitian ini adalah media *flashcard* ber-QR Code untuk keterampilan membaca permulaan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

menggunakan observasi, kuisioner, wawancara, dan studi dokumentasi.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif diperoleh melalui analisis hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta melalui uji kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dengan mengolah angka-angka yang berasal dari validasi ahli media dan materi, serta angket yang diisi oleh peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Prototipe Media Flashcard Ber-QR Code

Prototipe media *flashcard* ber-QR code adalah tahap merancang kerangka tampilan dan konsep dari media *flashcard* ber-QR code yang dikembangkan. Media *flashcard* ber-QR code yang dikembangkan berupa media *flashcard* yang memiliki dua sisi, sisi depan dan belakang. Sisi depan berupa gambar dari *flashcard* sedangkan sisi belakang berupa QR Code yang apabila di scan akan menampilkan video pembelajaran yang menjelaskan isi gambar pada media *flashcard* yang dibuat

menggunakan aplikasi canva. Adapun prototipe media *flashcard* ber-*QR code* diantaranya:

1. Desain *Flashcard*

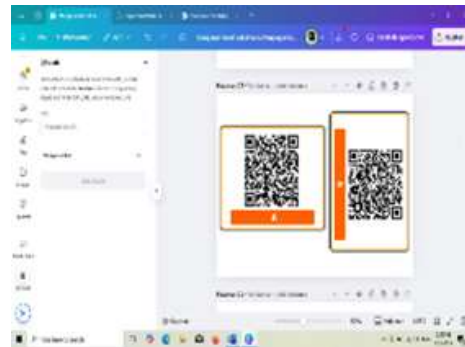
Gambar pada *flashcard* di desain menggunakan aplikasi canva



Gambar 1 Desain *Flashcard*

2. Desain *QR Code*

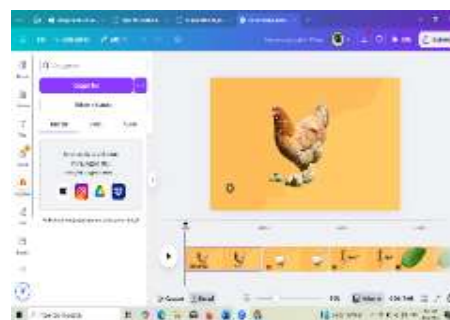
QR Code di desain menggunakan aplikasi canva. *QR Code* berfungsi untuk menampilkan video pembelajaran yang menjelaskan gambar pada sisi depan *flashcard*.



Gambar 2 Desain *QR Code*

3. Desain Video Pembelajaran

Video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi canva.



Gambar 3 Desain Video Pembelajaran

Setelah dilakukannya tahap perancangan desain media menggunakan aplikasi canva serta pengumpulan alat dan bahan yang dibutuhkan berupa kertas duplek, kertas stiker, gunting, penggaris, pensil, penghapus, dan gambar huruf A-Z serta QR Code yang sudah di desain melalui aplikasi canva. Langkah selanjutnya adalah pembuatan media *flashcard* ber-QR Code menggunakan alat dan bahan yang sudah disiapkan.



Gambar 4 Media *Flashcard* ber-QR Code

Kevalidan Media *Flashcard* Ber-QR Code

Tahap selanjutnya adalah menentukan kevalidan media

flashcard ber-QR code yang sudah dikembangkan dengan melakukan validasi ahli media dan vlidasi materi. Validasi ahli media dan materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran sehingga dapat diketahui apakah media *flashcard* ber-QR Code yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di sekolah.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumla h Skor	Rata -rata	Hasil (%)	Kriteri a
Relevan si	18	45	90%	Sangat layak
Keakura tan	27			

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil penilaian dari aspek relevansi dan keakuratan memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik dan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli materi. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu dalam membaca permulaan menggunakan kata yang sederhana seperti penggunaan dua suku kata dan tidak menghadirkan bunyi “ng” dan “ny”.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Hasil (%)	Kriteria
Tampilan	53	96	96%	Sangat layak
Penyajian media	29			
Bahan	14			

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat baik dan dilakukan revisi. Setelah melaksanakan validasi ahli media dilakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli media yaitu melakukan perbaikan pada bahan media yang penggunaannya dapat digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama.

Berikut adalah revisi dari media *flashcard* Ber-QR Code sebelum dan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum revisi	sesudah revisi
	



Kepraktisan Media *Flashcard* Ber-QR Code

Media *flashcard* ber-QR code yang telah dikembangkan dan telah dinyatakan valid, kemudian dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Tabel 4 Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Hasil (%)	Kriteria
Kesukaan dan minat	97	265	88,33 %	Sangat Praktis
Kemudahan penggunaan	85			
Mafaat media <i>flashcard</i> ber-QR code	83			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan media *flashcard* ber-QR

code sebesar 88,33% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 5 Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Hasil (%)	Kriteria
Kesukaan dan minat	363	915	91,5 %	Sangat Praktis
Kemudahan penggunaan	277			
Mafaat media <i>flashcard</i> ber-QR code	275			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan media *flashcard* ber-QR code sebesar 91,5% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 6 Angket Respon Guru

Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Hasil (%)	Kriteria
Materi	15	45	90%	Sangat praktis
Media	30			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan media *flashcard* ber-QR code sebesar 90% dengan kriteria sangat baik.

Prototipe Media *Flashcard* Ber-QR Code

Prototipe media *flashcard* ber-QR code mulai dari penentuan bahan

serta desain *flashcard*. Media *flashcard* ber-QR code dirancang menggunakan aplikasi canva. Media *flashcard* ber-QR code didukung dengan gambar-gambar menarik sesuai dengan awalan masing-masing huruf abjad disertai barcode agar dapat menarik perhatian peserta didik ketika menggunakannya.

Setelah proses perancangan media *flashcard* ber-QR code, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk. Tahap pengembangan adalah tahapan penelitian untuk melakukan serangkaian proses pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang. Menurut Istiningasih dkk., (2021) tahap pengembangan berupa kegiatan merealisasikan bentuk media yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan dengan mencetak desain *flashcard* dengan spesifikasi ukuran 16 x 12 cm, jenis kertas yang digunakan pada *flashcard* yaitu kertas stiker dan kertas duplek, langkah selanjutnya menggunting kertas duplek sesuai dengan ukuran *flashcard* kemudian kertas stiker berisi desain media di tempelkan pada kedua sisi duplek berupa gambar *flashcard* dan QR code.

Kevalidan Media *Flashcard* Ber-QR Code

kegiatan validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan baik dari segi media maupun materi untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Wira, 2021).

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini memberikan penilaian terhadap 2 aspek yaitu aspek relevansi dan aspek keakuratan. Pengembangan media *flashcard* ber-QR code berdasarkan validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 18 pada aspek relevansi, dan 27 skor pada aspek keakuratan sehingga jumlah skor pada kedua aspek memperoleh 45 skor dengan persentase perolehan sebesar 90%.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam penelitian ini memberikan penilaian terhadap 3 aspek, yaitu aspek tampilan, aspek penyajian media, dan aspek bahan. Pengembangan media *flashcard* ber-QR code pada aspek tampilan memperoleh 53 skor, 29 skor

pada aspek penyajian media, dan memperoleh skor 14 pada aspek bahan sehingga berdasarkan ketiga aspek tersebut memperoleh skor sebesar 96 dengan persentase 96%.

Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase para ahli media dan ahli materi menurut Ardhani (2021) mulai dari rentang 0% - 20% kategori sangat kurang layak, 21% -40% Kategori kurang layak, 41% - 60% kategori cukup layak, 61% - 81% kategori layak, dan 81% - 100% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari proses validasi ahli materi dengan perolehan skor 90% dan hasil validasi ahli media dengan perolehan skor 96% sehingga dapat diketahui bahwa media *flashcard* ber-QR code sangat valid untuk digunakan untuk keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I setelah melalui revisi sesuai dengan saran dari para ahli (validator).

Kepraktisan *Flashcard* Ber-QR Code

Pada tahap ini produk yang telah dinyatakan valid di uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan menerapkannya dalam

proses pembelajaran. Ulandari dkk., (2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk mulai menggunakan produk baru yang dikembangkan pada proses pembelajaran, melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik ketika menggunakan produk pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 6 peserta didik yang sudah ditentukan dengan kemampuan membaca peserta didik. Sedangkan uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan 20 peserta didik kelas I dan I orang guru kelas I SDN 28 Cakranegara.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil yang diperoleh berdasarkan uji coba kelompok kecil memperoleh skor keseluruhan sebesar 265 dengan perolehan persentase sebesar 88,33% dengan kategori sangat praktis.

Ketika melakukan uji coba pada kelompok kecil peserta didik setuju *flashcard* ber-QR code dapat membantu dalam mengenalkan huruf atau kosa kata baru serta dapat membantu dalam melafalkan

lambang-lambang bunyi. Dengan memanfaatkan *flashcard* akan memperbanyak kosa kata yang dimiliki peserta didik dan peserta didik akan lebih mudah dalam mengingat kosa kata (Munthe dkk., 2018).

2. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil yang diperoleh berdasarkan uji coba kelompok besar memperoleh skor keseluruhan sebesar 915 dengan persentase sebesar 91,5% dengan kategori sangat praktis.

Ketika melakukan uji coba pada kelompok besar peserta didik setuju bahwa gambar dan video pada *flashcard* ber-QR code membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar membaca, gambar-gambar pada *flashcard* menarik perhatian peserta didik dalam belajar Gambar yang menarik berfungsi sebagai motivasi dan dorongan dalam pembelajaran agar hasilnya sesuai dengan yang diinginkan (Mulyati dkk., 2019).

3. Hasil Angket Respon Guru

Hasil yang diperoleh berdasarkan angket respon guru memperoleh skor sebesar 15 pada aspek materi dan 30 pada aspek media, jumlah skor keseluruhan sebesar 45 dengan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

Media *flashcard* ber-*QR code* membantu guru dalam membimbing peserta didik untuk belajar membaca terutama pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, merangkai suku kata, membaca kalimat sederhana, dan melafalkan lambang bunyi. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan penerapan metode pengajaran adalah dengan menggunakan kartu berseri (*flashcard*) (Kumullah dkk., 2019).

Hasil yang diperoleh berdasarkan uji coba kelompok kecil menunjukkan media *flashcard* ber-*QR code* memperoleh persentase sebesar 88,33% dengan kategori sangat praktis, hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase hasil sebesar 91,5% dengan kategori

sangat praktis, dan hasil respon 1 orang guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh sirtufillailly dkk., (2024) skor penilaian tingkat kepraktisan yang dikategorikan sangat praktis berada pada interval persentase sebesar 81% - 100%. Oleh karena itu, media *flashcard* ber-*QR code* dinyatakan sangat praktis digunakan untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flashcard* ber- *QR Code* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prototipe dari media *flashcard* ber- *QR Code* ini yaitu secara garis besar media ini terbuat dari bahan yang sederhana dan dapat ditemukan, selain itu media ini dirancang dengan aplikasi canva. Pengembangan dan penelitian media *flashcard* ber- *QR Code* ini menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan

menghasilkan media
flashcard ber- QR Code untuk
keterampilan membaca
permulaan peserta didik kelas
I SD.

2. Tingkat kevalidan dari media
flashcard ber- QR Code untuk
keterampilan membaca
permulaan peserta didik kelas I
SD dapat dikatakan sangat
valid berdasarkan persentase
skor akhir yang diperoleh
sebesar 90% dari validator
ahli materi dan 96% dari
validator ahli media.
3. Tingkat kepraktisan media
flashcard ber- QR Code untuk
keterampilan membaca
permulaan peserta didik kelas I
SD dapat dikatakan sangat
praktis berdasarkan hasil
angket respon peserta didik
dan guru. Hasil uji coba
kelompok kecil memperoleh
persentase keseluruhan
sebesar 88,33%, hasil uji
coba kelompok besar
memperoleh persentase
keseluruhan sebesar 91,5%,
dan memperoleh persentase
skor sebesar 90% dari respon
1 orang guru wali kelas I.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nirmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170-2182.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197-208.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Juzzaini, H., Ermiana, I., & Musaddat, S. (2020). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 10 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 8(1), 15-26.

- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36-42.
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media *Flash Card* Variatif Untuk Sekolah Dasar. *Stilistika: Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 5(1).
- Mulyatimingsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY press. ISBN: 978-602-8418-59-4
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flashcard* Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal dinamika pendidikan*, 11(3), 210-228.
- Musaddat, S., Istiana, S. R. H., & Mar'i (2019). *Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Mataram: Cerdas Press.
- Nugraha, A. P., Zulela, M. S., & Bintoro, T. (2018). Hubungan Minat Membaca dan Kemampuan Memahami Wacana dengan Keterampilan Menulis Narasi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 19-29.
- Pratama, A. P., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4570-4579.
- Rahmatih, A. N., Yuniastuti, A., & Susanti, R. (2018, May). Pengembangan Booklet Berdasarkan Kajian Potensi Dan Masalah Lokal Sebagai Suplemen Bahan Ajar SMK Pertanian. In *Prosiding SNPBS (Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek)* (pp. 474-481).
- Rosyidah, U., Triwahyuni, I., & Musaddat, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN 1 Mataram. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 101-107.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Sirtufillailly, A., Tahir, M., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi Suku Sasak Pada Materi IPAS Bab 5 Kelas IV. *JCAR: Journal of Classroom Action Research*, 69(1), 140-146
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI

SDN 02 Pejanggik Praya
Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi
Pendidikan*, 7(1), 216-222.

Walidiati, M., Tahir, M., & Rahmatih,
A.N. (2023) Pengembangan
Media Kartu Kuartet Pada
Pembelajaran IPA. *Journal Of
Classroom Action Research*,
5(4), 321-330.

Wira, A (2021). Validitas dan Efektivits
Media Pembelajaran Berbsis
Android Mata Pelajaran
Komputer dan Jaringan Dasar.
*Journal of Education Informatic
Technology and Science
(JeITS)*, 3(1), 01-10.