

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR *FLASHCARD* DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI MEMBACA SISWA KELAS I SD NEGERI
054906 TEBASAN LAMA**

Firda Monica¹, Seni Sehati Br.Surbakti²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Hukum dan Pendidikan
Universitas Putra Abadi Langkat

Email: firdamonica4827@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi membaca siswa kelas I SD Negeri 054906 Tebasan Lama, di mana 18 dari 23 siswa (78,3%) berada pada kategori motivasi membaca rendah. Kondisi ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional serta minimnya pemanfaatan media berbasis digital. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D yang meliputi empat tahap: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas I SD Negeri 054906 Tebasan Lama. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media/desain, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, serta angket motivasi membaca siswa dalam bentuk pre-test dan post-test. Hasil penelitian mengungkapkan: (1) proses penerapan media gambar *flashcard* digital berjalan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi; (2) media dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli media/desain 96,8%, validasi ahli materi 94,7%, dan respon guru 90% (kategori sangat praktis); (3) terdapat peningkatan motivasi membaca yang sangat signifikan dari 38,69% (kurang termotivasi) pada *pre-test* menjadi 93,91% (sangat termotivasi) pada *post-test*. Media gambar *flashcard* digital terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi membaca siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Flashcard Digital, Motivasi Membaca, Penelitian Pengembangan (R&D), Model 4-D*

Abstract

This research was motivated by the low reading motivation among first grade students at SD Negeri 054906 Tebasan Lama, where 18 out of 23 students (78.3%) were categorized as having low reading motivation. This condition was

caused by the use of traditional teaching methods and the lack of digitally-based learning media. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4-D development model consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The research subjects were 23 first grade students. Media was developed using the Canva application. Data collection instruments included expert validation sheets, teacher response questionnaire, and student reading motivation questionnaire administered as pre-test and post-test. The findings revealed: (1) the implementation process ran well through the stages of planning, development, implementation, and evaluation; (2) the media was declared highly feasible with a media/design expert validation score of 96.8%, content expert validation score of 94.7%, and teacher response of 90% (highly practical category); (3) there was a highly significant improvement in students' reading motivation, from 38.69% (low motivation) in the pre-test to 93.91% (highly motivated) in the post-test.

Keywords: Learning Media, Digital Flashcard, Reading Motivation, Research and Development (R&D), 4-D Model

Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun fondasi literasi peserta didik, terutama dalam kemampuan membaca serta dorongan internal untuk gemar membaca. Pada jenjang kelas I SD, siswa umumnya baru mulai mengenal huruf, kata, dan teks sederhana sebagai tahap awal pembelajaran literasi. Namun dalam praktiknya, banyak sekolah menghadapi tantangan berupa rendahnya minat serta motivasi siswa untuk membaca, yang berpengaruh terhadap efektivitas proses dan capaian belajar. Membaca merupakan landasan dasar dalam semua aspek proses pembelajaran. Kemampuan dalam peningkatan daya nalar, menggali bakat dan potensi anak, melatih konsentrasi serta peningkatan prestasi di sekolah dapat terpenuhi melalui kemampuan membaca (Kesuma et al. dalam Febrianti & Artika, 2023). Kegiatan membaca seharusnya menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap individu, bukan sekadar aktivitas yang dilakukan karena dorongan dari pihak lain.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 054906 Tebasan Lama, diperoleh data bahwa sebanyak 18 dari 23 siswa (78,3%) berada pada kategori motivasi membaca rendah. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang pasif dalam mengikuti kegiatan membaca, rendahnya minat terhadap bahan bacaan, serta tantangan yang dihadapi guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik guna menumbuhkan kembali motivasi serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses membaca. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar saat ini menempatkan

peserta didik sebagai pusat aktivitas pembelajaran serta mendorong pemanfaatan beragam bentuk media dan teknologi sebagai instrumen pendukung. Penggunaan media digital, visual, audio, hingga media interaktif dianjurkan untuk memperkaya proses pembelajaran. Namun banyak pendidik yang belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran membaca, sehingga tujuan pengembangan kemampuan literasi dasar belum dapat terwujud secara maksimal. Salah satu alternatif media yang dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi membaca siswa adalah penggunaan media gambar *flashcard* digital. Media ini merupakan bentuk pembelajaran visual berbasis teknologi yang memadukan elemen gambar, teks, animasi, serta fitur interaktif. Kombinasi tersebut dirancang agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang umumnya lebih mudah tertarik dan responsif terhadap rangsangan visual serta aktivitas yang melibatkan interaksi langsung.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar. Hidayati et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan keaktifan serta fokus perhatian siswa dalam kegiatan membaca permulaan. Hanisah et al. (2024) mengungkapkan bahwa *flashcard* digital membantu peserta didik mengenali huruf dan kata dengan lebih cepat karena media tersebut menampilkan visual yang menarik, berwarna, dan mudah diingat oleh anak. Sementara Maronta et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *flashcard* digital memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan membaca awal sekaligus menumbuhkan motivasi belajar anak usia dini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pelaksanaan penerapan media gambar *flashcard* digital dalam pembelajaran membaca; (2) mengetahui kelayakan media gambar *flashcard* digital yang dikembangkan; serta (3) menganalisis hasil motivasi membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan media gambar *flashcard* digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Menurut Sugiyono (2023), R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya berdasarkan data empiris yang diperoleh secara sistematis. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 054906 Tebasan Lama pada bulan Januari–Februari 2026 dengan subjek 23

siswa kelas I yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki, serta satu orang guru kelas I.

Prosedur pengembangan diawali dengan tahap Define untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui analisis siswa, materi, dan tujuan pembelajaran yang menunjukkan rendahnya motivasi membaca. Tahap Design dilakukan dengan merancang media gambar *flashcard* digital menggunakan aplikasi Canva yang memuat gambar, teks sederhana, dan elemen audio-visual. Tahap Develop dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba pada siswa. Tahap Disseminate dilakukan secara terbatas kepada guru kelas I di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru, serta angket motivasi membaca siswa (*pre-test* dan *post-test*). Data dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

Hasil dan Pembahasan

Media gambar *flashcard* digital dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan berikut ini:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas I, Ibu Irdalina, S.Pd., diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi membaca yang rendah. Siswa cenderung kurang bersemangat, mudah bosan, dan kesulitan mengingat huruf serta suku kata. Media yang selama ini digunakan, yakni kartu huruf dan buku paket, belum efektif menarik minat siswa. Guru menyatakan bahwa media gambar *flashcard* digital belum pernah diterapkan, namun diyakini mampu meningkatkan fokus dan motivasi membaca siswa, terutama bila ditampilkan melalui *smart board*.

b. Analisis Peserta Didik

Wawancara terhadap 6 siswa kelas I menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media visual digital. Siswa menyatakan lebih senang, tidak bosan, dan lebih mudah memahami materi ketika belajar menggunakan gambar di layar. Siswa juga mengungkapkan keinginan untuk terus belajar membaca menggunakan *flashcard* digital karena tampilannya menarik dan dilengkapi suara. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis visual yang interaktif dan menyenangkan. Visual yang interaktif dan menyenangkan berarti tampilan gambar yang tidak hanya enak dilihat, tetapi juga bisa disentuh dan dijelajahi oleh pengguna di mana setiap aksi mendapat respons langsung, dan prosesnya terasa mengalir secara alami sehingga pengguna betah dan ingin terus terlibat.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dalam pembelajaran membaca kelas I SD disusun secara hierarkis, di mana setiap kemampuan menjadi fondasi bagi kemampuan berikutnya. Tahap pertama adalah mengenal huruf. Siswa belajar menghubungkan simbol tertulis dengan bunyi yang diwakilinya. Proses ini tidak sesederhana menghafal nama huruf, karena siswa juga harus mampu membedakan huruf yang bentuknya mirip seperti b/d dan p/q, serta memahami bahwa setiap huruf merepresentasikan bunyi tertentu dalam bahasa lisan.

Tahap kedua adalah membaca suku kata. Setelah mengenal huruf, siswa belajar menggabungkan beberapa huruf menjadi satu unit bunyi. Bahasa Indonesia sangat menguntungkan di tahap ini karena pola suku katanya teratur, sehingga siswa dapat diajarkan secara sistematis mulai dari pola sederhana seperti "ba" dan "ma" hingga pola yang lebih kompleks. Tujuan akhirnya bukan sekadar membaca suku kata dengan benar, tetapi membacanya secara otomatis tanpa perlu berpikir keras, agar energi kognitif siswa bisa digunakan untuk memahami makna.

Tahap ketiga adalah membaca kata sederhana. Siswa mulai mengenali kata sebagai satu kesatuan utuh, bukan sekadar rangkaian suku kata yang dieja satu per satu. Proses ini berjalan lebih mudah ketika kata yang dibaca sudah dikenal siswa dalam bahasa lisan, karena decoding yang berhasil langsung terhubung ke makna yang sudah ada dalam pikirannya. Tahap keempat adalah memahami makna bacaan sederhana. Ini adalah tujuan utama dari seluruh proses membaca. Pada tahap ini siswa tidak hanya membaca kata demi kata, tetapi mampu menangkap isi bacaan, menjawab pertanyaan tentang siapa, apa, dan di mana, serta menarik kesimpulan sederhana dari teks yang dibacanya. Pemahaman hanya bisa terjadi jika kemampuan membaca kata sudah cukup lancar, sehingga pikiran siswa tidak lagi terbebani oleh proses mengeja dan bisa sepenuhnya fokus pada makna.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen inti dalam setiap rancangan kegiatan belajar mengajar. Tujuan ini berfungsi sebagai arah dan tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran tanpa tujuan yang jelas, baik guru maupun siswa kehilangan pijakan dalam menentukan apa yang harus dicapai. Dalam konteks ini, tujuan pembelajaran mencakup dua aspek utama yang saling melengkapi:

1. Kemampuan Membaca Kata dan Kalimat Sederhana

Ini merupakan kompetensi kognitif dan linguistik dasar, khususnya untuk siswa di jenjang awal (misalnya kelas 1–2 SD). Kemampuan ini meliputi:

- a. Mengenali huruf dan merangkainya menjadi suku kata
- b. Membaca kata bermakna secara tepat dan lancar

c. Memahami kalimat sederhana yang terdiri dari subjek dan predikat

Kemampuan ini bersifat pondasi siswa yang belum mampu membaca kata dan kalimat sederhana akan mengalami hambatan besar dalam seluruh proses pembelajaran selanjutnya di semua mata pelajaran.

2. Motivasi yang Baik dalam kegiatan Membaca

Aspek ini menyentuh ranah afektif (sikap dan perasaan). Motivasi membaca adalah faktor yang sering diabaikan, padahal penelitian menunjukkan bahwa:

- a. Siswa dengan motivasi membaca tinggi cenderung lebih aktif berlatih secara mandiri
- b. Motivasi intrinsik (dari dalam diri) menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dibanding sekadar membaca karena terpaksa
- c. Motivasi dapat tumbuh ketika media pembelajaran terasa menarik, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak

Tujuan pembelajaran di atas dijadikan landasan utama dalam merancang media *flashcard* digital, bukan sekadar pelengkap. Alasannya:

Tujuan Pembelajaran	Relevansi dengan <i>Flashcard</i> Digital
Membaca kata sederhana	<i>Flashcard</i> menampilkan kata + gambar secara visual dan berulang, mendukung pengenalan kata
Membaca kalimat sederhana	<i>Flashcard</i> dapat dikembangkan bertahap dari kata menuju kalimat
Motivasi membaca	Tampilan digital yang interaktif, berwarna, dan bisa disertai suara membuat belajar terasa seperti bermain.

Dengan kata lain, desain, konten, dan fitur *flashcard* digital disesuaikan langsung dengan dua tujuan tersebut sehingga setiap elemen media memiliki fungsi yang terukur dan dapat dievaluasi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

a. Pemilihan Media

Media gambar *flashcard* digital dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dirancang memuat gambar berwarna, teks sederhana, animasi ringan, serta suara pendukung yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia kelas I SD.

b. Pemilihan Format

Media dirancang dalam bentuk kartu digital yang menampilkan satu gambar relevan disertai kata atau kalimat sederhana pada setiap kartu. Format media memperhatikan ukuran huruf yang jelas, warna yang menarik, tata letak

yang sederhana, serta dilengkapi suara narasi dan musik latar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap fokus.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal media dibuat melalui aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan template yang tersedia. Tahapan pembuatan media meliputi:



Gambar 1. Membuka aplikasi *Canva* sebagai platform pembuatan media.



Gambar 2. Memilih template *flashcard* yang tersedia di *canva*.



Gambar 3. Menggunakan template *flashcard* huruf alfabet sebagai dasar materi pembelajaran.



Gambar 4. Memilih template *flashcard* hewan, kemudian mengeditnya kembali dengan menambahkan dan menyesuaikan elemen desain yang tersedia di *canva*.



Gambar 5. Memilih template *flashcard* buah-buahan, lalu mengedit desain nya menggunakan elemen gambar yang ada di *canva*.



Gambar 6 . Menggabungkan semua *flashcard* yang telah diedit menjadi satu video *flashcard*, kemudian menambahkan audio suara peneliti serta musik latar

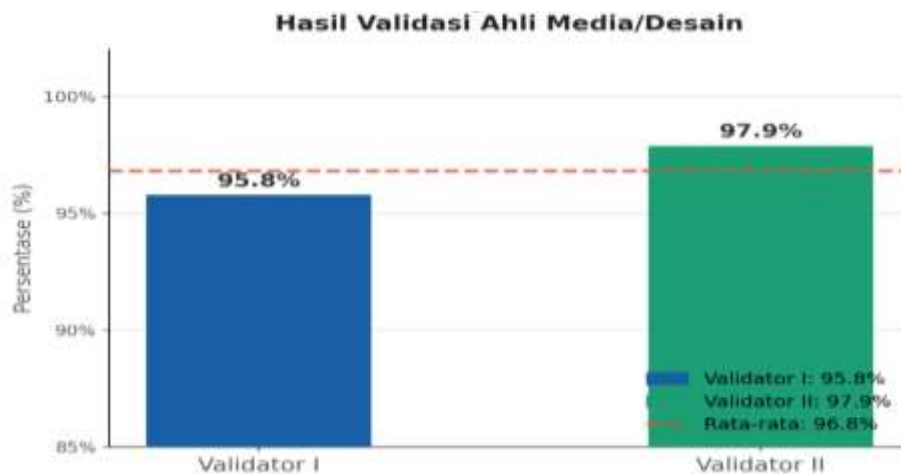
agar media lebih menarik dan menyimpan hasil akhir media, kemudian mengunggahnya dan menyertakan tautan (link) agar media *flashcard* digital dapat diakses: <https://canva.link/pctu0qwo105sco9>

3. Tahap Development (Pengembangan)

1). Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh empat orang ahli, terdiri dari dua ahli media/desain dan dua ahli materi, untuk menilai kelayakan media gambar *flashcard* digital sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media/Desain



Gambar Diagram 4.1 Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Hasil validasi validator I memperoleh persentase 95,8% dan validator II sebesar 97,9%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase kelayakan media/desain mencapai 96,8% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek desain, tampilan, dan kualitas teknis yang baik.

b. Validasi Ahli Materi



Gambar Diagram 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi validator I memperoleh persentase 91,6% dan validator II sebesar 97,9%. Rata-rata persentase kelayakan materi mencapai 94,7% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa materi dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran kelas I SD.

2) Uji Pengembangan (Proses Penerapan Media)

Penerapan media gambar *flashcard* digital dilaksanakan di kelas I SD Negeri 054906 Tebasan Lama setelah dinyatakan layak oleh validator ahli. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) kegiatan pendahuluan berupa salam, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran; (2) kegiatan inti, yaitu menampilkan media melalui *smart board*, siswa mengamati gambar dan huruf, lalu dibimbing membaca bersama; dan (3) kegiatan penutup berupa penyimpulan dan apresiasi. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan respons positif yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan menjawab pertanyaan, dan keberanian membaca di depan kelas.

3) Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test*

Uji efektivitas dilakukan melalui non-tes *pre-test* dan *post-test* kepada 23 siswa untuk mengukur perubahan motivasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan media.

a. *Pre-Test* dan *Post-Test*



Gambar Diagram 4.3 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Motivasi Membaca Siswa

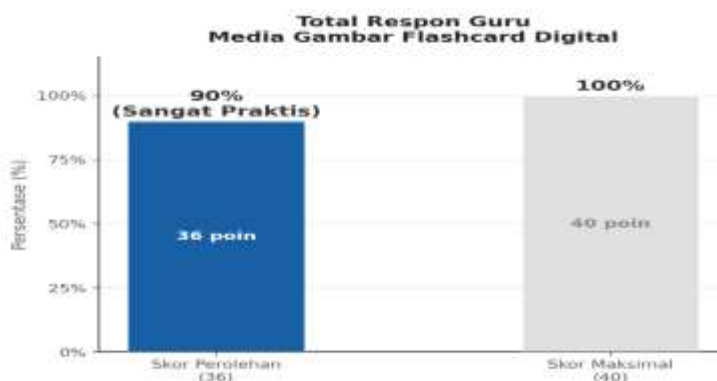
Hasil *pre-test* menunjukkan persentase 38,69% (kategori kurang termotivasi). Dari 23 siswa, hanya 5 siswa yang berada pada kategori motivasi tinggi, sedangkan 18 siswa lainnya tergolong motivasi rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan minat yang memadai dalam kegiatan membaca sebelum penerapan media. Setelah penerapan media gambar *flashcard* digital, hasil *post-test* menunjukkan

peningkatan yang signifikan diperoleh persentase 93,91% (kategori sangat termotivasi). Seluruh 23 siswa mengalami peningkatan skor motivasi, yang menunjukkan bahwa media gambar *flashcard* digital efektif dalam meningkatkan motivasi membaca siswa kelas I SD.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir pengembangan media gambar *flashcard* digital. Media yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif disebarluaskan secara terbatas di SD Negeri 054906 Tebasan Lama dengan cara membagikan tautan akses media kepada guru kelas I untuk digunakan dalam pembelajaran membaca, sekaligus sebagai bahan belajar mandiri siswa di rumah.

Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru yang mencakup 10 indikator penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, tampilan desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Hasil respon guru memperoleh skor 36 dari skor maksimal 40, dengan persentase 90% berkategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan, efisien dalam pelaksanaan pembelajaran, serta mampu membantu guru memfasilitasi proses belajar membaca secara efektif dan menyenangkan.



Gambar Diagram 4.4 Hasil Respon Guru

Hasil tahap ini sekaligus membuka peluang pengembangan dan penyebarluasan media ke sekolah lain sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan motivasi membaca siswa sekolah dasar.

Temuan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan tiga temuan utama. Pertama, proses penerapan media gambar *flashcard* digital di kelas I SD Negeri 054906 Tebasan Lama berjalan dengan baik sesuai tahapan yang direncanakan. Selama pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keaktifan, dan

kepercayaan diri dalam kegiatan membaca dibandingkan sebelum penerapan media. Kedua, media gambar *flashcard* digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media/desain sebesar 96,8% dan ahli materi sebesar 94,7%, keduanya berkategori sangat layak. Selain itu, respon guru terhadap kepraktisan media mencapai 90% dengan kategori sangat praktis.

Ketiga, terdapat peningkatan motivasi membaca yang signifikan pada siswa setelah diterapkannya media gambar *flashcard* digital. Hasil *pre-test* menunjukkan persentase motivasi membaca sebesar 38,69% (kurang termotivasi), kemudian meningkat menjadi 93,91% (sangat termotivasi) pada hasil *post-test*. Penerapan media gambar *flashcard* digital berjalan efektif dan sesuai tahapan yang direncanakan. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Hidayati et al. (2025) serta didukung teori Gerlach & Ely bahwa media visual interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan teori Piaget bahwa siswa kelas I lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti berhasil mengembangkan media gambar *flashcard* digital menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas I SD Negeri 054906 Tebasan Lama. Media yang dihasilkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca dengan persentase validasi ahli media/desain sebesar 96,8% dan ahli materi sebesar 94,7%. Kepraktisan media memperoleh respon guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, terdapat peningkatan motivasi membaca siswa yang signifikan dari 38,69% pada *pre-test* menjadi 93,91% pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 55,22%. Dengan demikian, media gambar *flashcard* digital terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi membaca siswa kelas I sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Febrianti, N. L. A., & Artika, I. W. (2023). Membaca sebagai landasan literasi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hanisah, Sutomo, M., & Saihan. (2024). Needs Analysis in Developing Digital Flashcards for Indonesian Language Learning in Elementary School.

- Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(1), 31–42. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i1.12924>
- Hidayati, N., & Prachagool, V. (2025). The Use of Digital Flashcard Media for Early Literacy Introduction. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 6(1), 19-29. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v6i1.3040>
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Sasmita, L., & Mahdin. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 2(3), 61–66. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.39>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Peran media dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 305–311.
- Tambun, S. I. E., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora (VISH)*, 1(1), 82–88.
- Wulandari, S. S., Satini, R., & Nisja, I. (2025). Efektivitas model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) terhadap kemampuan membaca teks hikayat fase E. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).