

PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SEKOLAH DASAR

Anna Desfrida¹, Fahrurrozi², Prayuningtyas Angger Wardhani³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}
Email: desfrida91@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam pembelajaran keterampilan bahasa masih sering ditemukan pada sekolah-sekolah dasar di Indonesia. Hal tersebut mempengaruhi kemampuan anak dalam memahami informasi yang dibutuhkan dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Salah satu hal yang dapat menjadi penyebab terjadinya hal ini yaitu penggunaan media pembelajaran yang tampilannya kurang menarik. Mengacu pada permasalahan yang ada, tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard* berbentuk elektronik dan menguji kelayakannya sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar Swasta Khairul Uswah yang berfokus pada keterampilan membaca. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini merupakan metode *Research and Development (RnD)* dengan memanfaatkan model pendekatan 4D dan menggunakan uji validitas yang terdiri dua uji validitas, yaitu uji validitas oleh ahli media dan juga uji validitas oleh ahli bahasa dengan menggunakan instrumen angket dengan skala *Likert*. Hasil yang didapat dari pengolahan data yang telah diperoleh berupa nilai persentase sebesar 92,5 % untuk uji validitas ahli bahasa dan 93,3 % untuk validitas ahli media, serta diperoleh nilai dalam presentasi sebesar 92,9 % untuk skor gabungan yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya, media pembelajaran *E-flashcard* layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD.

Kata Kunci : Media *E-Flashcard*, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

Abstract

Challenges in learning language skills are still often found in Indonesian elementary schools. This affects children's ability to understand the information needed in the knowledge transfer process. One of the reasons is the use of learning media that does not look attractive. Referring to existing problems, the aim of this research is to develop learning media in the form of electronic flashcards and test its suitability as a medium for learning Indonesian for Class I Khairul Uswah Private Elementary School which focuses on reading skills. This research was conducted in 2023. The method used is the *Research and Development (RnD)* method by utilizing the 4D approach model and using a validity test consisting of two validity tests, namely a validity test by media experts and also a validity test by language experts. using a questionnaire instrument with a *Likert* scale. The results were in the form of a percentage value of 92.5% for the linguist validity test and 93.3% for the media expert validity test, as well as a value obtained in the presentation of 92.9% for the combined score which was included in the category Very good. This means that the *E-flashcard* learning media is suitable and can be used as a medium for learning Indonesian for Class I Elementary School.

Key Words : *E-Flashcard* Media, Learning Media, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan bahasa daerah terbanyak di dunia. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, terutama faktor geografis dimana Indonesia merupakan negara kepulauan. Banyaknya bahasa daerah yang dimiliki dan digunakan oleh masing-masing daerah di Indonesia

tidak membuat masyarakat Indonesia kesulitan dalam berkomunikasi karena Indonesia sendiri memiliki bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia, hal tersebut tertuang dalam Sumpah Pemuda yang berbunyi "Kami Putra dan Putri Indonesia Berbahasa Satu, Bahasa Indonesia" [1]. Pentingnya mempelajari

Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan Negara Republik Indonesia memberikan implikasi yang cukup besar terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam bidang pendidikan.

Pendidikan termasuk ke dalam salah satu aspek penting bagi kemajuan sebuah bangsa dan negara. Pendidikan dapat menjadi suatu tempat atau wadah pengembangan potensi diri yang dimiliki oleh setiap manusia, hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [2]. Pernyataan dalam Undang-undang tersebut sejatinya telah menjelaskan bahwa manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah wadah yang disebut sebagai pendidikan.

Pendidikan mencakup banyak aspek, salah satunya adalah pendidikan literasi, yang mana pendidikan literasi menekankan pada kemampuan membaca yang juga termasuk kedalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Keterampilan Bahasa Indonesia terbagi kedalam empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan membaca terbagi menjadi dua, yang pertama yaitu keterampilan membaca permulaan, dan yang kedua yaitu keterampilan membaca lanjutan (pemahaman). Membaca permulaan merupakan kegiatan seorang (anak) dalam mengawali aktivitas dengan pengenalan huruf melalui simbol-simbol. Dalam hal proses kognitif, membaca permulaan dilakukan dengan menggunakan lambang dan bunyi dalam kalimat secara sederhana [3]. Keterampilan membaca permulaan biasanya sudah diajarkan di kelas kecil Sekolah Dasar, jika keterampilan membaca permulaan sudah dikuasai, pembelajaran keterampilan membaca dilanjutkan pada keterampilan berikutnya, yaitu

keterampilan membaca lanjutan (pemahaman) yang diajarkan pada kelas tinggi Sekolah Dasar. Keterampilan membaca permulaan masih mengalami banyak permasalahan, padahal membaca permulaan termasuk ke dalam proses utama ketika anak mulai belajar membaca dan juga sebagai tahap persiapan anak untuk masuk ke tahap pembelajaran keterampilan membaca selanjutnya, yaitu pembelajaran keterampilan membaca lanjutan [4].

Permasalahan yang masih terjadi dalam keterampilan membaca permulaan dapat disebabkan oleh dua faktor, baik faktor internal, maupun eksternal. Permasalahan dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan dapat meliputi beberapa hal, di antaranya yaitu kemampuan mengingat anak yang masih rendah, kesulitan anak dalam membedakan bentuk visual huruf dan merangkai huruf [5]. Selain hal tersebut, kesulitan anak dalam membedakan bunyi huruf vokal maupun konsonan juga menjadi permasalahan dalam keterampilan membaca permulaan [6]. Masalah pada membaca permulaan juga dapat terjadi dikarenakan proses belajar yang kurang bervariasi, sehingga prosesnya kurang bermakna dan menjadi kurang menarik. Minimnya variasi media yang digunakan juga menjadi faktor mengapa proses belajar membaca permulaan menjadi kurang menarik.

Pada saat ini telah banyak media-media pendukung pembelajaran membaca permulaan, salah satu contohnya adalah kartu kosakata atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Flashcard*. *Flashcard* sendiri merupakan salah satu jenis media pembelajaran berupa kartu yang biasanya dilengkapi dengan berbagai macam gambar, grafis, dan juga kata di sisi depan dan juga belakang [7]. Bentuk dan juga tampilan dari *Flashcard* pun dapat dikemas kreatif mungkin untuk menambah

ketertarikan dalam mempelajari materi yang terkandung di dalamnya. *Flashcard* juga dilengkapi dengan warna-warna yang cerah, yang dapat menarik perhatian khususnya perhatian anak-anak, terutama anak-anak yang mempunyai karakteristik pembelajar visual [8]. *Flashcard* dapat digunakan hampir pada seluruh mata pelajaran, namun *Flashcard* lebih sering diaplikasikan pada pembelajaran membaca permulaan untuk anak-anak, dikarenakan bentuknya yang praktis berupa kartu, yang tersedia dalam berbagai warna serta berbagai macam gambar, *Flashcard* diyakini dapat menambah kemenarikan dan memberikan variasi baru dalam belajar membaca khususnya membaca permulaan.

Sedikit berbeda dengan *Flashcard*, *E-Flashcard* mempunyai satu keunikan yakni ia merupakan sebuah *Flashcard* dengan sentuhan atau berbasis teknologi [9]. Bentuk dari media yang digunakan bukan berbentuk kartu fisik, tetapi dapat berupa tampilan slide yang dapat digunakan pada suatu *gadget*. Sementara itu, media *E-Flashcard* juga dapat berbasis website seperti media *E-Flashcard* yang telah diteliti sebelumnya [10]. Bentuk media *E-Flashcard* ini yang tidak berupa website menjadi pembeda dengan media *E-Flashcard* tersebut. Media *E-Flashcard* ini dapat digunakan oleh guru dan juga siswa, dimana saja, kapan saja, dan tetap dapat digunakan walaupun *gadget* dalam keadaan tidak tersambung jaringan internet (*offline*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk *E-flashcard* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca permulaan kelas I SD yang menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut mengacu pada permasalahan-permasalahan yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan yang masih terjadi hingga saat

ini. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat di dunia pendidikan yaitu sebagai salah satu pilihan yang dapat untuk menciptakan media.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Khairul Uswah pada tahun 2023. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development*. Model pembelajaran atau pendekatan pengembangan penelitian yang akan digunakan yaitu model 4D.

Penelitian ini menggunakan model Penelitian 4D, yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Model penelitian 4D berfokus kepada pengembangan media pembelajaran atau produk dalam pembelajaran. Adapun tahapan dari model penelitian 4D yaitu:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahap pertama dari model penelitian 4D, pada tahap ini peneliti perlu menganalisis kebutuhan atas suatu permasalahan yang terjadi, pada tahap ini peneliti perlu menentukan pada bidang atau mata pelajaran yang memiliki suatu permasalahan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, dan juga analisis mengenai cerita dengan tema keluarga.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis permasalahan dan juga kebutuhan, peneliti akan memasuki tahap desain. Pada tahap desain, peneliti akan memulai pembuatan kerangka desain atau rancangan dari media atau produk yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana peneliti mulai mengembangkan desain produk yang telah dibuat berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan. Pengembangan dilakukan dari segi materi dan juga media yang digunakan, setelahnya media tersebut divalidasi untuk melihat keefektifitasannya dan kelayakannya untuk menjadi media pembelajaran oleh ahli media dan juga ahli bahasa menggunakan instrumen penelitian. Peneliti juga melakukan uji validasi pengguna lapangan dengan subjeknya yaitu sebanyak 5 orang siswa kelas I.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran kepada guru atau pengajar, sehingga media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini juga menggunakan uji validitas yang terdiri dari uji validitas oleh ahli bahasa dan uji validitas oleh ahli media dengan instrumen penelitian berupa angket skala *Likert*.

Rumus pengolahan data:

$$Vm = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vt = \frac{vm + vd}{2} = \dots \%$$

Keterangan:

Vm = Validitas Ahli Media

Vt = Validasi gabungan/total

TSe = Total skor yang diperoleh

TSh = Total skor yang diharapkan

Setelah mengolah data hasil validitas ahli bahasa dan ahli media, hasil tersebut dikategorikan dalam interval penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Interval Penilaian

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Baik	81% - 100%
2	Baik	61% - 80%
3	Cukup	41% - 60%
4	Kurang	21% - 40%
5	Sangat Kurang	0% - 20%

Sumber: [11]

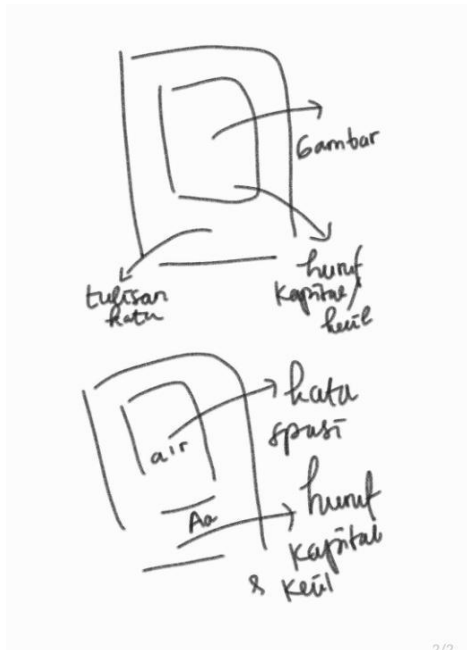
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *e-flashcard* dimulai dengan menentukan materi atau pokok bahasan dari *e-flashcard* yang ingin dibuat [12], dalam penelitian ini yaitu mengenai bahasan alfabet atau huruf. Setelahnya, pengembangan penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis konsep kartu dan juga membuat kerangka awal kartu, serta menentukan objek atau gambar apa saja yang dapat digunakan sebagai pelengkap unsur kartu. Hal ini dilakukan agar pembuatan kartu mendapat suatu orientasi yang terarah dan sesuai dengan rancangan awal yang sudah ditentukan. Selanjutnya proses pengembangan dilanjutkan pada tahap mendesain kartu.

Pada tahap ini, sangat diperlukan untuk memilih *software* yang tepat untuk digunakan mendesain kartu [13]. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat atau *tools* untuk mendesain kartu. Setelah itu peneliti mulai menentukan *layout* atau orientasi untuk bagian depan dan bagian belakang kartu, ukuran, objek yang digunakan, jenis tulisan, ukuran tulisan, dan juga penggunaan warna.

Penggunaan gambar dapat disesuaikan dengan huruf atau abjad pada masing-masing kartu. Begitu juga dengan pilihan warna yang digunakan, akan lebih baik jika menggunakan warna yang berbeda-beda pada setiap kartunya. Penggunaan gambar dinilai sangat penting, karena fungsi dari adanya gambar pada kartu yakni sebagai unsur yang dapat melatih daya ingat anak terhadap huruf yang terdapat pada kartu [14].

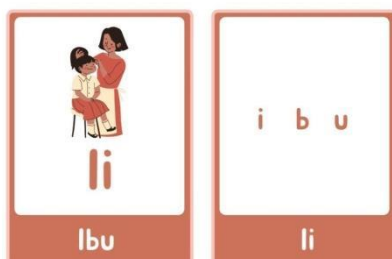
Proses yang terakhir yaitu tahap *finishing* atau tahap akhir penyelesaian desain pengembangan produk, pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengecekan kembali terhadap ke-26 kartu menyesuaikan dengan urutan abjad dari huruf A sampai huruf Z. Sebelum produk diberikan kepada para ahli untuk diuji.



Gambar 1. Rancangan Kartu

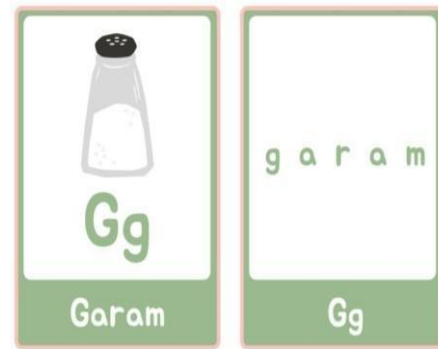
(Rancangan awal *E-Flashcard* dengan memperhatikan *layout* atau penempatan unsur-unsur kartu)

Tampilan kartu bisa dilihat pada gambar 1 dan gambar 2



Gambar 2. Desain Kartu

(Contoh desain *E-Flashcard* yang disesuaikan dengan rancangan awal yang telah dibuat)



Gambar 3. Desain kartu

(Contoh desain *E-Flashcard* dengan unsur objek yang terdiri lebih dari tiga huruf)

Kedua gambar tersebut merupakan hasil produk dari pengembangan media pembelajaran elektronik *Flashcard* atau *E-Flashcard*. Kedua contoh tersebut memperlihatkan desain kartu bagian depan (kiri) dan desain kartu bagian belakang (kanan) memiliki desain yang berbeda. Gambar atau objek digunakan pada kartu bagian depan, dilengkapi dengan huruf alfabet dengan jenis huruf kapital dan huruf kecil, serta kata yang menggambarkan gambar objek dan huruf tersebut. Sementara pada bagian belakang kartu, terdapat kata yang setiap hurufnya diberikan spasi agar anak dapat membedakan bentuk antar huruf, serta terdapat huruf dengan jenis tulisan kapital dan juga huruf kecil di bagian bawahnya. Penggunaan tulisan juga dilengkapi dengan berbagai macam warna, tidak berpaku kepada warna hitam saja.

Pemilihan gambar untuk ditempatkan pada kartu merupakan gambar yang ada pada kehidupan sehari-hari anak agar anak tidak merasa asing dan objek tersebut dapat dikenali dengan mudah, hal tersebut juga berguna untuk meningkatkan kepekaan siswa dan memudahkan siswa dalam belajar menggunakan media tersebut. Penggunaan warna digunakan pada bagian tepi dan juga bagian bawah kartu, disesuaikan juga dengan warna dari objek gambar yang digunakan.

Hasil dari produk yang dikembangkan atau hasil dari *E-Flashcard* ini dapat berupa *file* yang dapat diunduh dan dibagikan dengan siswa, serta dapat digunakan pada ponsel pintar (*smartphone*) ataupun *gadget* lainnya. Hal tersebut mengacu pada fitur-fitur tambahan yang dapat diaplikasikan pada *E-Flashcard*, seperti bentuk *file*-nya yang dapat diunduh, mudah dibagikan kepada siswa lain, serta dapat terhubung dengan suatu aplikasi [15]. Berikut penulisan hasil uji validitas ahli bahasa dan media dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Skor Perolehan

No	Kategori	Skor yang Diharapkan	Skor Perolehan
1.	Media	45	42
2.	Bahasa	80	74

Tabel 2. Skor Persentase

No	Kategori	Persentase
1.	Media	93,3 %
2.	Bahasa	92,5 %

Berdasarkan tabel di atas, hasil yang didapatkan dari penelitian dan penggunaan instrumen penelitian berupa angket atau isian singkat uji validitas dengan skala *Likert* yang diuji oleh dua ahli, yakni ahli media dan juga ahli bahasa, didapatkan hasil berupa hasil uji validitas ahli media mendapatkan skor dalam persentase sebesar 93,3 % dengan skor perolehan 42 dari skor yang diharapkan yaitu 45. Uji validitas ahli bahasa mendapatkan skor dalam bentuk persentase sebesar 92,5 % dengan skor perolehan sebesar 74 dari skor yang diharapkan sebesar 80. Sedangkan untuk skor rata-rata atau gabungan dalam persentase diperoleh sebesar 92,9 %. Kategori-kategori yang diuji tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik jika digunakan interval penelitian yang sudah tercantum pada bagian metode.

Hasil uji validitas ahli bahasa dan media dari pengembangan media pembelajaran berupa *E-Flashcard* atau kartu kata

elektronik mendapatkan skor perolehan uji validitas yaitu sebesar 92,5 % untuk uji validitas ahli bahasa dan 93,3 % untuk uji validitas media. Total skor keseluruhan yaitu sebesar 92,9 % dengan kategori "sangat baik". Kategori tersebut berhasil diperoleh dengan mengacu pada tabel interval penilaian di atas.

Hasil yang didapat dari pengolahan data penelitian ini tidak memiliki banyak perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhasil memperoleh kualifikasi sangat baik pada pengembangan media pembelajarannya [16]. Penelitian lain yang relevan juga mendapat hasil kategori layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa kelas I Sekolah Dasar dalam materi membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia [17]. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai dapat membantu anak dalam mengenal kosa kata bahasa Indonesia, khususnya dalam situasi atau kondisi pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara luring di dalam kelas.

SIMPULAN

Simpulan yang didapatkan dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berupa *E-Flashcard* atau kartu kata berbasis elektronik mendapat skor 92,9 % dengan kategori "sangat baik". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil produk dari pengembangan *E-Flashcard* tersebut layak dan dapat menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa Kelas I Sekolah Dasar (SD) yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan dan dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Suwarno dan C. L. Yanwar, *Kebijakan Bahasa: Kembali ke Semangat Sumpah Pemuda 1928*.

2019. [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- [2] S. Soeprapto, "Landasan Aksiologis Sistem Pendidikan Nasional Indonesia dalam Perspektif Filsafat Pendidikan," *Cakrawala Pendidikan*, no. 2, 2013.
- [3] B. Handayani, D. Hartini, S. Rohana, H. Intiana, dan A. K. Jaelani, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 5 Praya Tahun 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, vol. 8, no. 1, pp. 2656–5862, 2022, doi: 10.36312/jime.v8i12866/http.
- [4] B. Rahman dan Haryanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2," 2014.
- [5] A. Meo, M. P. Wau, dan Y. U. Lawe, "Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SDI Bobawa Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada," *Jurnal Citra Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 277–287, 2021, [Online]. Available: <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- [6] M. Rahma dan F. Dafit, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, vol. 13, no. 2, pp. 397–410, Aug. 2021, doi: 10.37680/qalamuna.v13i2.979.
- [7] F. Angreany dan S. Saud, "Keefektifan Media pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [8] P. Kusumawardhani, "The Use of Flashcards for Teaching Writing to English Young Learners (EYL)," *Scope: Journal of English Language Teaching*, vol. 4, no. 1, 2019.
- [9] L. Ayu Tirtayani, M. Magta, and N. Gusti Ayu Made Yeni Lestari, "Teacher Friendly E-Flashcard: A Development of Bilingual Learning Media for Young Learners," 2017.
- [10] F. Arsyaf, H. Usman, M. Anurrahim, dan S. Yulianingsih, "Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD," *JURDIKBUD*, vol. 2, no. 3, 2022.
- [11] S. Sofnidar dan R. Yuliana, "Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 257–275, 2018, doi: 10.22437/gentala.v3i2.6761.
- [12] G. Pranowo, "Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 129–139, 2021, [Online]. Available: www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara
- [13] N. Luh, P. Susantini, dan R. Kristiantari, "Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, pp. 439–448, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- [14] A. P. Munthe dan J. V. Sitinjak, "Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan," *JDP*, vol. 11, no. 3, pp. 210–228, 2018.
- [15] T. Green and B. Bailey, "Digital Flashcard Tool," *TechTrends*, vol. 54, no. 4, 2010.

- [16] A. Hidayat, “Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini,” *Journal on Teacher Education*, vol. 3, no. 2, pp. 277–289, 2022.
- [17] D. Mulyati dan F. Nugrahani, “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif untuk Sekolah Dasar,” *Stilistika*, vol. 5, no. 1, pp. 9–18, 2019.