



PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA MELALUI MEDIA 3D FLASH CARD DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Ing Dian Rachmawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Agustus 2025
Revisi 13 Agustus 2025
Diterima 25 Agustus 2025

Abstract

Early reading learning is an important stage in the elementary education process. The use of interesting and innovative media can increase students' interest and ability in reading. This study aims to determine the effect of the use of 3D Flash Card media on the early reading skills of grade 1 students at SDN Bakulan III, Temayang District in the 2024/2025 Academic Year. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with three cycles. The results of the study showed that the application of 3D Flash Card media was able to significantly improve students' reading skills, from the average percentage of students who achieved or met the minimum completion criteria increasing from cycle I to cycle III. In cycle I, the percentage of students who completed was 21.42%, then increased to 35.71% in cycle II, and reached 78.57% in cycle III. These findings indicate that 3D Flash Card media is effective in early reading learning in elementary schools.

Kata kunci:

Kemampuan membaca,
media 3D Flash Card,
pembelajaran awal,
pendidikan dasar, PTK

Abstrak

Pembelajaran membaca permulaan merupakan tahap penting dalam proses pendidikan dasar. Penggunaan media yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media 3D Flash Card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Bakulan III Kecamatan Temayang Tahun Pelajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media 3D Flash Card mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan, dari rata-rata persentase siswa yang mencapai atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, persentase siswa yang tuntas adalah sebesar 21,42%, kemudian meningkat menjadi 35,71% pada siklus II, dan mencapai 78,57% pada siklus III. Temuan ini menunjukkan bahwa media 3D Flash Card efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Ing Dian Rachmawati
*ing.23592@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan yang memiliki tujuan tertentu, yang harus selaras dengan tujuan belajar siswa. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), tujuan pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa agar proses belajar efektif. Belajar sendiri adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman pribadi dalam interaksi dengan lingkungan sekitar. Festiawan (2020) menyatakan bahwa belajar merupakan proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup manusia, terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Proses belajar tidak terbatas waktu dan tempat, karena dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku, yang bisa berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab membaca tidak hanya untuk mendapatkan informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Anak-anak sejak usia dini di tingkat sekolah dasar (SD) perlu diberikan latihan membaca yang baik, khususnya membaca pemula, agar mereka mampu memahami dan menyuarakan tulisan dengan benar, sebagai dasar untuk belajar membaca lanjut.

Kemampuan membaca merupakan fondasi penting untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak usia sekolah tidak segera memiliki kemampuan membaca, mereka akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti pelajaran di tingkat berikutnya. Menurut Janawati (2020), kemampuan membaca adalah kemampuan siswa dalam mengucapkan simbol huruf, baik secara tunggal maupun dalam rangkaian yang bermakna. Pembelajaran membaca pemula biasanya diberikan di kelas 1 dan 2. Tujuan utamanya adalah agar siswa mampu memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang tepat, sehingga mereka dapat melanjutkan ke tahap membaca yang lebih kompleks.

Pembelajaran tingkat dasar ini dikenal dengan istilah "learning to read," yang bertujuan menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual dari bahasa. Menurut Krissandi et al. (2018), proses ini merupakan tahap awal dalam proses membaca, yang penting untuk membangun dasar kemampuan literasi siswa. Untuk mendukung proses ini, media pembelajaran memiliki peran penting. Menurut Ely (1980), media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Rossi dan Breidle menambahkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, dan koran, yang jika digunakan secara tepat dapat efektif mendukung proses belajar.

Gagne juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari sumber ke penerima, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Proses pembelajaran sendiri adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan turut berperan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi tersebut. Elizabeth (2023) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang memudahkan komunikasi dan interaksi selama proses belajar mengajar. Agar proses belajar berjalan efektif, media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa.

Dalam pembelajaran membaca, pengalaman langsung sangat penting. Guru perlu melibatkan siswa melalui permainan dan media yang menarik agar proses belajar lebih menyenangkan dan efektif. Dengan menyediakan media yang mampu merangsang minat dan perhatian siswa, proses belajar akan berlangsung aktif dan menyenangkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas I, penggunaan metode ceramah dan media papan tulis sudah dilakukan dengan baik, termasuk memberikan contoh membaca kata dan kalimat. Namun, kenyataannya, keterampilan membaca siswa masih rendah. Hasil tes membaca nyaring menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum lancar membaca; hanya dua dari empat belas siswa yang mampu membaca dengan lancar, sisanya masih mengeja kata.

Kondisi ini disebabkan kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang digunakan, sehingga mereka kurang antusias untuk belajar membaca dengan benar. Guru bertanggung jawab untuk memberikan perhatian lebih dalam membimbing siswa agar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu solusi yang tepat adalah penggunaan media flash card. Media ini mengandung unsur permainan sederhana berupa kartu besar berisi huruf, kata, dan gambar berwarna menarik yang cocok untuk anak usia bermain. Media ini diyakini mampu meningkatkan minat belajar membaca anak-anak pemula, karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak dengan Menggunakan Media *Flash Card*

di Kelas I SDN Bakulan III". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media flash card dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa pemula, sekaligus memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk digunakan di kelas. Dengan demikian, diharapkan proses belajar membaca para siswa dapat berlangsung lebih menyenangkan, efektif, dan mampu memenuhi target pembelajaran yang diharapkan.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Bakulan III Kecamatan Temayang sebanyak 14 siswa. Lokasi penelitian adalah di kelas 1 SDN Bakulan III Kecamatan Temayang, Bojonegoro, Jawa Timur.

Data dikumpulkan melalui tes, dokumentasi, wawancara dan observasi. Menggunakan *human instrument* dengan peneliti yang mengambil bagian menjadi instrumen utama, akan melakukan pengamatan langsung ke lapangan. Selain menggunakan *human instrument* sebagai instrumen utama, penelitian ini juga memanfaatkan instrumen lain berupa: tes Membaca, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kritis dan diskriptif komparatif. Analisis kritis mengungkap kelebihan dan kelemahan siswa serta guru dalam proses belajar, khususnya dalam keterampilan membaca dan menulis saat prasurvei. Hasilnya digunakan untuk menyusun perencanaan tindakan dalam siklus berikutnya, memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kemampuan siswa. Setelah setiap siklus, dilakukan analisis hasil untuk menilai keberhasilan dan kekurangan, terutama dalam keterampilan menulis cerita sesuai indikator. Teknik komparatif membandingkan hasil dari berbagai siklus untuk mengetahui pencapaian dan kekurangan, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkelanjutan demi peningkatan keterampilan peserta didik

HASIL

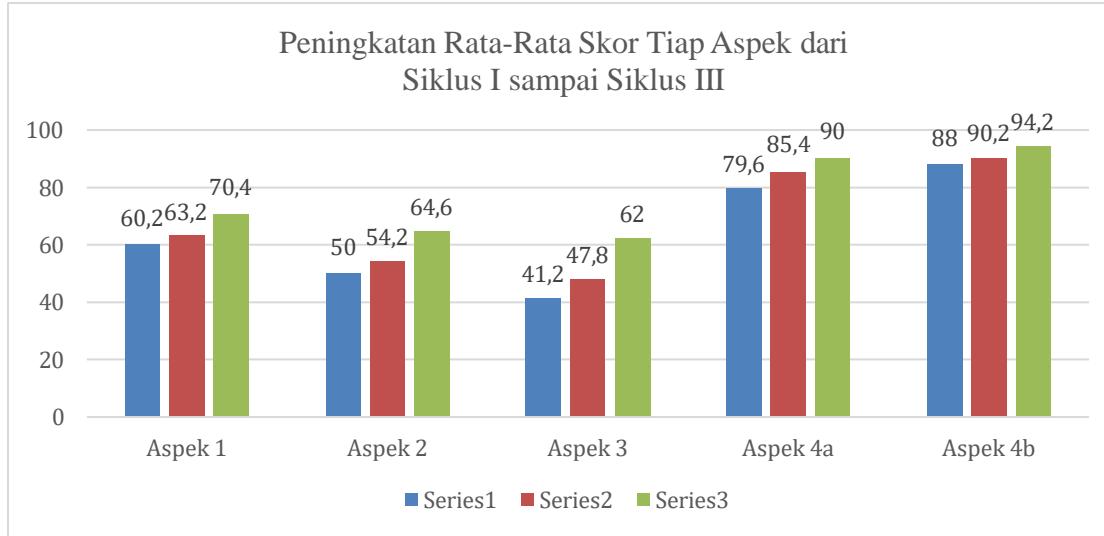
Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan mulai tanggal 10 Maret 2025 hingga 14 Maret 2025, ditemukan bahwa sebelum penerapan media *3D Flash Card* kemampuan membaca awal siswa kelas 1 di SDN Bakulan III masih belum optimal. Dari

14 siswa, hanya 2 siswa yang sudah lancar membaca. Sementara itu, 6 siswa belum mampu membaca suku kata, dan 7 siswa mengalami kesulitan membaca seperti membaca kata yang lebih dari tiga suku kata, kata yang berakhiran huruf mati atau kosongan, serta kata yang mengandung huruf ng dan ny. Siswa yang mengalami kesulitan membaca cenderung mengeja kata yang sulit bagi mereka, dan terkadang mereka salah dalam menggabungkan huruf. Namun, beberapa siswa mampu memperbaiki kesalahan membaca secara mandiri.

Pada siklus pertama, penggunaan media *3D Flash Card* dilakukan selama dua kali pertemuan. Hasilnya, menunjukkan rata-rata sebesar 63,8, dengan nilai terendah terdapat pada aspek 2, yaitu aspek membaca kata yang tidak bermakna. Jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam penelitian ini sebanyak 2 orang atau sekitar 13,33%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 orang atau sekitar 86,66%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penelitian ini belum berhasil karena belum memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu apabila minimal 75% dari seluruh siswa mampu mencapai nilai 75.

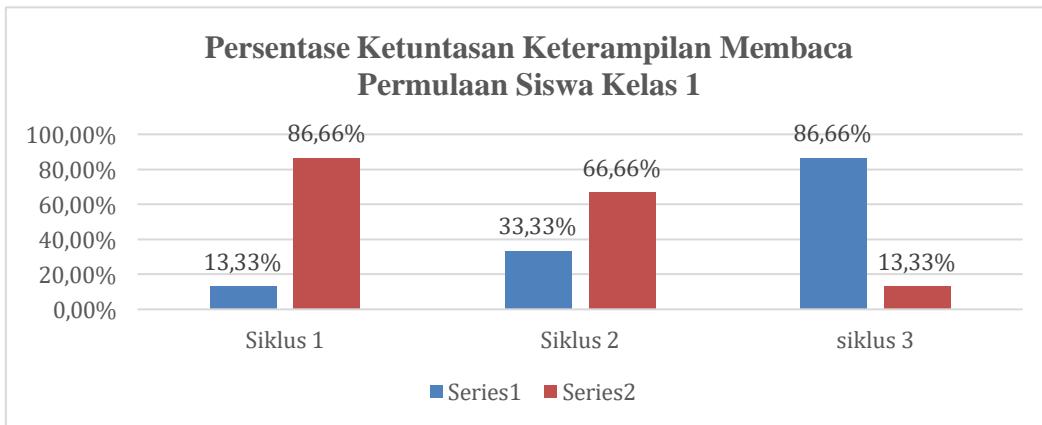
Pada siklus kedua, mendapatkan rata-rata sebesar 68,16 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 33,33% atau sebanyak 5 siswa. Adapun peningkatan hasil tes membaca permulaan pada setiap aspek dari siklus I ke siklus II dapat dilihat melalui diagram berikut ini.

Pada siklus ketiga, mencapai rata-rata sebesar 76,24. Persentase siswa yang telah menyelesaikan tes dengan tuntas adalah 86,66% atau sebanyak 13 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 2 orang atau 13,33%. Selain itu, peningkatan hasil tes membaca permulaan pada setiap aspek dari siklus I hingga siklus III dapat dilihat melalui diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Rata-Rata Skor Tiap Aspek Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor pada setiap aspek mengalami peningkatan dari Siklus I hingga Siklus III. Aspek 4b, yaitu pemahaman kata sederhana, mendapatkan nilai rata-rata tertinggi di setiap siklus, sedangkan aspek 3, yaitu membaca kata sederhana, memperoleh nilai rata-rata terendah di setiap siklus. Secara umum, skor kemampuan membaca permulaan menunjukkan peningkatan, mulai dari 63,8 pada Siklus I, meningkat menjadi 68,16 pada Siklus II, dan mencapai 76,24 pada Siklus III. Perbandingan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada masing-masing siklus juga disajikan di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase siswa yang mencapai atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, persentase siswa yang tuntas adalah sebesar 21,42%, kemudian meningkat menjadi 35,71% pada siklus II, dan mencapai 78,57% pada siklus III. Sebaliknya, persentase siswa yang tidak tuntas menunjukkan penurunan dari siklus I ke siklus III, dengan angka 78,57% pada siklus I berkurang menjadi 62,28% di siklus II, dan kemudian turun lagi menjadi 21,42% pada siklus III. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *3D Flash Card* signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Bakulan III. Peningkatan ini didukung oleh observasi, tes, dan respon positif dari siswa maupun guru.

PEMBAHASAN

Penelitian tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Bakulan III Kecamatan Temayang melalui penggunaan media *3D Flash Card* dilakukan selama tahun ajaran 2024/2025, dengan pelaksanaan dari bulan Maret hingga April 2025. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *3D Flash Card* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa yang masih mengalami berbagai kendala dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Proses penelitian terdiri dari tahap observasi awal dan tiga siklus tindakan yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran berbasis refleksi atas hasil dari siklus sebelumnya. Melalui pendekatan ini, peneliti dan guru berupaya mengatasi kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran sebelumnya serta mengoptimalkan penggunaan media yang menarik dan bervariasi.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih belum optimal. Dari 14 siswa, terdapat 3 siswa yang belum mampu membaca suku kata sama sekali, dan 9 siswa mengalami berbagai kesulitan saat membaca. Kesulitan tersebut meliputi tantangan dalam membaca kata yang terdiri dari lebih dari tiga suku kata, kata berakhiran huruf mati, serta kata yang mengandung huruf ‘ng’ dan ‘ny’. Selain itu, media yang digunakan selama ini hanyalah buku pelajaran bahasa Indonesia tanpa gambar, sehingga minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti Pelajaran rendah. Banyak siswa yang tampak kurang fokus, bermain sendiri, bahkan mengganggu teman yang sedang belajar, terutama mereka yang belum lancar membaca.

Berdasarkan kondisi tersebut, para guru dan peneliti sepakat untuk menerapkan media *3D Flash Card* sebagai solusi inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Media ini dipilih karena dapat merangsang perhatian siswa melalui unsur warna-warni dan gambar yang menarik, serta mampu membantu mereka memahami dan mengingat suku kata, kata, dan kalimat dasar dengan lebih mudah. Pendekatan ini didukung oleh pendapat Hasanudin bahwa media dapat menyalurkan pesan dari guru kepada siswa secara efektif, merangsang pikiran dan minat siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan kemampuan membaca awal siswa secara signifikan.

Dalam pelaksanaan siklus I, penerimaan siswa terhadap media *3D Flash Card* sudah mulai menunjukkan hasil yang positif. Siswa tampak antusias saat proses pembelajaran membaca dengan media tersebut. Fokus mereka lebih baik dibandingkan sebelum penerapan media, meskipun suasana kelas menjadi agak gaduh saat kegiatan membaca secara berkelompok. Banyak siswa yang masih malu-malu saat diberi pertanyaan dan kurang percaya diri saat menyusun dan membaca *3D Flash Card*, sehingga mereka membutuhkan bimbingan dari guru dan proses belajar belum berjalan sepenuhnya optimal. Beberapa langkah dalam proses pembelajaran juga terlewatkan karena kurangnya pengalaman guru dalam mengelola media ini.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Antusiasme siswa meningkat, mereka lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan membaca. Sebagian besar siswa mampu menyusun dan membaca *3D Flash Card* secara mandiri, dan kesalahan dalam membaca berkurang secara signifikan. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan siswa tampak lebih fokus serta bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca dan diskusi.

Siklus III menunjukkan hasil yang lebih baik lagi. Semua siswa aktif menjawab pertanyaan, berani menyampaikan prediksi isi *3D Flash Card*, dan sebagian besar mampu melakukan penilaian membaca awal dengan antusias. Guru dapat mengatur kegiatan sedemikian rupa sehingga siswa yang tidak maju tetap dapat mengikuti dan melakukan penilaian secara nyaman. Perbaikan dari siklus sebelumnya memperlihatkan bahwa penggunaan media *3D Flash Card* mampu merangsang minat dan keaktifan siswa secara konsisten.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *3D Flash Card* efektif dalam

meningkatkan aspek kemampuan membaca permulaan siswa. Warna-warni yang menarik dan gambar besar pada media tersebut mampu memikat perhatian siswa, membantu mereka fokus, dan merangsang imajinasi serta keingintahuan mereka dalam proses belajar membaca. Menurut pendapat Gegne (Sapriyah, 2019), media yang menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu merangsang perhatian dan minat siswa. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif, berpartisipasi dalam kegiatan membaca, memprediksi isi dari *3D Flash Card*, menyusun kata, dan membaca dengan lebih percaya diri.

Selain itu, hasil tes kemampuan membaca permulaan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada aspek pengenalan huruf, skor rata-rata meningkat dari 63,8 pada siklus I menjadi 68,16 pada siklus II dan mencapai 76,24 pada siklus III. Secara umum, tingkat penguasaan siswa terhadap huruf sudah dalam kategori baik dan sangat baik pada akhir penelitian. Kesalahan dalam pelafalan huruf mulai berkurang, dan sebagian besar siswa mampu membedakan huruf yang sering membingungkan, seperti ‘I’ dan ‘l’, ‘f’ dan ‘v’, serta ‘x’. Hanya sedikit siswa yang masih melakukan kesalahan atau membutuhkan pendampingan.

Pada aspek membaca kata, skor rata-rata juga mengalami peningkatan dari 60,2 pada siklus I menjadi 70,4 pada siklus III. Siswa yang sebelumnya malu-malu dan lambat dalam menyebut huruf menjadi lebih percaya diri dan mampu membaca dengan lebih cepat dan lancar. Demikian pula, dalam aspek membentuk kata, skor meningkat dari 41,2 menjadi 62,0, menandakan bahwa siswa semakin mampu menyusun kata dengan benar dan cepat. Meski demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan tambahan karena hasilnya belum mencapai kategori sangat baik.

Aspek membaca suku kata, membaca kata sederhana, dan membaca kalimat sederhana juga menunjukkan peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus III. Pada aspek membaca suku kata, skor meningkat dari 50 menjadi 64,6, dan diikuti oleh peningkatan pada aspek membaca kata sederhana dan kalimat sederhana. Siswa mulai mampu membaca lebih cepat, memahami isi kata dan kalimat, serta menunjukkan keberanian untuk mencoba dan berpartisipasi aktif. Kendati demikian, masih ada siswa yang memperoleh skor rendah dan memerlukan bimbingan lebih intensif.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media *3D Flash Card* mampu meningkatkan skor rata-rata dan persentase ketuntasan siswa. Pada siklus I, skor rata-rata mencapai 63,8 dengan persentase ketuntasan 21,42%. Pada siklus

II, skor meningkat menjadi 68,16 dengan ketuntasan 35,71%. Pada siklus III, skor tertinggi yaitu 76,24 dengan persentase ketuntasan mencapai 78,57%. Dengan pencapaian ini, penelitian dinyatakan berhasil karena sudah melewati batas minimal ketuntasan minimal sebesar 75% siswa yang tuntas.

Dari seluruh hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *3D Flash Card* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Bakulan III Kecamatan Temayang. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa melalui warna-warni dan gambar yang besar, tetapi juga mampu merangsang minat dan keaktifan mereka dalam belajar. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar, khususnya dalam pelajaran membaca yang menjadi fondasi penting untuk penguasaan bahasa dan literasi di kemudian hari. Dengan demikian, penggunaan media *3D Flash Card* layak diterapkan secara luas sebagai salah satu strategi efektif dalam pembelajaran membaca awal di sekolah dasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media 3D Flash Card* efektif dalam meningkatkan proses dan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Bakulan III, Kecamatan Temayang. Pada awalnya, siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penerapan media ini, terdapat peningkatan yang signifikan: siklus I menunjukkan antusiasme meningkat namun masih kurang aktif, siklus II menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan, dan siklus III seluruh siswa menjadi antusias dan aktif. Dari segi hasil belajar, nilai rata-rata membaca permulaan meningkat dari 63,8 pada siklus I menjadi 78,24 pada siklus III, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 21,42% menjadi 78,57%. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman huruf dan kata, serta meningkatkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, *3D Flash Card* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan prestasi membaca siswa usia dini.

REFERENSI

- Agustina, P. (2017). Persepsi guru biologi SMA tentang media pembelajaran materi kingdom animalia. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science,*

- Enviromental, and Learning, 14(1), 318–321.*
- Andriani, F. (2020). *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Sikap Empati Anak Usia 5- 6 Tahun Di RA Asy-Syuhada Desa Rabuhit TA 2020/2021*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- AULADUNA: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(2)*, 190–200.
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Grasindo.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1)*, 1–11.
- Elizabeth, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X Smkn 1 Dedai*. IKIP PGRI PONTIANAK.
- Emilsa, L., & Guslinda, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iii Sdn 188 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2)*, 101–114.
- Empit, H. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 4(1)*, 10–18.
- Faisal, F. (2017). *Hidup bersih dan sehat: buku guru SD/MI kelas II*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Halimah, A. (2014). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di SD/MI. Ittihad: Jurnal Pendidikan, 1(2)*, 185–195.
- Nurhadi. (2010). *Membaca Cepat dan Efektif*.
- Janawati, D. P. A. (2020). *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Surya Dewata.
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2018). Pembelajaran bahasa indonesia untuk sd. *Bekasi: Media Maxima*.
- Kunandar, S. P., & Si, M. (2008). langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan profesi guru. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep &*

Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.

- Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616.
- Muhsyanur, M. P., & Pd, M. (2014). Membaca (Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif).
- Mushlih, A., Rahimah, S. P., Ma'fiyatun Insiyah, S. P., Muzdalifah, S. P., Uminar, A. N., Imami, F., Maula, I., Parapat, A., Lestari, P., & Khairunnisa, L. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD*. Penerbit Mangku Bumi.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur.
- Nurkamariyah, R. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 7(1), 17–26.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Parapat, L. H., & Huda, R. (2022). Problematika Keterampilan Membaca Dan Menulis Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Um-Tapsel. *Jurnal Hata Poda*, 1(1), 50–59.
- Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Putri, D. R. (2019). *Keterampilan Berbahasa "membaca Intensif"*.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127–137.
- Robert, I. (1996). *Instructional media and technologies for learning*.
- Saddhono, K. (2014). Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*.
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Pengunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *Pandawa*, 2(3), 386–395.
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 66–71.
- Soedirman, 11.

- Suragangga, I. M. N. (2017). Mendidik lewat literasi untuk pendidikan berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(02), 154–163.
- Suriani, S., Sahrudin, B., & Efendi, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Ginunggung Melalui Media Kartu Huruf Kec. Galang. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(10), 119314.
- Susanti, A. (2015). *Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Sumbergirang 2 Puri Mojokerto*. State University of Surabaya.
- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91.
- Utami Munandar, S. C. U. (1992). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Guru dan Orangtua. *Jakarta: Depdikbud*.
- Wahid, A. (2023). *Buku Ajar Konsep Dasar PKN Sd*. Samudra Biru. Yogyakarta: Buginese Art.