

Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital dengan Metode Fonik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Viola Happy Putri Khazanah ^{1*}, Tri Sutrisno ²

Correspondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

Email:

violahappy2014@gmail.com
triywasutrisno@gmail.com

Keywords :

Media Pembelajaran;
Flashcard Digital;
Metode Fonik;
Kemampuan Membaca;
Siswa Sekolah Dasar;

Abstrak. Urgensi penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran flashcard digital berbasis metode fonik penting untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar secara lebih efektif dan menarik. Dalam membaca pemulaan, masih banyak siswa di kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk huruf yang hampir serupa, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan membaca kata maupun kalimat sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard digital dengan metode fonik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar terutama di kelas I. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan observasi pada saat pembelajaran membaca, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket validitas ahli materi dan media, serta melalui hasil pretest dan posttest. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I di SDN 1 Baleharjo dengan jumlah siswa 11. Hasil validitas media pembelajaran memperoleh 95% dari ahli media dengan kategori "sangat layak" dan 82.5% dari ahli materi dengan kategori "sangat layak". Media pembelajaran flashcard digital dengan metode fonik dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa yang terukur melalui analisis pretest dan posttest mempergunakan N-gain yang menghasilkan skor 0.8 dengan kategori "sangat tinggi" dan 81% dengan kategori "sangat efektif". Dengan demikian, media pembelajaran flashcard digital dengan metode fonik dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN 1 Baleharjo.

Abstract. The urgency of this study is the development of digital flashcard learning media using the phonics method is important to improve elementary school students' reading skills in a more effective and engaging way. When learning to read, many student in the lower grades still have trouble distinguishing between letter that look very similar. Which results in poor reading skills when it comes to simple words and sentences. This situation highlights the need for engaging learning materials tailored to the characteristics of lower-grade elementary school students. Therefore, this research was conducted with the aim of developing phonics-based digital flashcard learning material to improve the reading skill of frist-

grade students.- The ADDIE model was used as the research and development (R&D) methodology. Qualitative data were obtained through interviews and observations during reading lesson, while quantitative data were obtained from questionnaires regarding validity from material experts and media experts, as well as from the results of pretest and posttest. The study was conducted in the first-grade class at SDN 1 Baleharjo, with total of 11 students. The validity result was conducted media received a 95% rating from media experts in the "highly suitable" category and a 82.5% rating from material experts in the "highly suitable" category. Phonic-based digital flashcard learning material can improve students' reading skills, as measured by pretest and posttest analyses using N-gain method, which yielded a score of 0.8 (classified as "highly high") and an 81% effectiveness rate. Thus, phonic-based digital flashcard have been found to suitable and effective for improving the reading skills of first

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha penting untuk membentuk sumber daya manusia yang semakin baik dan berkualitas. Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya kemampuan dalam bidang pengetahuan, sistem pendidikan juga harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman (Aswarliansyah et al., 2021). Dalam hal ini, kemampuan membaca perlu dimiliki oleh siswa sejak mereka berada sekolah dasar, melalui kegiatan membaca seseorang mampu memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan (Cahyanti et al., 2023).

Kemampuan membaca dapat membantu siswa agar dapat membaca dengan lancar dan memahami makna pada suatu bacaan. Guru dapat memberikan berbagai kegiatan yang menarik perhatian dan minat siswa untuk membaca bersama, menebak kata, atau bermain dengan suku kata agar siswa dapat lebih mudah memahami suatu bacaan. Dengan berlatih membaca, kemampuan membaca siswa dapat meningkat dan membuat siswa lebih percaya diri saat belajar (Rofiatun & Airlanda, 2024). Pada tahapan membaca pemulaan yang dilakukan di kelas rendah khususnya pada siswa kelas I, fokus utama dalam membaca ditekankan pada kesesuaian antara teks dan bunyi, kelancaran dalam membaca, pelafalan serta pemahaman mengenai makna bacaan (Anwar et al., 2022).

Hasil dari observasi di kelas I SDN I Baleharjo menunjukkan bahwa pembelajaran membaca di kelas I, guru sudah menggunakan media pembelajaran. Namun, pelaksanaan pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan *teacher center*, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dimana guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah, dan menuliskan materi di papan tulis kemudian meminta siswa untuk menyalin materi ke buku pembelajaran. Metode tersebut kurang menarik bagi siswa di kelas rendah. Namun saat pembelajaran membaca menggunakan media pembelajaran siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan siswa di kelas I, terdapat sejumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Kesulitan yang dialami seperti membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, membaca kata yang memiliki penggabungan huruf konsonan yang berulang serta kesulitan dalam melafalkan kata sederhana yang memiliki penggabungan huruf yang lebih dari 4 huruf. Melalui kesulitan-kesulitan tersebut

menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan mampu membantu siswa dalam mengenali huruf dengan baik.

Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena guru memiliki pengaruh pada kompetensi yang akan dicapai oleh siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan). seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, terjadi perubahan cara pandang dimana pembelajaran harus fokus pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran (*student active learning*), sehingga guru perlu memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan eksplorasi dalam proses pembelajaran (Suatan & Irwansyah, 2021; Nabila & Neviyarni, 2025). Proses pembelajaran mengalami perubahan dari metode ceramah menjadi digital dengan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Maka, dengan memanfaatkan dan mengikuti perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, guru diharapkan dapat mendukung perkembangan dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran (Elita et al., 2025; Rahayu & Rigianti, 2025).

Perkembangan teknologi seperti saat ini pemanfaatan perangkat digital seperti *smartphone* semakin umum digunakan di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas rendah. Dalam penggunaan *smartphone* sebagian siswa menghabiskan waktunya untuk mencari hiburan seperti bermain *game*, menonton video dan bermain sosial media (Rahmatullah et al., 2024). Keadaan ini dapat menjadi peluang sekaligus tantangan bagi pendidik untuk membimbing siswa dalam menggunakan teknologi ke arah yang lebih mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dengan metode digital dinilai efektif dalam membangun interaksi dalam proses pembelajaran yang melibatkan peran guru dan siswa. Pemilihan serta penggunaan perangkat digital yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Kuntari, 2023). Maka pemanfaatan media pembelajaran digital perlu diterapkan dengan baik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Flashcard adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran di kelas agar pembelajaran menjadi lebih menarik (Hayati, 2022; Fadiyah et al., 2024; Akbar et al., 2024). *Flashcard* memiliki kelebihan, seperti mudah dibawa karena memiliki ukuran yang kecil, mudah diingat karena menyajikan informasi singkat di setiap kartu dan menyenangkan dalam pembelajaran (Lubis et al., 2023; Prastuti & Nugraha, 2025). Metode fonik berbantuan media pembelajaran *flashcard* terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Metode tersebut dapat membantu anak agar lebih mudah mengenali huruf, bunyi dan kata serta menyusun kalimat dari kata-kata yang telah dipelajari, sehingga keterampilan membaca awal anak dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian metode fonik tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, namun juga mampu melatih anak dalam menggabungkan bunyi dengan bentuk huruf secara menyenangkan dan interaktif (Istiqomah et al., 2023).

Penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital terbukti efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca siswa. *Flashcard* digital dapat meningkatkan kemampuan membaca serta mampu membantu siswa untuk memahami dan menguasai kosa kata dengan lebih baik (Dini et al., 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-flashcard* memiliki pengaruh untuk meningkatkan keterampilan membaca pemulaan siswa kelas I di sekolah dasar (Cahyanti et al., 2023). Selain itu media pembelajaran *E-flashcard* juga menarik untuk

diterapkan dalam pembelajaran membaca pemulaan. Penelitian yang dilakukan Dzikra menunjukkan bahwa metode fonik efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemulaan siswa sekolah dasar. Penerapan metode fonik dengan media pembelajaran mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Dzikra, 2025).

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa *flashcard* digital dan metode fonik efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemulaan pada siswa. Namun, pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum ada pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital yang dipadukan dengan metode fonik untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa di kelas rendah. Adapun pembaruan dari penelitian-penelitian terdahulu yaitu, media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi digital sehingga mampu diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone* yang dapat digunakan pada saat pembelajaran membaca di kelas rendah terutama pada kelas I, khususnya pada materi membaca pemulaan (mengenal bentuk dan bunyi huruf, serta membaca kata dan kalimat sederhana). Pengembangan ini menggabungkan media pembelajaran *flashcard* digital dengan dengan metode pembelajaran fonik, yaitu pengenalan bunyi huruf serta penggabungan bunyi menjadi sebuah kata atau kalimat.

Flashcard digital dengan metode fonik disusun untuk memudahkan siswa dalam belajar mengenal huruf secara sistematis. Setiap halaman *flashcard* digital ini memuat huruf abjad, contoh gambar yang berawalan huruf abjad, nama dari gambar serta bunyi yang dapat membantu siswa dalam melafalkan abjad dan kata. Media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik ini dapat diakses melalui *website* "Heyzine" dengan cara men-*scan* barcode yang terlampir pada lembar *flashcard*. Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran membaca yang dialami oleh siswa seperti kesulitan tersebut meliputi kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, kesulitan membaca kata yang memiliki penggabungan huruf konsonan rangkap, serta kesulitan dalam membaca kata sederhana yang memiliki huruf lebih dari 4.

Selain itu pembelajaran membaca cenderung menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-center*), sehingga guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana kondisi awal pembelajaran membaca di kelas I, proses pengembangan media, serta kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital dengan Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar".

Metode

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Drog and Ball dalam (Sugiyono, 2023) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau metode yang digunakan untuk memvaliditaskan serta mengembangkan suatu produk. *Research and development (R&D)* merupakan metode atau langkah yang menciptakan suatu produk baru, serta mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada serta digunakan untuk menguji efektivitas dari produk yang sedang dikembangkan (Okpatrioka, 2023).

Model pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini dilakukan melalui 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar yang melatarbelakangi pengembangan media, *Design* (perancangan) merancang media pembelajaran untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, *Development* (pengembangan) membuat media pembelajaran sesuai dengan desain media yang telah dirancang, *Implementation* (implementasi) mengaplikasikan produk yang telah dikembangkan dan divaliditaskan oleh ahli media dan ahli materi kepada kelompok uji, *Evaluation* (evaluasi) dilakukan melalui pretest dan posttest yang kepada kelompok uji yaitu, siswa kelas I sekolah dasar guna mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Baleharjo pada siswa kelas I yang berjumlah 11 siswa.

Data yang diperoleh untuk penelitian ini, yaitu 1) data kualitatif yang akan diperoleh dari wawancara kepada guru kelas I dan siswa kelas I serta observasi pada saat pembelajaran membaca di kelas I. 2) data kuantitatif diperoleh dari angket validitas untuk memvaliditaskan media pembelajaran yang akan divaliditaskan oleh validator media dan validator materi, dan diperoleh dari uji coba produk berupa pretest dan posttest pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Baleharjo. Adapun untuk memperoleh hasil penelitian dari validitas ahli media dan ahli materi diperoleh dengan rumus $p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$, di mana $\sum xi$ adalah jumlah skor yang diperoleh dan $\sum x$ adalah jumlah skor maksimum. Setelah hasil skor diperoleh, selanjutnya melakukan perhitungan rata-rata yang bertujuan untuk mendapatkan nilai akhir yang disesuaikan dengan kategori skor yang ditentukan seperti pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media dan Materi (Semtafiani & Santono, 2024)

Persentase (%)	Keterangan
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% \leq x \leq 80\%$	Layak
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Layak

Adapun untuk memperoleh hasil penilaian skor uji coba produk dengan menggunakan pretest dan posttest dengan menggunakan perumusan. Setelah hasil skor diperoleh, hasil tersebut disesuaikan dengan kategori tafsiran keefektifan N-gain yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori tafsiran keefektifan N-gain (Wulandari, 2025)

Skor Interval (%)	Kategori
<40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
55% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Table 2 menunjukkan kategori tafsiran keefektifan N-gain berdasarkan penskoran persentase skor. klasifikasi skor tersebut digunakan sebagai acuan untuk menilai peningkatan keefektifan penerapan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Kriteria Tingkat N-gain (Wulandari, 2025)

Rata-rata	Kategori
$g > 0.7$	Sangat Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Tinggi
$0 < g < 0.3$	Cukup Tinggi
≤ 0	Rendah

Table 3 memuat kriteria tingkat N-gain berdasarkan nilai rata-rata N-gain yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest. Kriteria tersebut digunakan sebagai pedoman untuk menafsirkan besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik.

Hasil Dan Pembahasan

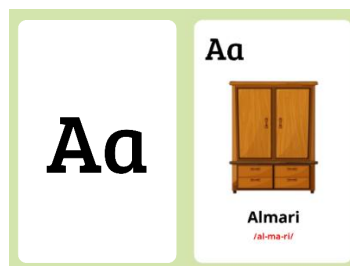
A. Hasil Penelitian

Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis apa yang menjadi kesulitan siswa pada pembelajaran membaca di kelas I. Melalui wawancara dengan guru kelas I dan siswa kelas I serta observasi di kelas saat pembelajaran membaca, peneliti menemukan bahwa beberapa siswa di kelas I masih mengalami kendala dalam membaca, seperti kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, membaca kata yang memiliki penggabungan huruf konsonan rangkap dan kesulitan dalam melafalkan kata sederhana yang memiliki penggabungan huruf yang lebih dari 4 huruf. Guru telah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca di kelas I, namun pelaksanaan pembelajaran membaca cenderung menggunakan pendekatan *teacher-center* seperti menulis di papan tulis dan membacakan serta meminta siswa untuk menuliskannya di buku pembelajaran. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias ketika pembelajaran membaca menggunakan media pembelajaran.

Perencanaan (Design)

Tahap perencanaan dilakukan agar memudahkan peneliti dalam merancang desain media pembelajaran *flashcard* yang akan dikembangkan. Media pembelajaran dirancang melalui canva dengan ukuran 6cm x 9cm, yang mana pada setiap halaman terdiri dari huruf abjad, bunyi huruf, gambar, suku kata, contoh kata yang berawalan dari huruf abjad tersebut, pemenggalan kata dan cara pelafalan kata dan huruf pada *flashcard*. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan karakter siswa kelas I. *Flashcard* digital dengan metode fonik ini akan dipublikasikan melalui *website "Heyzine"* di google, cara mengaksesnya guru atau siswa dapat *men-scan* barcode yang tersedia pada lembar *flashcard*. Adapun desain *flashcard* sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan mencakup kegiatan membuat serta memodifikasi media pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh hasil data dari validator media dan validator materi, serta memperoleh skor, komentar dan saran yang akan digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik yang dikembangkan. Masing-masing skor dari validator dihitung rata-ratanya untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 4. Hasil Validitas Ahli Media

Aspek	Skor Peroleh	Skor Total	Presentase	Kategori
Aspek tampilan	23	25	92%	Layak
Aspek kualitas audio-visual	15	15	100%	Sangat layak
Rata-Rata Persentase (%)	38	40	95%	Sangat Layak

Validitas media pembelajaran dilakukan oleh Dr. Meidawati Suswandari, M.Pd., dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Peneliti memilih Dr. Meidawati Suswandari, M.Pd., sebagai validator karena memiliki kepakaran dalam bidang media pembelajaran sehingga dapat membantu peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu Dr. Meidawati Suswandari, M.Pd., juga mengampu mata kuliah Inovasi dan Analisis Kebijakan Pendidikan, di mana inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai penerapan ide, mode serta pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik yang memanfaatkan teknologi digital seperti *smartphone* dan laptop untuk mengakses *flashcard* digital melalui *website heyzine*. Dari hasil rata-rata angket validitas ahli media diatas, media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96% dengan kategori “sangat layak” sehingga *flashcard* digital dengan metode fonik sudah dapat diterapkan di sekolah dasar namun dengan catatan diperbaiki terlebih dahulu.

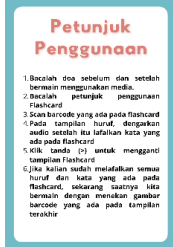
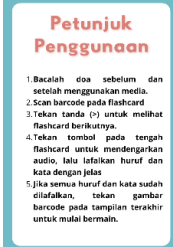
Tabel 5. Hasil Validitas Ahli Materi





Aspek	Skor Peroleh	Skor Total	Presentase	Kategori
Aspek isi dan tujuan	18	25	72%	Layak
Aspek kualitas pembelajaran	15	15	100%	Sangat layak
Rata-Rata Persentase (%)	33	40	82.5%	Sangat Layak

Validator materi dilakukan oleh Geby Adellestia, M.Pd., yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Alasan peneliti memilih Geby Adellestia, M.Pd., untuk menjadi validator yaitu karena Geby Adellestia, M.Pd., memiliki keahlian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I siswa difokuskan untuk belajar membaca. Oleh karena itu peneliti memilih Geby Adellestia, M.Pd., sebagai validator materi pembelajaran dan membantu peneliti untuk mengetahui apakah materi pembelajaran pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan sudah sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran membaca di kelas I sekolah dasar.

Hasil rata-rata angket valisitas materi di atas, materi pada media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik memperoleh nilai rata-rata sebesar 82.5% dengan kategori “sangat layak”. Media pembelajaran sudah dapat diterapkan pada pembelajaran membaca di kelas I namun perlu diperbaiki terlebih dahulu. Adapun desain produk yang telah direvisi sebagai berikut:

Tabel 6. Revisi Media Pembelajaran Flashcard Digital dengan metode Fonik

Sebelum Revisi	Catatan Revisi	Setelah Revisi
 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah doa sebelum dan setelah bermain menggunakan media. 2. Bacalah petunjuk penggunaan flashcard 3. Scan barcode yang ada pada flashcard 4. Pada tampilan huruf, dengarkan audio setelah itu lalalkan kata yang ada pada flashcard 5. Klik tanda (+) untuk mengganti tampilan flashcard 6. Jika kalian sudah menafalkan semua huruf dan kata yang ada pada flashcard, sekarang mainkan kata bermain dengan menekan gambar barcode yang ada pada tampilan terakhir 	<p>Saran: narasi untuk petunjuk penggunaan terlalu panjang untuk siswa kelas I.</p> <p>Perbaiki: narasi petunjuk penggunaan dibuat lebih singkat dan lugas sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.</p>	 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah doa sebelum dan setelah menggunakan media. 2. Scan barcode pada flashcard 3. Tekan tanda (+) untuk melihat flashcard berikutnya. 4. Tekan tombol pada tengah flashcard untuk mendengarkan audio, lalu lalalkan huruf dan kata dengan jelas 5. Jika semua huruf dan kata sudah dilafalkan, tekan gambar barcode pada tampilan terakhir untuk mulai bermain.

Sebelum Revisi	Catatan Revisi	Setelah Revisi
	<p>Saran: menyesuaikan gambar dengan benda yang ada disekitar siswa, serta kategori yang digunakan terlalu banyak.</p> <p>Perbaikan: gambar sudah disesuaikan dengan benda yang ada disekitar siswa serta kategori yang digunakan sudah dipersingkat.</p>	
	<p>Saran: huruf "I" pemenggalan kata "I-kan" tidak menggunakan huruf kecil, sehingga tidak sama dengan desain yang lain.</p> <p>Perbaikan: huruf "i" pada pemenggalan pada kata "i-kan" sudah disesuaikan dengan desain yang lain.</p>	

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari validator, media pembelajaran flashcard digital dengan metode fonik mengalami beberapa revisi untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Revisi pertama dilakukan pada bagian petunjuk penggunaan. Validator memberikan saran agar narasi petunjuk penggunaan dibuat lebih singkat karena kalimat yang terlalu panjang dinilai sulit dipahami oleh siswa kelas I. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki petunjuk penggunaan dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, singkat, dan lugas sehingga siswa lebih mudah memahami cara menggunakan media pembelajaran. Revisi kedua dilakukan pada aspek gambar dan kategori materi. Validator menyarankan agar gambar yang digunakan disesuaikan dengan benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami. Selain itu, kategori yang digunakan dinilai terlalu banyak sehingga perlu disederhanakan agar siswa tidak merasa bingung saat belajar. Berdasarkan saran tersebut, peneliti mengganti beberapa gambar dengan gambar yang lebih kontekstual dan mengurangi jumlah kategori agar tampilan media menjadi lebih sederhana dan fokus.

Implementasi (Implementation)

Sebelum melakukan tahap implementasi, peneliti merevisi atau memperbaiki produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan dari validator. Setelah produk selesai direvisi peneliti menerapkan media pembelajaran dalam kegiatan membaca di kelas I. pada tahap ini, pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi berupa menyebutkan huruf vocal secara berurutan, kemudian siswa diminta untuk menyebutkan huruf konsonan dan huruf vokal. Selanjutnya peneliti menampilkan *flashcard* digital melalui proyektor dan mengajak siswa untuk melafalkan bunyi huruf abjad beserta bunyi sesuai dengan pendekatan fonik, namun sebelum melafalkan peneliti bertanya kepada siswa huruf apakah yang ada pada *flashcard* di depan. Setelah semua huruf pada *flashcard* selesai dilafalkan, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 siswa. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengambil *flashcard* sesuai dengan huruf yang disebutkan oleh peneliti dan melafalkan bunyi huruf dan kata yang ada pada *flashcard* tersebut secara bergantian.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi, peneliti mengukur efektivitas media pembelajaran *flashcard* digital dengan memberikan lembar soal yang terdiri dari 16 soal yang dibagi menjadi dua tes yaitu, 8 soal pretest dan 8 soal posttest. Pretest dilakukan sebelum media *flashcard* digital dengan metode fonik diterapkan dengan pembelajaran membaca, setelah *flashcard* digital dengan metode fonik diterapkan dalam pembelajaran membaca dilakukan posttest. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diterapkan serta dapat memberikan kontribusi nyata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas rendah.

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest

	Siswa	Jumlah	Rata-Rata
Pretest	11	887,5	80,6
Posttest	11	1050	95,4

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil pretest dan posttest, hasil pretest menunjukkan jumlah nilai 887.5, dengan rata-rata 80.6. Sedangkan pada posttest menunjukkan jumlah nilai sebesar 1050 dengan rata-rata 95.4. peningkatan nilai rata-rata meningkat dengan selisih 14.77 yang menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

Tabel 8. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Digital

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Ngain_Skor	11	.00	1.00	.8182	.33710
Ngain_Persen	11	.00	100.00	81.8182	33.70999
Valid N (listwise)	11				

Sesuai dengan perhitungan mempergunakan rumus N-gain hasil analisis pada nilai mean Ngain_Skor memperoleh skor dengan jumlah skor 0.8 skor tersebut berada pada kategori "sangat tinggi". Sedangkan hasil analisis mean Ngain_persen memperoleh skor dengan jumlah 81%, skor tersebut berada pada kategori "sangat efektif". Hasil dari perhitungan tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I.

B. Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik, yang dirancang untuk menunjang kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran membaca yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Kesulitan tersebut antara lain kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir serupa, membaca kata yang memiliki penggabungan huruf konsonan rangkap serta kesulitan dalam melafalkan kata sederhana yang memiliki huruf lebih dari 4 huruf. Dalam pembelajaran membaca guru cenderung lebih sering menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-center*) dan jarang memanfaatkan media pembelajaran, metode ini dianggap kurang menarik bagi siswa.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa, kurangnya media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran mampu menyebabkan siswa malas sehingga pembelajaran yang bersifat *teacher center* yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menjadikan guru sebagai salah satunya yang aktif dalam pembelajaran, tetapi siswa

dapat memahami dan menyerap pembelajaran ketika siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran (Rusmawandani et al., 2023). Media pembelajaran *flashcard* digital dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. Media pembelajaran *flashcard* digital mencakup materi, contoh gambar setiap abjad, nama gambar, serta dilengkapi dengan audio untuk membantu pelafalan abjad dan contoh kata dari abjad tersebut. Bentuk pengembangan media dari *flashcard* digital ini menggabungkan media visual dan media audio.

Penggabungan media visual dan media audio dinilai mampu menarik perhatian siswa kelas I di sekolah dasar. Dimana media visual merupakan media pembelajaran yang dapat dipahami melalui Indera penglihatan, seperti *flashcard* digital yang dapat dilihat oleh peserta didik, sedangkan media audio merupakan media pembelajaran yang dapat dipahami melalui indera pendengar (Puspita et al., 2021). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sholikhah & Agustin menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan cara menyenangkan dan menarik di kelas rendah sekolah dasar. Selain itu media pembelajaran juga dapat merangsang minat pelajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran bentuk visual dan audio visual (Sholikhah et al., 2025).

Berdasarkan hasil validitas ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kategori “sangat layak” media *flashcard* digital dengan metode fonik layak diterapkan di kelas I sekolah dasar namun dengan catatan diperbaiki terlebih dahulu, hal ini karena media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik didesain dengan gambar yang menarik bagi siswa kelas I dengan huruf yang mudah dibaca serta dilengkapi dengan audio yang dapat membantu siswa dalam melafalkan kata yang ada pada *flashcard*. Media pembelajaran yang baik Adalah media pembelajaran yang dibuat dan dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Sary et al., 2023).

Berdasarkan hasil dari validitas yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase 82.5% dengan kategori “sangat layak” media *flashcard* digital dengan metode fonik dapat diterapkan dalam proses pembelajaran membaca siswa kelas I sekolah dasar setelah dilakukan perbaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran harus dirancang dengan cara yang sederhana, jelas dan mudah dipahami serta harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar siswa lebih mudah memahami isi materi pembelajaran. Materi yang ada dalam media pembelajaran mampu membuat siswa semangat dan tertarik dengan pembelajaran (Rusmawandani et al., 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mampu menarik perhatian individu dalam kegiatan pembelajaran.

Kelemahan dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik sebelum dilakukan perbaikan yaitu, narasi pada petunjuk penggunaan *flashcard* digital terlalu panjang sehingga memungkinkan siswa kelas rendah untuk sulit untuk memahami petunjuk, oleh karena itu validator media memberikan saran untuk mempersingkat dan membuat agar petunjuk penggunaan media dibuat menjadi lebih lugas sehingga mudah dipahami oleh siswa di kelas rendah. Selain itu huruf I pada pemenggalan kata “I-kan” diawal kata menggunakan huruf kapital, sehingga perlu dilakukan perbaikan agar sesuai dengan penulisan yang tepat. Selanjutnya isi materi pada *flashcard* digital dinilai terlalu banyak kategori yang digunakan, sehingga validator materi memberikan saran agar kategori materi pada media pembelajaran difokuskan pada objek yang ada di sekitar siswa agar lebih mudah dipahami dan diingat.

Setelah melalui tahap uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran kemudian diimplementasikan pada pembelajaran membaca siswa kelas I di SDN 1 Baleharjo dengan jumlah siswa sebanyak 11 siswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik yang telah dikembangkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan membaca di kelas. Sebelum proses pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu diminta untuk mengerjakan soal pretest yang terdiri atas 8 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa kembali diberikan soal posttest guna mengetahui adanya peningkatan kemampuan membaca. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 80,68 dan nilai rata-rata posttest sebesar 95,45 dengan peningkatan skor sebesar 14,77 yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan.

Analisis N-gain pada penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik. Perhitungan N-gain dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan efektivitas kemampuan membaca setelah diterapkannya media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik. Hasil perhitungan menunjukkan skor N-gain sebesar 0.8 dengan kategori "sangat tinggi" persentase N-gain sebesar 81% yang termasuk dalam kategori "sangat efektif". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital dengan metode fonik digital dengan metode fonik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas I. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh terdshulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran membaca. Media tersebut juga dinilai mampu membantu siswa memahami isi bacaan serta meningkatkan penguasaan kosakata (Dini & Zainuddin, 2025). Selain itu, penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan metode fonik melalui media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Dzikra, 2025).

Kesimpulan

Berdasarkan kondisi awal pembelajaran membaca di sekolah dasar, khususnya di kelas I masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Kesulitan tersebut meliputi kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, kesulitan membaca kata yang memiliki penggabungan huruf konsonan rangkap, serta kesulitan dalam membaca kata sederhana yang memiliki huruf lebih dari 4. Selain itu pembelajaran membaca cenderung menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-center*), sehingga guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca. Penelitian ini menggunakan *Penelitian Research And Development (R&D)* yang menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik, disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik layak untuk diterapkan pada pembelajaran membaca di kelas I. Validitas yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 95% dan validitas ahli materi memperoleh skor 82.5%. penggunaan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik dinilai efektif setelah dilakukan uji coba, dari hasil uji coba menunjukkan skor pretest dengan rata-rata 80.86 dan skor posttest dengan rata-rata 95.45 dengan selisih sebesar 14.77, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca di kelas I mengalami peningkatan. Efektivitas media pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca terukur melalui

analisis pretest dan posttest menggunakan rumus N-gain yang memperoleh skor 0.8 dengan kategori “sangat tinggi” dan 81% dengan kategori “sangat efektif”.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* digital dengan metode fonik mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu media pembelajaran hanya diuji coba di satu kelas dalam satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh sebab itu, disarankan agar penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas media *flashcard* digital dengan metode fonik dalam skala yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2024). Kelayakan media pembelajaran flashcard interaktif dalam pemanfaatannya pada pembelajaran yang berintegrasi pada budaya lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4). <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>
- Anwar, M. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemulaan. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.4367>
- Aswarliansyah, Okdiansyah, & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Cahyanti, N. R., William, N., Nurmalasari, W., & Santosa, A. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2171–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Dini, F. S., & Zainuddin, A. (2025). Pengembangan Flashcard Digital untuk Meningkatkan Penguasaan dan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 204–213. <https://doi.org/10.30651/else.v9i2.25658>
- Dzikra, S. M. (2025). Penerapan Metode Fonik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kabastra*, 4(2), 213–224. <https://doi.org/10.31002/kabastra.v4i2.2360>
- Elita, M. D., Mahendra, M., Rosanawati, I. M. R., & Adellestia, G. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru Kelas Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal of Community Service in Education*, 5(1), 16–21. <https://doi.org/10.32585/educate.v5i1.6611>
- Fadiyah, N., Suntari, Y., & Usman, H. (2024). Pengembangan flashcard media berbasis animasi Zepeto untuk pelajaran IPS bagi siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8258>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran flashcard pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>

- Istiqomah, R., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Fonik Berbantuan Flash Card terhadap Perkembangan Bahasa Anak dan Kemampuan Membaca Awal Anak TK. *Edukasia : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1415–1424. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.456>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Jurnal Sentikjar*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Lubis, B. N. A., Sagala, R. W., & Niswa, K. (2023). Flashcard media effectiveness in enriching students' English vocabulary at vocational school. *English Review: Journal of English Education*, 11(1). <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i1.6852>
- Nabila, A., & Neviyarni, N. (2025). Teori sikap dan persuasi: Kajian literatur cognitive dissonance dan elaboration likelihood model. *TSAQOFAH*, 6(2), 1477–1485. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i2.8563>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prastuti, K. W., & Nugraha, R. A. A. E. (2025). Efektivitas media flashcard berkelompok untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1541–1550. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.6458>
- Puspita, A. M. I., Saud, U. S., Damayanti, V. S., William, N., & Setiawan, A. (2021). The Implementation of Local Wisdom-Based Audio-Visual Media to Improve Cultural Literacy in Elementary Schools. *International Conference Of Education, Social And Humanities (INCESH 2021)*, 29–33. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211028.089>
- Rahayu, D. A., & Rigianti, H. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran Kartu Sumba (Suku Kata, Menulis, dan Membaca) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecerdasan verbal linguistik siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2). <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6018>
- Rahmatullah, I. F., Risma, R., Syarah, S., Meisya, P., & Hopeman, T. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak Sekolah Dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 720–725. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2021>
- Rofiatun, I., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 10(2), 503–510. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8333>
- Rusmawandani, R. P., Listyarini, I., & Sary, R. M. (2023). Pengembangan Media Flash Card dengan metode Microsoft Powerpoint pada Keterampilan Membaca Nyaring Kelas II SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 553–561. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i3.3065>
- Sary, R. M., Hesti, T., Sari, P., & Wijayanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon dengan metode Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun Datar di SD. *Prisma*, 12(1), 199–208. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2706>

- Semtafiani, A., & Santono, H. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 10(1), 282–292. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7367>
- Sholikhah, A., & Agustin, I. (2025). Implementasi Media Edukatif Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Bahasa Indonesia Kelas 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 540–547. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.31360>
- Suatan, A. T., & Irwansyah, I. (2021). Studi review sistematis: Aplikasi teori disonansi kognitif dan upaya reduksinya pada perokok remaja. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 5(1), 72–82. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i1.1556>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, R. T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar dengan metode Karakter Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Islam Al Ghaffar Malang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].