

Validitas Media E-Flash Card Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Ikhwannudin^{1*}, Sita Isna Malyuna², Wendri Wiratsiwi³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*Correspondent email: ikhwanmong@gmail.com

Received: 29 April 2026 **Revised:** 18 Mei 2026 **Accepted:** 2 Juli 2026 **Published:** 17 Juli 2026

©2026 by the authors. Licensee Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons
Attribution (CC BY NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Abstract. *This research is motivated by the low initial reading skills of elementary school students and the lack of use of interesting and interactive learning media in the learning process. This study aims to determine the level of validity of gamification-based E-Flash Card media in learning to read at the beginning of elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, and development. The research instrument is a validation sheet of media experts, material experts, and linguists using a Likert scale. Data were analyzed using a percentage formula to determine the level of media validity. The results show that the gamification-based E-Flash Card media obtained a validation percentage of 82% from media experts, 72% from linguists, and 72% from material experts. Based on these results, an average validity percentage of 75,33% was obtained with a valid category. The validation results indicate that the developed media has met the aspects of appearance feasibility, material quality, language use, interactivity, and suitability to the characteristics of elementary school students. Thus, gamification-based E-Flash Card media is declared suitable for use as an initial reading learning medium to create more interesting, interactive and fun learning.*

Key words: E-Flash Cards, gamification, beginning reading, learning media, media validity

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media E-Flash Card berbasis gamifikasi dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (analyze), desain (design), dan pengembangan (development). Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan skala Likert. Data dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-Flash Card berbasis gamifikasi memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 82%, validasi ahli bahasa sebesar 72%, dan validasi ahli materi sebesar 72%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 75,33% dengan kategori valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan tampilan, kualitas materi, penggunaan bahasa, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media E-Flash Card berbasis gamifikasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: E-Flash Card, gamifikasi, membaca permulaan, media pembelajaran, validitas media

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya strategis dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin dinamis. Dalam konteks ini, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah (Setiarini et al., 2024; Khazanah & Sutrisno, 2026).

Dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada aspek membaca permulaan, masih menghadapi berbagai kendala. Membaca permulaan merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai peserta didik pada kelas awal sekolah dasar. Namun, siswa kelas rendah masih menghadapi kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana sehingga diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Khairani et al., 2023; Rofiatun & Airlanda, 2024; Syaida & Liansari, 2025). Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterampilan membaca siswa, yang ditunjukkan melalui kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, maupun memahami kata sederhana (Lestari et al., 2020; Hidayah & Widodo, 2021). Selain itu, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor utama rendahnya capaian literasi dasar pada anak usia sekolah (Wang et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi. Media flashcard digital dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran membaca awal karena mampu menggabungkan unsur visual, teks, dan interaksi digital dalam penyajian materi. Penggunaan flashcard digital juga telah dikaji dalam pembelajaran membaca awal dan keterampilan berbahasa pada peserta didik usia dini maupun sekolah dasar (Maronta et al., 2023; Harpiani et al., 2025; Khazanah & Sutrisno, 2026).

Selain itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung akrab dengan teknologi digital. Peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan dalam media digital adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan gamifikasi pada pendidikan dasar berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik melalui penggunaan elemen seperti poin, tantangan, dan level (Vrcelj et al., 2023; Hayati et al., 2025; Panjaitan et al., 2026). Penggunaan gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek inovasi, tetapi juga harus memperhatikan aspek kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran, validasi oleh ahli diperlukan untuk menilai kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan media membaca permulaan juga menggunakan validasi ahli media dan ahli materi sebagai bagian dari proses penilaian kelayakan produk (Rofiatun & Airlanda, 2024; Al Firdausy & Zuhdi, 2025). Tanpa proses validasi yang memadai, media berpotensi tidak optimal bahkan dapat menimbulkan kesalahan dalam pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat kesenjangan antara kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dengan ketersediaan media yang telah teruji validitasnya. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis validitas media E-Flash Card berbasis gamifikasi dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan sebagai dasar kelayakan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

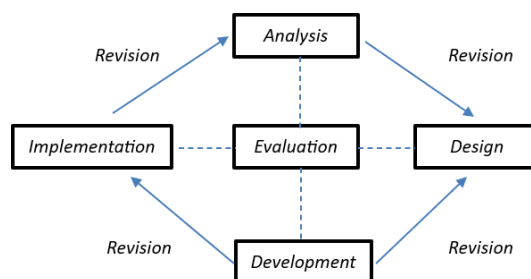
2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Flash Card berbasis gamifikasi dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan

metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga tahap, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga memungkinkan proses pengembangan berjalan secara terarah dan efektif.

Model ADDIE merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Angko dan Mustaji (2013), model ini relevan digunakan karena beberapa alasan, yaitu: (1) model ADDIE bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi pembelajaran; (2) model ini efektif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran; serta (3) ADDIE memiliki tahapan yang sistematis sehingga memudahkan proses evaluasi dan revisi pada setiap tahap pengembangan. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri Sidomulyo 02 Tuban yang beralamat yang di Jln. Pemuda Gg. XI No.272 Desa/Kelurahan Sendangmulyo Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2026.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE yang meliputi: (1) tahap analisis, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran membaca permulaan, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi di kelas; (2) tahap desain, yaitu merancang media E-Flash Card berbasis gamifikasi yang meliputi penyusunan materi, desain tampilan, serta integrasi elemen gamifikasi; dan (3) tahap pengembangan, yaitu pembuatan media serta uji validitas oleh para ahli. Pada penelitian ini, tahapan hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan dan revisi media berdasarkan hasil validasi, mengingat keterbatasan waktu dan biaya penelitian.



Gambar 1. Alur pengembangan model ADDIE (Sugiyono, 2017)

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase validitas yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase validitas
- F = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Skor maksimal

Untuk memudahkan interpretasi hasil validasi, persentase yang diperoleh dari masing-masing validator diklasifikasikan ke dalam kategori tingkat validitas. Klasifikasi tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kelayakan media E-Flash Card berbasis gamifikasi berdasarkan hasil penilaian validator. Adapun kriteria tingkat validitas yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Valid
61%–80%	Valid
41%–60%	Cukup Valid

21%–40%	Kurang Valid
0%–20%	Tidak Valid

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2019)

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi media diinterpretasikan berdasarkan rentang persentase yang telah ditetapkan. Apabila persentase hasil validasi berada pada rentang 81%–100%, maka media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa memerlukan revisi yang berarti. Sementara itu, persentase yang berada pada kategori di bawahnya menunjukkan bahwa media masih memerlukan penyempurnaan sesuai dengan masukan dari validator sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *E-Flash Card* berbasis gamifikasi untuk pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. Setelah media dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji validitas oleh validator ahli yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media *E-Flash Card* berbasis gamifikasi telah memenuhi standar dengan perolehan skor sebesar 41 dari skor maksimal 50.

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *E-Flash Card* berbasis gamifikasi dari aspek tampilan, desain, navigasi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kualitas teknis media. Penilaian dilakukan oleh seorang validator ahli media menggunakan instrumen validasi berbentuk skala Likert. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Media	41	50	82%	Sangat Valid

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa media memperoleh skor sebesar 41 dari skor maksimum 50 atau 82% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan visual dan teknis. Tampilan media dinilai menarik melalui penggunaan kombinasi warna yang harmonis, gambar yang jelas, tata letak yang rapi, serta navigasi yang mudah dipahami oleh siswa kelas I sekolah dasar. Selain itu, unsur gamifikasi berupa poin, level, dan umpan balik dinilai mampu meningkatkan daya tarik media sehingga media layak digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan.

Selain aspek media, validasi juga dilakukan terhadap isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Validasi ini bertujuan mengetahui kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran membaca permulaan. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	36	50	72%	Valid

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa media memperoleh skor 36 dari skor maksimum 50 dengan persentase 72% sehingga termasuk kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Materi dalam media telah disusun secara sistematis mulai dari pengenalan huruf, membaca suku kata, hingga membaca kata sederhana. Walaupun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan terutama pada penyempurnaan penyajian materi agar lebih sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar.

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui ketepatan penggunaan bahasa pada media pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek yang dinilai meliputi penggunaan ejaan, pilihan kata, struktur kalimat, serta keterbacaan teks. Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Bahasa	36	50	72%	Valid

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa media memperoleh skor 36 dari skor maksimum 50 dengan persentase 72% dan termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa pada media telah memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan berupa penyederhanaan beberapa kalimat agar lebih komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.

Setelah seluruh proses validasi selesai dilakukan, hasil penilaian dari masing-masing validator direkapitulasi untuk mengetahui tingkat validitas media secara keseluruhan. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	82%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	72%	Valid
3.	Ahli Bahasa	72%	Valid
	Rata-rata	75,33%	Valid

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 75,33% dengan kategori valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media E-Flash Card berbasis gamifikasi telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media, materi, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Perbedaan nilai yang diberikan oleh masing-masing validator menunjukkan adanya beberapa aspek

yang masih memerlukan penyempurnaan, namun secara umum media telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di UPT SDN Sidomulyo 02 Tuban dengan melibatkan siswa kelas I sebagai subjek penelitian. Dokumentasi kegiatan menunjukkan proses penggunaan media E-Flash Card berbasis gamifikasi dalam pembelajaran membaca permulaan.



Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan penelitian

Sumber: Dokumentasi peneliti, 2026

3.1 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas media E-Flash Card berbasis gamifikasi dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (analyze), desain (design), dan pengembangan (development). Validitas media dilakukan melalui penilaian oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media E-Flash Card berbasis gamifikasi memperoleh skor sebesar 41 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 82% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ahli media meliputi aspek tampilan media, desain dan tata letak, interaktivitas media, kemudahan penggunaan, serta kualitas teknis media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, kombinasi warna dan gambar yang sesuai, serta navigasi yang mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 36 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 72% dan termasuk dalam kategori

valid. Penilaian ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi materi, keterurutan penyajian materi, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi membaca permulaan yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu membantu siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, serta memahami kata sederhana secara bertahap.

Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 36 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 72% dan termasuk dalam kategori valid. Penilaian ahli bahasa meliputi penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, ketepatan ejaan, kesesuaian istilah, dan keterbacaan teks. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator diperoleh rata-rata persentase sebesar 75,33% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media E-Flash Card berbasis gamifikasi layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar karena telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan bahasa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rofiatun dan Airlanda (2024) yang mengembangkan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian Khazanah dan Sutrisno (2026) menunjukkan bahwa flashcard digital berbasis fonik juga relevan digunakan untuk mendukung kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media berbasis flashcard dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran membaca permulaan, terutama karena informasi dapat disajikan secara visual dan bertahap sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas awal.

Penggunaan media E-Flash Card berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan media konvensional. Media ini memadukan unsur visual, warna, gambar, dan permainan sederhana sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian Vrcelj et al. (2023) yang menunjukkan bahwa gamifikasi telah digunakan dalam pendidikan dasar dan menengah untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Panjaitan et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran sekolah dasar dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan elemen gamifikasi pada media E-Flash Card dalam penelitian ini berupa poin, level, dan umpan balik sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai validitas media E-Flash Card berbasis gamifikasi dalam pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, yang dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 72%, dan ahli materi sebesar 72%, sehingga diperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 75,33% dengan kategori valid; selain itu, hasil validasi menunjukkan bahwa media E-Flash Card berbasis gamifikasi telah memenuhi aspek kelayakan tampilan media, kualitas materi, penggunaan bahasa, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu menyajikan pembelajaran membaca permulaan yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui penerapan unsur gamifikasi dalam kegiatan belajar.

Ucapan Terima Kasih

Untuk menyelesaikan artikel ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukannya, serta kepada Kepala UPT SD Negeri Sidomulyo 02 Tuban beserta para validator yang telah memberikan penilaian dan saran untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

Referensi

- Al Firdausy, F. R., & Zuhdi, U. (2025). Pengembangan media Kubaru (Kubus Baca Seru) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas satu sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1041–1057. Artikel jurnal resmi
- Beladona, Y. F., & Sumartiningsih, S. (2025). Kajian literatur pengembangan flashcard digital multisensori dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36069>
- Harpiani, S., Inayah A. M., M., Ampy, E. S., Setiawan, A., & Sridelia, P. (2025). Pengembangan media pembelajaran flash card digital sebagai upaya mengatasi problematika keterampilan berbahasa di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 553–565. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1012>
- Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2025). Belajar asyik dan bermakna: Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24199>
- Hidayati, N., & Prachagool, V. (2025). The use of digital flashcard media for early literacy introduction. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 6(1), 19–29. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v6i1.3040>
- Khairani, F., Agusta, L., Astuti, N., & Erni. (2023). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10107>
- Khazanah, V. H. P., & Sutrisno, T. (2026). Pengembangan media pembelajaran flashcard digital berbasis fonik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 794–807. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8525>
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Monica, F., & Br. Surbakti, S. S. (2026). Pengembangan media gambar flashcard digital untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas I SD Negeri 054906 Tebasan Lama. *Cendekia Pendidikan*, 5(2), 445–456. <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v5i2.8245>
- Panjaitan, A. C., Dewi, P., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2026). Systematic literature review: Developing gamification to enhance elementary school students' learning outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 1211–1221. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1211-1221>
- Rofiatun, I., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 503–510. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8333>
- Safa'ah, A., & Rimadhani, N. M. (2021). Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis berbasis indigenously dengan media flash card. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 169. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1253>

- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media game edukasi membaca permulaan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas I sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syaida, A., & Liansari, V. (2025). Pengaruh media flashcard digital terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 9(3). <https://doi.org/10.26858/jkp.v9i3.74278>
- Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Holenko Dlab, M. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 13–27. <https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.13>
- Wahyuni, S. T., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan media flashcard berbasis karakter benda untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.30998/jh.v8i2.3015>