

Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Malangnengah II

Fadillah Asihaningtyas¹, Asih Rosnaningsih², Septy Nurfadhillah³
Universitas Muhammadiyah Tangerang¹²³

E-mail: fadillahtya27@gmail.com¹, asihrosna@gmail.com,
nurfadhillahsepty@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *Flashcard* dengan materi *parts of body* di pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 SDN Malangnengah 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan validasi dari ahli media dan materi memperoleh hasil rincian yaitu : ahli media memberikan nilai "Sangat Setuju" dengan nilai skor 3,84. Sedangkan ahli materi memberikan nilai "Sangat Setuju" dengan nilai skor 3,88. Pada uji kelompok siswa memperoleh rata-rata nilai skor "Baik". *Flashcard* yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Inggris di SDN Malangnengah 2.

Kata kunci : *Flashcard, Model Pengembangan 4D , Materi bahasa Inggris Parts Of Body*

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of Flashcards with parts of body material in English class 3 learning at SDN Malangnengah 2. The research method used in this research is using research and development methods. This research uses the type of 4D development model research (Define, Design, Develop and Disseminate). Data collection was carried out using a questionnaire and observation. Data collection techniques were carried out using qualitative and quantitative data. Based on the validation from media and material experts, detailed results were obtained, namely: media experts gave a value of "Strongly Agree" with a score of 3.84. While material experts gave a value of "Strongly Agree" with a score of 3.88. In the group test students get an average score of "Good". The flashcards used in the developed English learning process are declared feasible and can be used for the English learning process at SDN Malangnengah 2.

Keyword : *Flashcard, 4D Development Model (Define, Design, Develop and Disseminate), Parts Of Body.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan). Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran ilmu pengetahuan, keterampilan, dan

kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi untuk investasi jangka panjang manusia. Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam kemajuan kehidupan manusia di seluruh dunia. Di Indonesia pendidikan juga dijadikan sebagai pilar bangsa dan negara. Salah satu komponen yang termasuk dalam

pendidikan merupakan guru. Hal ini tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan yang berada di Indonesia memiliki 4 tingkatan pendidikan, pertama ada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Kedua, Pendidikan Dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang dilakukan selama 9 (sembilan) tahun waktu tempuh pendidikan, yaitu Sekolah Dasar (SD) selama 6 tahun waktu tempuh pendidikan dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama 3 tahun waktu tempuh pendidikan. Pendidikan dasar merupakan Program Wajib Belajar. Ketiga, Pendidikan Menengah merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan dasar, yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dilakukan selama 3 tahun waktu tempuh pendidikan. Keempat, Pendidikan Tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, doktor, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan anak yang berusia 7 sampai 12 tahun sebagai pendidikan di tingkat

dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan sosial budaya. Di sekolah dasar inilah siswa dituntut untuk menguasai semua bidang studi. Usia rata-rata anak yang berada di Indonesia saat masuk sekolah dasar merupakan 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu terhadap pembagian tahapan perkembangan anak, berarti usia kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak dan senang melakukan sesuatu secara langsung.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar ada mata pelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang paling banyak digunakan baik secara tulis maupun secara lisan diseluruh dunia baik sebagai bahasa kedua (L2) maupun sebagai bahasa asing (*Foreign Language*); di Indonesia sendiri bahasa Inggris masih di kategorikan sebagai bahasa asing. Kemampuan dalam Bahasa Inggris dipecah menjadi empat sub-pokok yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) menulis (*writing*). Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Inggris dalam dunia pendidikan di Indonesia diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan tersebut agar siswa mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris merupakan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris dalam lisan maupun tulis yang dijabarkan dalam empat kemampuan (*listening, speaking, reading, dan writing*).

Pada saat peneliti melakukan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Malangnengah II pada tanggal 4 Oktober 2022. Guru dan siswa belum berperan aktif selama terjadinya proses pembelajaran. Karena guru masih

menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan media pembelajaran. Siswa lebih memahami ketika guru menerangkan dengan menggunakan media pembelajaran, guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran selain yang disediakan oleh sekolah, peserta didik kesulitan dalam melafalkan dan menghafkan kosa kata terlebih lagi pada bagian tubuh head dan hand peserta didik masih banyak yang keliru. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penyebab peserta didik menjadi pasif saat pembelajaran adalah tidak adanya media yang digunakan oleh guru.

Media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar, pemahaman kosa kata siswa semakin bertambah serta membuat kelas menjadi aktif. Anak usia sekolah dasar membutuhkan bentuk visual dari materi tersebut bukan hanya teori nya saja tapi mereka harus melihat maksud dari teori yang di sampaikan oleh guru. Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan nya media yang kreatif dan inovatif sebagai sarana untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran di kelas yang interaktif dan menyenangkan.

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang dapat mengarahkan siswa untuk mengingat kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang mereka lihat, dengan adanya kartu bergambar ini siswa dapat melihat benda secara nyata yang membuat *flashcard* memiliki daya tarik tersendiri karena permainan nya yang sangat menarik dan fleksibel. *Flashcard* juga mempunyai berbagai macam ukuran seperti : 8x12 cm, 12 x 12 cm, 25x30 cm dan 18x16 cm biasanya di buat disesuaikan dengan keadaan siswa yang di hadapi. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi.

2. LANDASAN TEORI

Ketentuan Umum

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru, "memberi batasan media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju" (Arsyad, 2018, hlm. 4).

Flashcard adalah kartu ukuran besar biasanya kertas agak tebal, kaku dan berukuran A4. *Flashcard* memperlihatkan gambar atau tulisan kata kata yang dikelompokkan menurut jenisnya atau kelasnya misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan sayuran, alat rumah tangga, alat transportasi dan pakaian (Rosnaningsih dkk, 2019, hlm. 44).

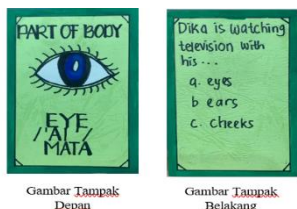
Menurut Suryana (2004:24), "*Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata." (Hotimah, 2019, hlm. 12). *Flashcard* dapat digunakan dalam bentuk permainan yang menyenangkan seperti tebak gambar, permainan seperti ini dapat meningkatkan perolehan bahasa peserta didik.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Gagne dan Briggs bahwa pembelajaran dilukiskan sebagai "upaya orang yang bertujuan untuk membantu orang belajar". Gagne selanjutnya mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Pembelajaran dilakukan tidak hanya melalui guru tetapi dapat melalui media televisi, gambar ataupun sumber-sumber lainnya (Arsyad, 2018, hlm. 22).

Salah satu sumber media pembelajaran yang terdapat di sekolah adalah kartu bergambar atau flashcard, media bergambar seperti ini akan membantu siswa dalam belajar.

Peserta didik pada hakikatnya memiliki potensi atau kemampuan yang belum terbentuk secara jelas, maka kewajiban gurulah untuk merangsang agar mereka mampu memiliki potensi itu. Para guru dapat menumbuhkan keterampilan-keterampilan pada siswa sesuai dengan taraf perkembangannya, sehingga mereka mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta mengembangkannya sikap dan nilai yang dituntut. Proses belajar mengajar seperti inilah yang dapat menciptakan siswa belajar aktif (Mawardi, 2019, hlm. 11).

Setelah peneliti selesai membuat produk dan telah disempurnakan sesuai saran para ahli maka hasil akhir dari produk dengan materi *parts of body* yang berjumlah 10 set sebagai berikut :



Gambar 1. Produk Flashcard

Menurut Ahmadi (2001), “Model perencanaan pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar“ (Rosnaningsih, 2020, hlm. 10).

3. METODOLOGI

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukannya penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018, hlm. 297). Penelitian model *Research and Development* digunakan untuk menguji keefektifan produk yang telah dibuat sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Model penelitian pada pengembangan ini menggunakan model Four-D. Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan. Model Thiagarajan ini dikenal dengan model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Wahyu dan Saodah, 2020, hlm. 81). Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan karena dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. R&D memiliki makna yang sama dengan penelitian pengembangan. Saputro mengutip Borg and Gall menjelaskan bahwa “*Educational Research and Development* (R&D) is a process used to develop and validate educational product”. Kemudian,

Saputro mengutip Sukmadinata mengemukakan bahwa R&D adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Wahyu dan Saodah 2020, hlm. 12).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Malangnengah II yang berlokasi di Jl. Parung Panjang Desa Malangnengah Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang-Banten.

Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut karena disekolah tersebut minim menggunakan media pembelajaran, siswa banyak yang keliru antara kosa kata *head* dan *hand* serta kesulitan dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris pada materi *parts of body*.

Desain uji coba dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk gambar berikut ini :



Gambar 3.2 Desain Uji Coba

Uji coba produk perlu dilaksanakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang

akan dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan tiga langkahh, yaitu uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one-two-one-trying out*). Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang produk yang peneliti buat. Setelah dilakukan uji coba perorangan, maka peneliti melakukan revisi rancangan produk sesuai dengan masukan hasil penilaian atau uji validasi. Kedua yaitu uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) uji coba ini melibatkan 5 siswa kelas III. Hasil uji coba pada kelompok kecil (*small group tryout*) dilakukan untuk merevisi produk, bahan, material atau rancangan yang peneliti buat. Lalu peneliti merevisi produk, bahan, material atau rancangan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pengguna media yaitu siswa kelas III.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan analisis awal peneliti berkunjung ke kelas III sebanyak 3 kali pada tanggal, 13 September 2022, 27 September 2022 dan 04 Oktober 2022, peneliti melakukan wawancara oleh Neni Sumarni, S.Pd untuk mencari dan menemukan solusi dari masalah tersebut, dari hasil wawancara yang dilakukan terdapat beberapa kesulitan dalam penyampaian materi terkhusus materi *parts of body* dalam materi tersebut guru cenderung menjelaskan dengan metode ceramah dan menunjukkan anggota tubuh yang terlihat saja membuat anak jenuh saat melakukan proses pembelajaran salah satunya materi *parts of body*.

Peneliti melakukan kunjungan kelas bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan kebutuhan yang sesuai dengan keperluan siswa – siswi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti

menyimpulkan tanpa adanya media pembelajaran siswa kurang memahami materi tersebut. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti akan menciptakan media pembelajaran cetak yang efektif dan praktis untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran *parts of body* dan membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dua arah yang selama ini di harapkan SDN Malangnengah II.

Peneliti melakukan uji coba yang dilaksanakan di SDN Malangnengah II dengan subjek penelitian peserta didik atau siswa kelas III . Uji coba produk awal atau *one to one* yang diikuti oleh 1 orang siswa pada tanggal 3 Januari 2023, pada tahap uji coba 2 atau uji coba skala kecil pada tanggal 10 Januari 2023 yang diikuti oleh 5 orang siswa, dan pada tahap uji coba 3 atau uji coba skala sedang yang diikuti oleh 10 siswa pada tanggal 10 Januari 2023.

Pada tahap uji coba 1 atau uji coba *one to one* hasil yang peneliti dapatkan dari angket respon siswa yaitu setuju atau baik. Sehingga peneliti harus memperbaiki produk awal untuk mendapatkan klasifikasi atau kriteria yang sangat baik atau sangat setuju. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba 2 atau skala kecil dari 5 siswa yang memberikan respon melalui angket dan wawancara.

Berdasarkan wawancara dari ke 5 peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *parts of body* yang peneliti kembangkan sangat menarik sehingga membuat peserta didik dapat memahami materi tersebut, selain itu peserta didik sangat senang saat proses pembelajaran berlangsung.



Setelah dilakukan nya Uji Coba peneliti melakukan penilaian angket respon siswa terhadap produk yang peneliti buat, sehingga mendapatkan hasil seperti table berikut ini :

Tabel 1. Hasil Penilaian Angket Siswa

No Responden	Pernyataan ke															Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Hasil skor	Klasifikasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57	60	3,8	B
2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	52	60	3,4	B
3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	55	60	3,6	B
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52	60	3,4	B
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	3,9	B
JUMLAH															275	350			

Dari data di atas dapat dilakukan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata Skoring} &= \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban siswa}}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{jumlah seluruh responden}} \\
 \text{Rerata Skoring} &= \frac{275}{15 \times 5} \\
 \text{Rerata Skoring} &= \frac{275}{75} \\
 \text{Rerata Skoring} &= 3,6
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas didapat angka **3,6** Jika dilihat ditabel klasifikasi maka didapat hasil seluruh angket respon siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kategori **BAIK** untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini merupakan Pengembangan Media Pembelajaran bahasa Inggris Materi part of body di SD Negeri Malangnengah II ini yaitu penelitian dan pengembangan ini sendiri bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris yang berguna pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri Malangnengah II dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran ini berdasarkan aspek kevalidan serta aspek kepraktisan ditinjau dari penelitian validator ahli media, ahli materi, ahli Pendidikan dan angket respon peserta didik.

Metode pada penelitian ini sendiri menggunakan metode R&D atau Research and Development dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu Define, Design, develop dan Disseminate. Berdasarkan hasil validasi ahli materi penelitian dan pengembangan ini menunjukkan tingkat kevalidan dari hasil materi bahasa Inggris yaitu 3,6 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Adapun tingkat kepraktisan penilaian ahli materi bahasa Indonesia yaitu 3,8 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Adapun tingkat kepraktisan penilaian ahli media yaitu 3,6 dan 4 dengan kriteria baik dan layak digunakan. Adapun tingkat kepraktisan penilaian dari ahli Pendidikan yaitu 3,8 atau sangat setuju. Adapun tingkat kepraktisan menurut respon siswa yaitu 3,47 atau sangat setuju. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris yang dibuat peneliti layak dan praktis digunakan sebagai salah satu media yang mendukung proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, A dan Syukur, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMAN 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Volume 1 No.2. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/14735>.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Fitriyani, Eka dan Zulmi, P. (2017). *Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. *Jurnal Ilmiah Psikologi* Volume 4. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/1744>.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi* Volume 4. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/1375/0>.
- Karwono, H.M. (2018). *Belajar dan Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta:Raja Grafindo.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Kurniawan, Dian., dan Verawati, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi* Volume 6. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/JSSP/article/view/193>.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Volume 3.

- <https://core.ac.uk/download/pdf/322552507>.
- Maryanto R, dan Aditya, I. (2017). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 16*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/12073>.
- Mawardi. (2019). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Mirqot Ilmiah Al-Itqon.
- Musfiqon. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Rahman, Budi dan Haryanto. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia Volume 2*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2650>.
- Riadi, E. (2016). *Metode Statistika Parametrik & Non Parametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri
- Rosnaningsih, A., Nurul Muttaqien dan Dayu Retno. (2019). *English For Children*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Rosnaningsih, A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV Pupa Media.
- Wahyu, R.N. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara.