*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 12 Nomor 02, Juni 2026*

# MEDIA FLASH CARD DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SD

Ni Luh Gede Eka Putri Aprilianti[1], Kadek Suranata[2], Ni Putu Kusuma Widiastuti[3]
[1,2,3]PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
[1]eka.putri@student.undiksha.ac.id , [2]kadek.suranata@undiksha.ac.id,
[3]putu.kusuma.widiastuti@undiksha.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study was motivated by the low reading ability of first-grade students at SD Negeri 3 Gobleg, which was caused by the lack of interesting and interactive learning media used in the learning process. This study aimed to develop a digital flash card media based on Problem Based Learning (PBL) that is valid, practical, and effective in improving students' reading skills. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analyze, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were media experts, material experts, teachers, and first-grade students of SD Negeri 3 Gobleg. Data were collected through questionnaires and reading ability tests. The results showed that the developed digital flash card media met the validity criteria based on assessments by media and material experts. In addition, the media was considered practical based on the responses of teachers and students during the learning process. The effectiveness test results indicated an improvement in students' reading abilities after using the PBL-based digital flash card media. Therefore, the developed media is feasible to be used as a learning medium to improve elementary school students' reading skills.*

*Keywords: Digital Flash Card Media, Problem Based Learning (PBL), Reading Skills*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 3 Gobleg yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flash card digital berbasis Problem Based Learning (PBL) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas I SD Negeri 3 Gobleg. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes kemampuan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flash card digital yang dikembangkan

memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, media dinilai praktis berdasarkan respon guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media flash card digital berbasis PBL. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *Flash Card* digital, *Problem Based Learning* (PBL), Kemampuan Membaca

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tingkah laku seorang atau kelompok dalam usaha mendewasakam manusia melalui upaya pelatihan, upaya perbuatan dan cara mendidik (Pratama & Hardini, 2022). Melalui pendidikan, setiap individu dibekali pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi jaman dan berkontribusi secara positif bagi masyarakat. Mengajarkan siswa dasar-dasar membaca, menulis, dan berhitung merupakan salah satu tujuan sekolah dasar (calistung). Siswa akan melewati tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran di mana mereka mungkin belajar lebih lancar atau kurang lancar, dan meskipun beberapa siswa cepat memahami sesuatu, yang lain mengalami kesulitan. Kondisi yang tidak memuaskan terkait kemampuan membaca siswa dikenal sebagai masalah membaca (Setyastuti et al., 2021). Secara umum, siswa yang mengalami kesulitan membaca memiliki latar belakang yang berbeda – beda, ada siswa yang belum mengenal huruf dan ada pula yang belum lancar mengeja. Pemaparan tersebut menyatakan bahwa masih banyak permasalahan tentang kemampuan membaca yang dialami siswa di sekolah dasar. Faktor penyebab kurangnya kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Setyastuti et al., 2021). Faktor internal dipengaruhi dari dalam diri siswa yaitu minat baca yang kurang dibiasakan untuk belajar membaca. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa. Selain faktor internal adapun faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan membaca siswa yaitu keadaan

lingkungan keluarga dan keadaaan ekonomi keluarga (Afrom, 2013). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Kumallah (2019) disebutkan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah yang disebabkan oleh minimnya media dan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada proses pembelajaran secara langsung.

Dijelaskan pada penelitian Puspitasari, et al (2022) penggunaan model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran. Pada saat ini berbagai media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun guru harus tepat dalam memilih media dan model yang digunakan. Penggunaan model pembelajaran tanpa media pembelajaran dapat menimbulkan sejumlah permasalahan, dijelaskan dalam penelitian Rahmawati (2021) salah satu masalah utama adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran hal tersebut dapat menyebabkan kebosanan dan menurunnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika guru hanya mengandalkan model pembelajarantanpa didukungnya oleh media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran atau alat peraga siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep – konsep yang kompleks dan abstrak, sehingga menghambat proses belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran tanpa media pembelajaran dapat menimbulkan sejumlah permasalahan, dijelaskan dalam penelitian Rahmawati (2021) salah satu masalah utama adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran hal tersebut dapat menyebabkan kebosanan dan menurunnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika guru hanya mengandalkan model pembelajarantanpa didukungnya oleh media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran atau alat peraga siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep – konsep yang kompleks dan abstrak, sehingga menghambat proses belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran dalam model pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi

dan wawancara dengan wali kelas I SD Negeri 3 Gobleg disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah sehingga berdampak pada kurangnya kebiasaan membaca kata sederhana dan pemahaman terhadapat bacaan yang dibaca. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif, serta model pembelajaran yang kurang bervariasi. Akibatnya, proses pembelajaran membaca menjadi kurang efektif dan kurang menyenangkan bagi siswa. Pada pengembangan media ini peneliti memilih untuk berinovasi menggunakan media flash card secara digital pada model problem based learning (PBL). Dengan menggunakan media *flash card* digital dengan model PBL bagi siswa kelas I di SD Negeri 3 Gobleg diharapkan memiliki nilai positif antara lain anak akan lebih mudah mengingat dan memahami pembelajara serta siswa akan merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran. Media *flash card* dengan model pembelajaran PBL juga bermanfaat yaitu mengembangkan daya ingat siswa dalam kegiatan pembelajaran, melatih konsentrasi dan focus lebih baik, anak mampu belajar lebih cepat dan mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru (Febriyanto & Yanto, 2019).

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Gobleg dengan subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas I, dan siswa kelas I sekolah dasar. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil validasi ahli media dan ahli materi, data respon guru dan siswa terhadap penggunaan media flash card digital, serta data hasil kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Objek penelitian berupa media flash card digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan

untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan kepraktisan media dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Instrumen angket disusun berdasarkan aspek tampilan, desain, teks, dan pengoperasian media. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca siswa melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card* digital berbasis PBL. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media. Selanjutnya, data hasil tes kemampuan membaca siswa dianalisis dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media flash card digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 3 Gobleg. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik serta proses pembelajaran yang masih monoton. Oleh karena itu, dikembangkan media flash card digital yang memadukan gambar, teks, dan aktivitas berbasis masalah agar siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran membaca.




Gambar 1. Media Pembelajaran flash card

Pengujian validitas kemampuan membaca dilakukan oleh dua orang dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang ahli dalam

bidangnya diperoleh hasil akhir validitas materi media *Flash Card* digital adalah sebesar 1,13. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan validitas Aiken, nilai validitas 1,13 berada pada rentang koefisien validitas 0,80 < V ≤ 1,00 dengan kriteria validitas sangat tinggi. Pengujian validitas media pembelajaran dilakukan oleh dua orang dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang ahli dalam bidangnya diperoleh hasil akhir validitas media Flash Crad digital adalah sebesar 0,16. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan validitas Aiken, nilai validitas 0,16 berada pada rentang koefisien validitas 0,80 < V ≤ 1,00 dengan kriteria validitas sangat tinggi.

Pengujian kepraktisan Penilaian dari guru dan siswa mencerminkan pengalaman langsung selama penggunaan media *flash card*, sehingga hasil yang diperoleh lebih menggambarkan kondisi nyata di lapangan. diketahui bahwa hasil analisis yang dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran diperoleh sebesar 100%. Berdasarkan ketepatan pengambilan keputusan kriteria kepraktisan, persentase kepraktisan 100% berada pada rentang 81%-100%, pada kriteris tersebut dinyatakan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran flash card hasil akhir rata – rata kepraktisan kelompok kecil media *flash card* digital adalah 91,66%. Berdasarkan hasil tersebut keputusan kriteria kepraktisan, persentase kepraktisan 91,66%, berada pada rentang 80%-100% dengan kriteria sangat praktis.

Uji normalitas dilaksanakan untuk memastikan data pretest dan posttest siswa yang diolah berdistribusi normal. Dalam uji nomalitas ini jika nilai signifikan > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Perolehan hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

| | Statistic | df | Sig. |
|---|---|---|---|
| Pretest | .967 | 10 | .866 |
| Posttest | .939 | 10 | .540 |

Berdasarkan Tabel 1. hasil uji normalitas yang tersaji dalam tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa data penelitian ini memenuhi asumsi distribusi normal. Pada data pretest, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,866. Nilai tersebut jauh melampaui batas kritis yang ditetapkan, yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_0$ diterima dan data hasil pretest berdistribusi normal. Sementara itu, pada data posttest, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,540. Nilai ini berada di atas batas 0,05, yang berarti $H_0$ juga diterima dan data hasil posttest dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini mengindikasikan bahwa sebaran data kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan juga mengikuti distribusi normal dengan baik.

Uji t dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretetst dan posttest kemampuan membaca siswa kelas 1 setelah menggunakan media flash card digital. Perolehan hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji t

| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| *Post test Pret est* | 26.00 | 1.333 | 0.4216 | 26.954 | 25.046 | 61.664 | 9 | .000 |

Berdasarkan perhitungan uji t yang telah dilakukan, nilai $t_{hitung}$ adalah sebesar -61.664. Mengacu pada pendapat Ramadhani & Bina (2021), nilai $t_{hitung}$ yang bertanda negatif tetap dituliskan sebagai nilai positif, sehingga diperoleh nilai $t_{hitung}$ sebesar -61.664. Langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai tersebut dengan $t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. Dengan derajat kebebasan dk = n – 1 yaitu 10 – 1 = 9 maka diperoleh nilai sebesar 2,262. Melalui perbandingan tersebut, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ $(61{,}664 > 2{,}262)$ yang menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan yang nyata pada kemampuan membaca siswa kelas 1 antara sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* digital berbasis PBL pada proses pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *flash card* digital berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) yang dirancang khusus untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Media yang dihasilkan menyajikan kartu-kartu digital secara interaktif yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun tablet. Pendekatan PBL diterapkan dalam media ini dengan cara menyajikan situasi atau permasalahan sederhana yang mendorong siswa untuk aktif berpikir, mencari, dan menemukan jawaban melalui kegiatan membaca, sehingga proses belajar tidak bersifat pasif melainkan terpusat pada aktivitas siswa itu sendiri.

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang menilai berbagai aspek seperti tampilan visual, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan tujuan pengembangan kemampuan membaca. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor dalam kategori sangat valid, yang berarti tampilan, navigasi, dan komponen interaktif yang terdapat dalam media telah dirancang dengan baik dan sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas 1 SD. Sementara itu, ahli pembelajaran juga memberikan penilaian yang tinggi karena media dinilai mampu mendukung keterlaksanaan langkah-langkah PBL secara runtut dan terarah di dalam kelas. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi berada pada kategori valid hingga sangat valid, sehingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa tanpa revisi yang bersifat mendasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang telah memenuhi standar kelayakan dari sisi tampilan maupun fungsinya dalam mendukung proses belajar.

Uji kepraktisan dilakukan melalui pengisian angket respon oleh

guru dan siswa setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran. Guru juga menilai bahwa media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Respon siswa pun menunjukkan hasil yang positif, di mana sebagian besar siswa menyatakan senang dan tertarik saat belajar membaca menggunakan media flash card digital ini. Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil angket respon keseluruhan berada pada kategori praktis hingga sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak secara teoretis tetapi juga dapat diterapkan secara nyata dalam kondisi pembelajaran di sekolah dasar.

Uji keefektifan merupakan bagian inti dari penelitian ini, karena tujuan utama pengembangan media *flash card* digital berbasis PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Kemampuan membaca dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator-indikator yang mencakup kemampuan mengenali huruf, merangkai suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flash card* digital berbasis PBL, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca siswa. Rata-rata skor kemampuan membaca siswa mengalami kenaikan yang cukup dari sebelum ke sesudah penggunaan media. Peningkatan ini juga diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flash card* digital berbasis PBL telah berhasil menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Ketiga aspek ini merupakan kriteria utama keberhasilan suatu produk pengembangan pembelajaran

(Oktaviana et al., 2024). Keberhasilan media ini tidak terlepas dari sinergi antara desain media yang menarik, pendekatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas 1 SD yang masih berada dalam tahap membaca permulaan.

Keberhasilan media ini tidak terlepas dari sinergi antara desain media yang menarik, pendekatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas 1 SD yang masih berada dalam tahap membaca permulaan. Dengan demikian, media flash card digital berbasis PBL ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang layak diterapkan secara lebih luas di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas rendah.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Gobleg. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE telah memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, media *flash card* digital juga dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dan siswa yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil implementasi media menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media *flash card* digital berbasis PBL. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi membaca permulaan melalui penggunaan media yang interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, media flash card digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Afrom, I. (2013). Studi Tentang Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Membaca. *Anterior*

*Jurnal*, *13*(1), 122–131. https://doi.org/10.33084/anterior.v13i1.298

Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2014). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 3(2), 41-46.

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *3*(2). https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302

Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, *7*(2). https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.301

Oktaviana, S. A. Z., & Ratnaningrum, I. (2024). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 12(2), 629-645.

Pratama, A. P., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 4570-4579.

Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan, 7(1), 93-108.

Rahmawati, C. D., Novita, L., & Gani, R. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD ASSEMBLR BERBANTUAN QR-CODE PADA TOPIK INDONESIAKU KAYA ALAMNYA. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(03), 220-234.

Setyastuti, C., Budi Santoso, A., & Haryanti, U. (2021). upaya guru dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas I sdn 1 munggung. Berajah Journal, 2(1), 58–62.