



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5700 - 5707

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Nafiri Sharyll Adelzha^{1✉}, Murfiah Dewi Wulandari²

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180298@student.ums.ac.id¹, mdw278@ums.ac.id²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran boxsemart mengenal huruf dan angka bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Dari hasil tahap analisis, dalam proses belajar siswa tidak dapat membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama misalnya "b dan d", "p dan q", "m dan n". Siswa juga kesulitan membedakan angka yang memiliki bentuk hampir sama misalnya "6 dan 9". Hal ini disebabkan karena siswa kurang hafal huruf alfabet maupun angka dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru. Berdasarkan tahap analisis maka penulis mengembangkan produk berupa media boxsemart untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 SD dalam mengenal huruf dan angka. Produk diuji oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi dengan skor 87,5% dalam kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 90% dalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: mengenal, huruf, angka, media pembelajaran

Abstract

The purpose of this study was to develop a boxsemart learning media to recognize letters and numbers for grade 1 elementary school students. This research uses Research and Development (R&D) research with ADDIE model. From the results of the analysis stage, in the learning process, students cannot distinguish letters that have almost the same shape, for example, "b and d", "p and q", and "m and n". Students also have difficulty distinguishing numbers that have almost the same shape, for example, "6 and 9". This is because students do not memorize the letters of the alphabet and numbers and the learning media used by the teacher is less attractive. Based on the analysis stage, the authors developed a product in the form of a boxsemart media to improve the ability of grade 1 elementary school students in recognizing letters and numbers. Products are tested by materials experts and media experts. The results of material expert validation with a score of 87.5% in the very valid category and the results of validation by medical experts obtained a score of 90% in the very valid category.

Keywords: recognize, letters, numbers, learning media

Copyright (c) 2022 Nafiri Sharyll Adelzha, Murfiah Dewi Wulandari

✉ Corresponding author :

Email : nafiri21@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3115>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik secara optimal berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 (Ananda et al., 2021). Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia agar terwujudnya perubahan-perubahan menuju suatu kondisi yang lebih baik. Pendidikan di Indonesia dibagi ke dalam empat jenjang, diantaranya adalah pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan lanjutan. Pendidikan dasar merupakan tingkat pendidikan yang fundamental bagi siswa untuk membuka wawasan dan berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa depan (Nadhifah et al., 2021). Sistem pendidikan yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013 yang dalam implementasinya menekankan pada pembelajaran tematik yang menggunakan tema dan subtema dengan mengkaitkan beberapa muatan pelajaran dalam penyampaian. (Agustin et al., 2021)

Materi pembelajaran yang paling awal di bangku sekolah dasar adalah mengenal huruf dan angka. Mengenal huruf sebagai pondasi siswa untuk bisa membaca (Subli, 2021). Menurut pendapat Kurniawati, (2020) menyatakan bahwa “membaca sebagai jantung pendidikan” membaca merupakan salah satu kemampuan yang paling dasar harus dimiliki oleh setiap siswa selain menulis dan berhitung. Siswa harus menghafal dan mengenal perbedaan semua bentuk huruf kecil dan huruf besar supaya siswa bisa membaca. Mengenal huruf dengan cara mengerti perbedaan-perbedaan bentuk huruf dan memahami hubungan nama dengan bentuk huruf yang sesuai (Maryanto & Wulanata, 2018). Kemampuan membaca menjadi dasar utama dalam memahami pembelajaran, dengan membaca siswa akan memperoleh ilmu yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan intelektual, sosial, dan emosionalnya.

Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan mengenal konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak kelas 1 sekolah dasar. Mengenalkan konsep bilangan/angka dengan cara bermain, anak akan mencoba mempraktikkan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain (Mufarizuddin, 2017). Matematika tidak hanya dipelajari saja tetapi juga diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif merupakan beberapa kompetensi yang dibekali sekolah ketika siswa mempelajari matematika. Siswa kelas 1 sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang pada tahap ini anak memandang segala sesuatu dalam satu kesatuan utuh, anak dapat menyelesaikan masalah dan memahami suatu persoalan yang bersifat konkret atau nyata (Purnama et al., 2017).

Permasalahan yang muncul yaitu, guru belum optimal dalam memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan angka, akibatnya ada beberapa siswa yang belum mengenal huruf dan angka. Karena hal tersebut penyebab anak-anak kurang lancar membaca (Bahrin, 2020). Siswa juga tidak dapat membedakan seperti huruf yang memiliki bentuk hampir sama misalnya “b dan d”, “p dan q”, “m dan n”. Siswa juga kesulitan membedakan angka yang memiliki bentuk hampir sama misalnya “6 dan 9”. Jika permasalahan tersebut tidak diatasi, maka siswa akan kesulitan untuk melangkah ke tahap selanjutnya yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku pegangan yaitu buku guru dan buku siswa. Sehingga kegiatan membangun pemahaman huruf dan angka yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran memerlukan media.

Media dapat mempermudah dalam proses pembelajaran siswa dalam mempelajari konsep huruf dan angka. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Nurrita, (2018) & Rohani, (2019) media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa yang memudahkan siswa memahami materi. Sedangkan menurut Adam dalam (Novita et al., 2019) media pembelajaran adalah suatu bentuk teknis atau fisik dalam proses pembelajaran yang mampu membantu guru dalam penyampaian isi materi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, rangsangan kegiatan belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru sehingga kualitas belajar siswa juga meningkat (Eka Mila Aryani & Hariani, 2014). Media yang bersifat konkret atau nyata secara

langsung melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran tersebut lebih bermakna. (Sundayana, 2013).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan matematika bagi siswa kelas 1 SD. Pengembangan media pembelajaran dirancang semenarik mungkin dengan animasi-animasi yang sederhana sehingga siswa mudah memahami isi materi. Media pembelajaran boxsemart dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, diharapkan melalui media tersebut siswa tertarik dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berupaya memecahkan masalah, maka akan dikembangkan suatu produk berupa media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode Research and development (R&D) yang merupakan penelitian sebuah pengembangan dalam media pembelajaran (Herawati, 2022). Jenis penelitian yang digunakan mengacu pada model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Bakhri, 2019). Model ADDIE digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk untuk pembelajaran interaktif yang efisien dan efektif (Alvi Aliyanti Dwi Anggraini et al., 2021). Model ini disusun untuk memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Menurut Branch, ADDIE sudah banyak diterapkan dalam lingkungan belajar yang disusun dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Tai et al., 2021). Dalam penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah media boxsemart mengenal huruf dan angka bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan adalah metode wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Peneliti membatasi penelitian hanya sampai tahap uji validitas ahli materi dan uji validitas ahli media. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk skor (angka) yang diperoleh melalui angke. Hal ini untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran boxsemart.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk BOXSEMARY merupakan produk yang ingin dihasilkan dalam penelitian ini berupa media visual. Penelitian media boxsemart menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan dikembangkan berdasarkan pada pengembangan model ADDIE. Tahapan-tahapan pengembangan ADDIE antara lain :

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis yang berisi kegiatan menganalisis permasalahan di SDN 01 Gayamdompo. Peneliti melakukan observasi terhadap salah satu guru yang ada di SD N 01 Gayamdompo guna mengetahui permasalahan. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemui adalah ada beberapa siswa yang belum mengenal huruf dan angka. Siswa juga tidak dapat membedakan seperti huruf yang memiliki bentuk hampir sama misalnya “b dan d”, “p dan q”, “m dan n”. Siswa juga kesulitan membedakan angka yang memiliki bentuk hampir sama misalnya “6 dan 9”. Dari permasalahan tersebut peneliti juga menganalisis KI/KD bahasa Indonesia dan matematika kelas 1. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa boxsemart untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka.

Pada tahap kedua (perancangan) peneliti melakukan perancangan menentukan KD, IPK dan Tujuan pembelajaran. Kemudian menentukan materi dan mencari gambar yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. Membuat design produk yang akan dikembangkan, produk yang akan dikembangkan berupa media boxsemart dan pembuatan menggunakan bahan bekas yakni kardus. Pada tahap ketiga (pengembangan) semua rancangan yang dibuat direalisasikan. Media BOXSEMARY dapat digunakan untuk

mengenalkan konsep huruf A-Z, huruf vokal, huruf konsonan dan bilangan cacah 0-10. Boxsmart mengacu pada Buku Guru kelas 1 Tema 1 Diriku Subtema 1 Aku dan Teman Baru Tematik Kurikulum 2013. Berbentuk kubus berukuran 25,5 x 20,3 x 13 (6993 cm³) dan berbahan kardus.



Gambar 1. Tampilan depan boxsmart



Gambar 2. Tampilan samping kanan dan kiri boxsmart



Gambar 3. Tampilan Atas boxsmart



Gambar 4. Tampilan belakang boxsmart



Gambar 5. Tampilan dalam boxsmart

Pada gambar 5 tampilan dalam boxsmart ada 4 sisi yaitu sisi kiri, kanan, atas, dan bawah. 1) Sisi kiri boxterdapat 2 buah spidol yang dipergunakan untuk menulis huruf dan angka ditempat yang sudah disediakan, 2) Sisi kanan box terdapaat lembaran soal evaluasi yang dikerjakan setelah belajar menggunakan media boxsmart, 3) Sisi atas box terdapat materi bahasa Indonesia yaitu huruf A-Z, huruf vokal, dan huruf konsonan, 4) Sisi bawah box terdapat materi matematika yaitu bilangan cacah 0-10.



Gambar 6. Kartu Huruf A-Z



Gambar 7. Stoples permen huruf vokal dan konsonan



Gambar 8. Kartu Angka 0-10

Pada gambar 6 terdapat kartu huruf A-Z. Siswa belajar mengenal konsep huruf dengan cara menulis huruf sesuai dengan urutan yang sudah ada dengan spidol. Kartu huruf memiliki contoh gambar di setiap kartunya, gambar tersebut disesuaikan dengan huruf yang paling awal. Menurut Maimunah Hasan, kartu huruf merupakan alat bantu dalam proses belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf disertai dengan gambar yang sesuai dengan huruf. Kartu huruf menuntun dan meningkatkan kemampuan anak karena dalam kartu huruf terdapat gambar, huruf dan tanda simbol (Pangastuti & Hanum, 2017). Melalui media kartu ini siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa, hal ini sejalan dengan Lubis, (2018) & Gusti, (2020) bahwa metode untuk pengembangan bahasa dapat diterapkan melalui bercerita dan permainan membaca.

Pada gambar 7 terdapat stoples permen yang terbagi menjadi 2 yaitu stoples ungu untuk huruf konsonan dan stoples warna biru untuk huruf vokal. Selain stoples terdapat juga permen huruf A-Z, jadi siswa memilih permen tersebut dan memasukkannya sesuai dengan tempat. Contoh: siswa mendapat permen huruf h, maka permen huruf tersebut di masukkan ke stoples warna ungu. Karena huruf h merupakan huruf konsonan.

Gambar 8 terdapat kartu angka 0-10. Siswa belajar mengenal konsep angka dengan cara menulis angka sesuai dengan urutan yang sudah ada dengan spidol. Kartu angka memiliki contoh gambar buah di setiap kartunya, buah tersebut disesuaikan dengan jumlah angka di setiap kartu. Menurut Susanto Asiyah, (2013) kartu angka dapat merangsang kecerdasan dan ingatan anak lebih cepat mengenal angka, minat anak semakin menguat dalam menguasai pemahaman konsep bilangan dengan baik, dan anak mampu mengurutkan bilangan.

Desain produk yang telah dikembangkan kemudian dapat dilakukan validasi kepada para ahli yang terbagi menjadi 2, yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media. Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media pada media boxsemart diperoleh paparan sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Relevansi	Materi sesuai KI dan KD	4
		Materi sesuai dengan IPK	4
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		Kebenaran dan ketepatan konsep	4
		Kebenaran dan ketepatan teori	5
		Materi sesuai dengan kebenaran keilmuan	5
2	Penyajian	Materi yang disajikan jelas dan sistematis	4
		Materi disajikan secara menarik	5
		Kelengkapan bahan pendukung materi	4
		Mendorong siswa untuk mengetahui isi media pembelajaran	5
		Merangsang keterlibatan siswa untuk belajar mandiri	5
3	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
4	Keakuratan	Keakuratan gambar dan ilustrasi terhadap materi	4

No	Aspek	Indikator	Skor
5	Evaluasi Belajar	Keakuratan materi yang digunakan	4
		Keterkaitan materi dengan kehidupan siswa	5
		Soal evaluasi sesuai KD dan KI	4
		Jumlah	70
		Presentase	87,5 %
		Kriteria	Sangat Layak

Tabel 2
Hasil Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tampilan	Tampilan media menarik	5
		Kesesuaian gambar yang digunakan	5
		Kesesuaian komposisi warna	4
		Kejelasan gambar	4
2	Kualitas	Kepraktisan dalam penyimpanan	5
		Kesesuaian bahan yang digunakan	4
		Ketahanan media pembelajaran	4
3	Keefektifan	Media praktis untuk dibawa kemana-mana	5
		Kemudahan penggunaan media	5
4	Efesiensi	Efesiensi media dalam kaitannya dengan biaya	4
Jumlah			45
Presentase			90%
Kriteria			Sangat Layak

Pada tabel 1 menjelaskan bahwa hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan presentase sebesar 87,5 % dengan mengacu pada kategori >70% yang menunjukkan bahwa isi materi yang terdapat pada media pembelajaran boxsemart termasuk dalam kriteria sangat valid. Artinya, isi materi pada media pembelajaran boxsemart untuk mengenal huruf dan angka dapat disajikan dalam proses pembelajaran. Sedangkan, pada tabel 2 menjelaskan bahwa hasil validasi oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 90% mengacu pada kategori >70% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran boxsemart termasuk dalam kriteria sangat valid. Artinya, media boxsemart dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Purboningsih (Umam, N. K., & Laily, 2022), bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid apabila mendapat skor >70%.

Media boxsemart yang dikembangkan juga mendapatkan komentar dan saran untuk direvisi. Revisi dilakukan oleh peneliti agar media yang sudah dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Berikut ini adalah kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media:

Tabel 3
Komentar dan Saran dari Validator

No	Komentar dan Saran	Tindakan yang dilakukan
1.	Box diberi cover sesuai dengan topik yang disampaikan	Penambahan cover pada sisi depan, belakang, samping kanan, dan samping kiri box. Cover sisi depan dan belakang berwarna biru dengan animasi huruf dan angka. Sedangkan, sisi samping kanan dan kiri berwarna hitam dengan penambahan nama media BOXSEMARY.
2.	Cek konsep bilangan cacah	Penambahan angka 0 pada kartu angka
3.	Diberi buku panduan untuk mempermudah penggunaan media	Membuat buku panduan yang informatif dan komunikatif. Isi dari buku panduan tersebut yaitu deskripsi boxsemart, petunjuk penggunaan media, dan menyertakan KI, KD, IPK, dan Tujuan media dalam pembelajaran.
4.	Diberi tulisan KD pada bagian sisi box	Penambahan tulisan KD pada bagian sisi box dalam.

Meskipun terdapat beberapa perbaikan, namun media pembelajaran boxsemart ini layak diterapkan pada siswa kelas 1 untuk mengenal huruf dan angka.

Tahap kelima yaitu tahap implementasi media boxsemart pada pembelajaran. cara mengimplementasikan media boxsemart yaitu peneliti menggunakan observasi dan angket siswa untuk mengumpulkan data. Data tersebut digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya media boxsemart diterapkan pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran boxsemart mengenal huruf dan angka bagi siswa kelas 1 sekolah dasar yaitu media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena mencukupi indikator kevalidan, yakni >70%. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil validasi dari para ahli media dan ahli materi. Rata-rata hasil validasi dari validator ahli materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan rata-rata hasil validasi dari validator ahli media sebesar 90% dengan kriteria sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. D., Setiawan, A., & Maruf, M. F. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I Sd Negeri 2 Sengon. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–19.
- Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE*. 9(4), 426–432.
- Ananda, T. K., Payakumbuh, K., Barat, S., Ilmu, F., & Universitas, P. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Permulaan melalui Permainan Kotak Pintar dengan Media Tutup Botol di TK Ananda Kota Payakumbuh Sumatera Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 77–83.
- Asiyah, S. (2013). Penggunaan Media Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A TK Islam Mutiara Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(2), 1–13.
- Bahrin, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Awal Dengan Menggunakan Kartu Suku Kata Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 134–139. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.650>
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Eka Mila Aryani, & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Kartu Kata Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas Ii Sdn Sidodadi Ii / 154 Surabaya. *JPGSD*, 02.
- Gusti, Y. (2020). Pengembangan Model Literasi melalui Dongeng dalam Memotivasi Membaca dan Menulis Berbasis Bahasa Indonesia. *Studia Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 34–43. <https://doi.org/10.47995/jik.v1i1.8>
- Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media “Rumah Eksis” di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 1342–1349.
- Kurniawati, U. (2020). Peran Orang Tua Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 40–50.
- LUBIS, H. Z. (2018). Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah. *Raudhah*, 06(02), 1–26.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*,

- 5707 *Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar – Nafiri Sharyll Adelzha, Murfiah Dewi Wulandari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3115>
- 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>
- Nadhifah, K., Yanti, Y. E., & Rosyidi, B. (2021). Pengembangan Media Papan Smart Subtraction Bag Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(2), 24–33. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Purnama, M. D., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2017). Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(1), 46–51.
- Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Subli, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD N 166/IX Tanjung Lanjut Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 323. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v11i2.229>
- Tai, M. A., Meka, M., & Rawa, N. R. (2021). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 1.
- Umam, N. K., & Laily, F. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah*. 5(1), 1–15.