



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3357 - 3364

Research & Learning in Elementary Education

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



## Pengembangan Media Pembelajaran KARGAMCA Digital Interaktif pada Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Aridevi Saullila<sup>1✉</sup>, Lutfi<sup>2</sup>, Sriyanti Rahmatunnisa<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [aridevisauillila@gmail.com](mailto:aridevisauillila@gmail.com)<sup>1</sup>, [lutfi@umj.ac.id](mailto:lutfi@umj.ac.id)<sup>2</sup>, [sriyantirachmatunnisa@gmail.com](mailto:sriyantirachmatunnisa@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan membaca peserta didik karena banyaknya peserta didik yang tidak bersekolah di jenjang *playgroup*/TK karena orang tua kurang mampu dalam ekonomi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kargamca (kartu gambar membaca) digital interaktif. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 SDN Marga Jaya II. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata 93% termasuk kategori sangat valid. Penilaian ahli bahasa mendapatkan rata-rata 80% termasuk kategori valid. Penelitian ahli media 1 mendapatkan rata-rata 96% termasuk kategori sangat valid dan ahli media 2 mendapatkan rata-rata 78% termasuk kategori valid. Pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase skor 92% termasuk kedalam kriteria tinggi. Pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase skor 96% termasuk kedalam kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kargamca digital interaktif pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Marga Jaya II valid atau layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, KARGAMCA, Digital Interaktif, Membaca Permulaan.

### Abstract

*The background to this research is the lack of reading ability of students because many students do not attend playgroup/kindergarten level because their parents are economically disadvantaged. The aim of this research is to develop interactive digital kargamca (reading picture cards) learning media. This research uses Research and Development (R&D) research and uses the ADDIE model with stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this research are grade 1 students. SDN Marga Jaya II. The data analysis used was qualitative descriptive with percentages. The results of this research showed that the assessment from material experts received an average of 93%, including the very valid category. The language experts' assessment received an average of 80% including the valid category. Research media expert 1 got an average of 96%, which is in the very valid category and media expert 2 got an average of 78%, which is in the valid category. In the small group trial, they got a percentage score of 92%, which is included in the high criteria. In the large group trial, they got a percentage score. 96% is included in the high criteria. It can be concluded that the development of interactive digital kargamca learning media for the beginning reading ability of grade 1 students at SDN Marga Jaya II is valid or suitable for use.*

**Keywords:** Learning Media, KARGAMCA, Interactive Digital, Beginning Reading.

Copyright (c) 2023 Aridevi Saullila, Lutfi, Sriyanti Rahmatunnisa

✉ Corresponding author :

Email : [aridevisauillila@gmail.com](mailto:aridevisauillila@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6109>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 5 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Fungsi pendidikan dalam pembangunan suatu bangsa sangatlah penting salah satunya negara kita sendiri yaitu negara Indonesia. Kemajuan sudah dicapai dalam sistem pendidikan di Indonesia dengan kualitas yang semakin dituntut dengan mengikuti zaman dan teknologi pada Era Revolusi 4.0 saat ini. Media pembelajaran yang selalu diperbarui membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar. Salah satunya adalah pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dengan akses internet. Menurut (Yahzunka & Astuti, 2022), menyatakan bahwasanya penggunaan teknologi bisa membuat keberhasilan proses belajar di sekolah, salah satunya adalah membaca melalui digital. Menurut (Ali, 2020), menyatakan bahwasanya Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang tercakup dalam pendidikan dasar, dimulai dari kelas bawah dan berlanjut ke kelas atas, dari kelas 1 sampai kelas 6. Ciri-ciri pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yang lebih rendah berbeda. Perbedaan ini bisa diamati dalam pendekatan tematik untuk belajar (Mashuri, 2019).

Ada empat keterampilan berbahasa yang berbeda: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca termasuk keterampilan reseptif, sementara itu berbicara dan menulis termasuk keterampilan produktif, menurut (Mulyati, 2015). Interaksi komunikasi dalam masyarakat mendapat manfaat dari kompetensi linguistik. Membaca termasuk salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap siswa, selain menulis dan berhitung. Membaca adalah kegiatan melihat dan memahami apa yang sudah ditulis dan membaca adalah penyampaian pesan secara tertulis yang disampaikan secara lisan. Membaca termasuk salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa, khususnya pada pendidikan dasar. Siswa di kelas I dan II diajarkan keterampilan literasi dasar (Mau Tellu Dony, 2022). Selain itu, keterampilan literasi lanjutan diajarkan mulai di kelas tiga. Dan perbedaan antara bacaan dasar dan lanjutan terletak pada materi yang diberi kepada siswa oleh guru mereka. Membaca permulaan juga mengajarkan sikap membaca yang benar. Kemampuan membaca peserta didik sangat penting dan kemampuan membaca dikembangkan di SD (Aisa, 2008).

Menurut (Purwati, 2021), menyatakan bahwasanya Media pembelajaran yakni memanfaatkan teknologi digital baik yang canggih maupun yang diperbaharui. Manfaat yang akan dibawa oleh media digital untuk pendidikan antara lain, peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, bantuan dengan konsep-konsep sulit, peningkatan kesadaran kritis, promosi kesetaraan, dan banyak lainnya. Dalam melembagakan pembelajaran di sekolah, pengajar bisa menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam sehingga pembelajaran optimal dan berorientasi pada pencapaian (Angraini, 2017). Juga tergolong media konstruktif, media pembelajaran interaktif meliputi pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SDN Marga Jaya II Kota Bekasi diketahui bahwasanya terdapat 2 rombel kelas 1 dengan 43 siswa dari seluruh siswa kelas 1 yang bersekolah di TK dan *Play group* ataupun sejenisnya hanya 5 peserta didik saja untuk peserta didik yang lainnya tidak bersekolah sebab latar belakang orang tua yang ekonominya rata-rata kurang dan membuat peserta didik tidak bersekolah di jenjang itu dari semua ini hanya 12% yang bersekolah di TK dan *Play group* ataupun sejenisnya (Asmonah, 2019). Dari pernyataan itu membuat peserta didik belum kenal huruf sehingga siswa tidak bisa membaca dengan lancar serta akurat. Dari 38 peserta didik yang tidak bersekolah di TK dan *Play group* ataupun sejenisnya ada 26% yang tidak bisa membaca sama sekali, 18% yang tidak terlalu lancar dalam membaca, 9% yang cukup lancar dalam membaca dan 47% sangat lancar dalam membaca. Ini membutuhkan guru kelas satu untuk merancang metode dan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa yang buta aksara sambil mencegah kebosanan di antara siswa yang melek aksara (Ardiansah & Miftakhi, 2020).

## METODE

Prosedur pengembangan dalam model pengembangan ADDIE ada 5 tahapan dalam proses penelitiannya yakni:

Pada tahap analisis, persyaratan dan masalah pembelajaran diidentifikasi. Tahap analisis ini berupaya mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran. Apa yang dilaksanakan selama tahap analisis adalah, (1) Analisis kebutuhan yang dilaksanakan untuk mengidentifikasi peserta didik dalam kemampuan membaca permulaan, Menganalisis kompetensi dasar dan materi; (2) Analisis kurikulum sekolah untuk mengidentifikasi dan mengembangkan konsep yang bersangkutan; (3) Analisis peserta didik untuk mendapatkan informasi karakteristik peserta didik.

Dari temuan analisis sebelumnya yang akan dilaksanakan selanjutnya tahap perancangan bahan ajar. Pada tahap ini mulai membuat storyboard untuk memudahkan pembuatan bahan ajar. Tata letak storyboard ini dibuat dengan tangan. Hasil dari fase ini adalah kerangka pengembangan bahan ajar yang akan dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti juga membuat desain validasi bahan ajar dan angket ataupun angket respon siswa berupa lembar praktikalitas. Tahapan *development* ini bermaksud guna melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran kargamca ataupun bisa juga disebut dengan kartu gambar membaca digital berbasis web link yang sesuai rancangan yang dibuat serta peneliti akan melaksanakan validasi ahli diantaranya meliputi ahli materi, media, serta bahasa.

Tahapan implementasi ini, produk media pembelajaran kargamca digital berbasis web link untuk membaca permulaan yang dirancang dan dikembangkan akan mulai diuji coba oleh siswa. Penelitian ini memakai uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Dengan meminta siswa mengisi angket, tujuan percobaan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah mendapatkan saran, komentar, dan masukan dari mahasiswa, instruktur, dan ketiga validator, peneliti mematangkan upaya untuk melaksanakan penyempurnaan (revisi) selama tahap evaluasi. Uji validitas ahli, uji coba kelompok kecil serta kelompok besar dilaksanakan dalam dua tahap selama pengujian produk. Tujuan uji validasi ahli adalah untuk menentukan kelayakan produk. Uji validasi ahli dilaksanakan oleh 3 orang ahli yakni media, bahasa, serta materi. Uji coba kelompok kecil dan besar dilaksanakan untuk memastikan kelayakan produk.

Subjek uji coba studi ini adalah peserta didik kelas 1 SDN Marga Jaya II. 7 siswa mengikuti uji coba kelompok kecil, sementara itu 14 siswa mengikuti uji coba kelompok besar. Teknik pengambilan subjek uji coba ini dilaksanakan dengan memakai *simple random sampling*. (Sugiyono, 2020) menyatakan bahwasanya pengambilan sampel populasi dilaksanakan tanpa memperhatikan stratifikasi populasi itu, sehingga *simple* ataupun sederhana. Selain itu, populasi diambil *random*.

Instrumen penelitian berfungsi sebagai pengumpulan data penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Menurut Creswell dalam (Sugiyono, 2020), Peneliti memakai instrumen untuk mengukur prestasi, kemampuan individu, mengamati perilaku, mengembangkan perilaku individu, dan melaksanakan wawancara. Menurut (Sugiyono, 2020), menyatakan bahwasanya angket ataupun kuesioner termasuk metode pengumpulan data yang efektif ketika peneliti memahami secara tepat variabel yang akan diukur dan apa yang diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner bisa dipakai jika ukuran sampel cukup besar dan responden tersebar secara geografis. Kuesioner bisa meliputi pertanyaan ataupun pernyataan tertutup ataupun terbuka.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai dokumen validasi berupa angket ataupun angket berdasarkan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu ataupun kelompok terhadap fenomena sosial.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Data Hasil Validasi**

#### **Validasi Ahli Materi**

Validasi materi dilaksanakan guru kelas 1 SDN Marga Jaya II yaitu, Ibu Anita Sunardi, S.Pd. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kelayakan isi (Gading, I. K., 2019). Peneliti telah menghitung angket yang telah diisi oleh validator ahli materi. Tabel 1 menampilkan hasil penilaian ahli materi :

**Tabel 1. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Materi**

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek bahasa	27
Aspek tampilan dan penyajian	27
Aspek isi	24
Aspek kontruks	15
<b>Total keseluruhan</b>	<b>93</b>
<b>Presentase</b>	<b>93%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{93}{100} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = 93\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwasanya aspek kelayakan isi memperoleh skor 93 ataupun mendapat kriteria sangat valid jika dipresentasikan menjadi 93% mendapat kriteria sangat valid.

Validator ahli materi memberi saran dan perbaikan pada media ini yaitu, menambahkan bacaan pada menu bacalah agar lebih banyak. Mengubah kata fax beserta gambarnya yang lebih familiar dengan anak kelas 1 (Juhaeni, 2020).

#### Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan Ibu Dr. Erni, M.Pd. Hasil evaluasi ahli bahasa ditampilkan pada Tabel 2

**Tabel 2. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Bahasa**

Aspek yang dinilai	Skor
Lugas	12
Komunikatif	4
Interaktif	4
Kontruksi	12
<b>Total keseluruhan</b>	<b>32</b>
<b>Presentase</b>	<b>80%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Valid</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = 80\%$$

Sesuai tabel ini bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan bahasa memperoleh skor 32 ataupun mendapat kriteria valid jika dipresentasikan menjadi 80% mendapat kriteria valid.

Validator ahli bahasa memberi saran dan perbaikan pada media ini yakni, menambah huruf pada kata anggur, menghapus bacaan yang tidak sesuai bacaan pada menu kargamca 2, mengubah bacaan pada bacalah dengan bacaan sesuai kosa kata pada kehidupan sehari-hari dan menambahkan bacaan pada menu bacalah yang berkaitan dengan P5 (Khamidah, 2019).

#### Validasi Ahli Media

### Validasi Ahli Media 1

Validasi ahli media dilaksanakan Ibu Dra. Sriyanti Rahmatunnisa, M.Pd Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Media 1**

Aspek yang dinilai	Skor
Kebahasaan	8
Kelayakan penyajian	15
Kegrafisan	25
<b>Total keseluruhan</b>	<b>48</b>
<b>Presentase</b>	<b>96%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = 96\%$$

Sesuai tabel ini bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan memperoleh skor 48 ataupun mendapat kriteria valid jika dipersentasekan menjadi 96% mendapat kriteria sangat valid (Nurmalia, 2022).

Validator ahli media memberi saran serta koreksi pada media ini yaitu, menambahkan petunjuk penggunaan dalam memakai media (Kustandi, & Darmawan, 2022).

### Validasi Ahli Media 2

Validasi ahli media dilaksanakan Ibu Apri Utami Parta Santi, M.Si. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Media 2**

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan Skor
Kebahasaan	8
Kelayakan penyajian	12
Kegrafikaan	19
<b>Total keseluruhan</b>	<b>39</b>
<b>Presentase</b>	<b>78%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Valid</b>

Hasil hitungan persentase:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{39}{50} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = 78\%$$

Sesuai tabel ini bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan memperoleh skor 39 ataupun mendapat kriteria valid jika dipersentasekan menjadi 78% mendapat kriteria sangat valid (Primasari, 2022).

Validator ahli media memberi saran serta koreksi pada media ini yaitu, menambahkan logo FIP dan logo UMJ pada cover serta mengubah tampilan menu menjadi dua bagian (Lamasitudju, 2021).

### Analisis Data Respon Peserta Didik

Hasil respon siswa dianalisis dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dengan 7 siswa melakukan uji coba kelompok kecil dan 14 siswa melakukan uji coba kelompok besar.

#### a) Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil angket respon siswa pada percobaan kelompok kecil, peneliti melakukan perhitungan terhadap respon 7 siswa. Respon siswa terhadap media pembelajaran kargamca memakai web *link* figma mendapatkan nilai 92% dengan kriteria tinggi.

#### b) Uji Coba Kelompok Besar

Peneliti menghitung data dari angket respon siswa uji coba kelompok besar berdasarkan respon dari 14 siswa. Respon siswa terhadap media pembelajaran kargamca memakai web *link* figma mendapatkan nilai 96% dengan kriteria tinggi (Luh, & Ekayani, 2021).

### Kajian Produk Akhir

Berdasarkan tahap yang sudah dilaksanakan yaitu validasi dan revisi produk, peneliti melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan.





$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{148}{154} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = 96\%$$

Produk, sesuai saran yang sudah diberi para ahli, sehingga tahap uji coba produk bisa dilakukan. Berikut hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran kargamca digital interaktif pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 memakai web *link* figma (Magdalena, 2021).

**Tabel 5. QR Code Media Kargamca dan Tutorial Penggunaan**

QR Code Media Kargamca	QR Code Tutorial Penggunaan Media Kargamca
 	 



Gambar 1. Hasil Akhir Produk

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kargamca digital interaktif pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Marga Jaya II dinyatakan valid, efektif, menarik, dan mudah digunakan dimana saja karena berbasis digital. Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran dari peneliti adalah ketika pendidik melatih dalam membaca permulaan harus menggunakan media digital serta menyediakan koneksi internet yang kuat agar lancar dalam melatih membaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, S., et al. (2008). Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode SAS di Kelas II SDN Pinotu. *Jurnal Kreatif Taduluko Online*, 2(1), 28–51.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258.

- 3364 *Pengembangan Media Pembelajaran KARGAMCA Digital Interaktif pada Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar – Aridevi Saullila, Lutfi, Sriyanti Rahmatunnisa*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6109>
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37.
- Gading, I. K., et al. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270.
- Juhaeni, et al. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.
- Khamidah, N., et al. (2019). Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (ke-3)*. KENCANA.
- Lamasitudju, et al. (2021). Sistem Pembelajaran Digital Interaktif (Sipemberani) Mendukung Pembelajaran Online Di Sekolah Menengah Di Kota Palu. *ScientiCO : Computer Science and Informatics Journal*, 4(1), 2620–4118.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). *Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Magdalena, I., et al. (2021). *Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan*. 417–427.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika (1st ed.)*. CV Budi Utama.
- Mau Tellu Dony, et al. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992–9006.
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. 1–34.
- Nurmalia, L., et al. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Buku Pada Topik Wujud Benda dalam Tema 3 (Benda Disekitarku) Kelas III SDN Margahayu VI dengan Pendekatan Kontekstual*. 3(3).
- Primasari, E., et al. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Metode Bermain Kartu Gambar Dan Kartu Suku Kata. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 10.
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158.
- Sugiyono. (2020). *Cara Mudah Menusun Skripsi, Tesis dan Diserasi (5th ed.)*. Alfabeta.
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8695–8703.