

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS HURUF KAPITAL DENGAN METODE SAS DI KELAS I SEKOLAH DASAR

Sigit Yudha Bachtiar

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (sigit.20197@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu bergambar huruf kapital dengan metode SAS, media kartu yang digunakan dalam materi huruf kapital sudah pernah dilakukan pembuatan maupun pengembangan. Juga penggunaan metode SAS dalam pembelajaran sudah pernah dilaksanakan, penggunaan metode SAS sering digunakan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan. Pada pengembangan ini akan dikolaborasikan sebuah media berupa kartu bergambar dengan metode SAS dalam materi bahasa Indonesia yakni huruf kapital. Pengembangan ini menjadikan penggunaan metode SAS lebih dapat berkembang, dari tujuan media pembelajaran yaitu mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode studi yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Metode ini digunakan untuk memproduksi produk dan mengukur efektivitasnya. Dalam hal ini, produk yang nantinya dikembangkan berupa kartu bergambar yang diproduksi secara massal untuk pembelajaran tulis yakni huruf kapital di kelas satu sekolah dasar. Kevalidan media kartu bergambar didapat dari hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Media kartu bergambar mendapatkan perolehan skor dengan persentase 95% sehingga media kartu bergambar dinyatakan sangat valid atau layak digunakan. Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan berupa media dengan persentase 81%-100% dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dan juga pada pembahasan mengenai pengembangan media kartu bergambar dengan materi pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I sekolah dasar dinyatakan bahwa media kartu bergambar sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I sekolah dasar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perolehan skor validasi media sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan materi sebesar 84% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan media, kartu bergambar, pembelajaran huruf kapital.

Abstract

In this research will be developed a learning medium form card image capital letters with the method of SAS, card media used in the material capital letters have been done manufacture and development. The use of the SAS method in learning has been implemented, the use of SAS method is often used in the learning reading writing beginnings. In this development will be collaborated a medium in the form of graphic cards with the method of SAS in the Indonesian language material is capital letters. This development makes use of a SAS method more expansive, from the purpose of the learning media is to facilitate the delivery of learning material from educators to students. This research is a form of research development or research and development (R&D). Research and development method (R & D) is a method of study used in producing a particular product and testing its effectiveness. This method is used to produce a product and measure its efficiency. In this case, the product that was later developed was a graphic card that was mass-produced for learning to write capital letters in the first grade of elementary school. Image card media validity is obtained from media validation performed by media experts. Photo card media obtains a score with a percentage of 95% so that the image card media is declared very valid or worthy of use. This is also supported by the statement of media with percentage of 81%-100% can be categorized as very valid media. Based on the results of the research and also on the discussion on the development of picture card media with capital writing learning material in grade I elementary school stated that the photo card media was very valid and worthless to be used in the learning of capital writing in class I primary school. This can be demonstrated by obtaining a validation score of media of 95% with very valid category and material of 84% with highly valid and deserving category.

Keywords: Media development, picture cards, capital letter learning.

PENDAHULUAN

Pengaruh dari lingkungan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan bahasa terkhusus anak, karena melalui lingkungan anak-anak pertama kali memperoleh keterampilan bahasa. Kemahiran bahasa terdiri dari empat aspek: mendengar, bicara, membaca dan juga menulis. Empat keterampilan bahasa yang disebutkan di atas memainkan peran penting dalam pengembangan bahasa peserta didik. Pada prinsipnya, peserta didik pada fase kelas rendah sudah dapat memahami dan menafsirkan simbol-simbol huruf secara tertulis, dan menyatukan mereka untuk membentuk kata-kata dan kemudian mengoreksi kalimat-kalimat yang bermakna (Rahman, dkk., 2022).

Dari pengalaman mengajar dan observasi, situasi peserta didik di sekolah dalam hal keterampilan bahasa menunjukkan bahwa mereka memiliki penguasaan yang masih kurang mahir dalam menggunakan kaidah kebahasaan. Terkhusus dalam penggunaan huruf kapital dalam penulisan, peserta didik masih belum bisa menggunakan huruf kapital sesuai dengan kaidah kebahasaan, sehingga masih sering melakukan kesalahan dalam penulisan. Peserta didik memerlukan kemampuan untuk menulis kalimat dengan aturan bahasa yang tepat agar dapat berkomunikasi dengan baik. Salah satunya yakni untuk menulis huruf kapital menurut Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) merupakan salah satu dari standar penulisan yang tepat. Peserta didik harus memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca ketika menulis sehingga teks mereka dapat dipahami. Jika kedua kaidah tersebut salah, tulisan akan sulit dimengerti dan pesan tidak akan jelas (Ariyanti, 2019).

. Huruf besar adalah huruf dengan ukuran dan bentuk tertentu (lebih besar dari normal) yang umumnya digunakan sebagai huruf pertama dari sebuah kalimat atau sebagai huruf pertama dari sebutan nama (Siburian, 2018).. Huruf besar digunakan pada awal frasa seperti nama bulan, nama asli, nama tempat, nama hari dan nama negara. Karena kurangnya pemahaman tentang standar penggunaan huruf kapital yang benar, penggunaan mereka sering diabaikan dan pedoman kapitalisasi juga sering dikecualikan (Borrego, 2021). Dari pernyataan tersebut, penting bagi peserta didik untuk diajarkan sejak tingkat dasar tentang cara menggunakan huruf kapital dengan benar dan benar. Kesalahan menulis huruf kapital masih sering terjadi di antara peserta didik. Dari penjelasan ini, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa peserta didik masih kurang memahami cara menggunakan huruf kapital sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik.

Dalam permasalahan tersebut media dan metode pembelajaran memiliki peran penting. Peserta didik akan merasa kesulitan ketika menerima pembelajaran jika

media dan metode yang digunakan kurang sesuai atau tidak efektif. Dalam materi huruf kapital, peserta didik akan kesulitan memahami jika metode dan media yang digunakan tidak efektif. Penggunaan media maupun metode harus disesuaikan dengan karakteristik dan keadaan kelas serta peserta didik. Metode dan alat pedagogis yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dan mempercepat pembelajaran mereka (Wulandari et al., 2023).

Pada pembelajaran di kelas rendah pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan, karakteristik peserta didik kelas rendah tidak sama dengan tingkat kelas yang lebih tinggi. Pada tingkat kelas rendah penggunaan media pembelajaran dengan media yang bersifat konkret lebih disarankan. Media konkret dalam pengajaran adalah peralatan nyata yang dapat digunakan sebagai media penyampai pesan atau materi pembelajaran yang juga berfungsi sebagai alat bantu ketika proses pengajaran berlangsung. Media ini dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik untuk belajar untuk diri mereka sendiri (Yuliana & Budianti, 2015).

Dengan adanya penggunaan media berupa benda konkret peserta didik kelas rendah akan mengambil pengalaman dengan aktual hingga nantinya mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi. Pembelajaran konkret adalah inti dari proses pembelajaran di kelas rendah. Pembelajaran konkret adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan logis untuk mengajarkan peserta didik tentang topik dengan menggunakan peristiwa dan kejadian di lingkungan mereka sendiri. Pembelajaran kongkret lebih konsisten diberikan kepada siswa di kelas rendah (Swihadayani, 2023).

Dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu bergambar huruf kapital dengan metode SAS, media kartu yang digunakan dalam materi huruf kapital sudah pernah dilakukan pembuatan maupun pengembangan. Juga penggunaan metode SAS dalam pembelajaran sudah pernah dilaksanakan, penggunaan metode SAS sering digunakan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan. Pada pengembangan ini akan dikolaborasikan sebuah media berupa kartu bergambar dengan metode SAS dalam materi bahasa Indonesia yakni huruf kapital. Pengembangan ini menjadikan penggunaan metode SAS lebih dapat berkembang, dari tujuan media pembelajaran yaitu mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Pengembangan sebelumnya dari kartu gambar akan berlanjut dengan penambahan konten ke kartu, khususnya metode SAS yang digunakan dalam pembelajaran awal membaca. Penelitian ini akan berkontribusi pada

pengembangan alat-alat pedagogis yang mendukung pendidik dalam proses belajar.

Media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada keefektifan proses belajar, media pembelajaran harus digunakan dengan benar agar proses belajar akan lebih diminati juga membuat peserta didik meningkat akan motivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran, peserta didik akan mendapat semangat belajar yang baik jika pendidik menggunakan media sepenuhnya. Sebaliknya, jika penggunaan media terbatas, semangat belajar akan rendah (Putri, 2017). Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hariani, Haifaturrahman, Sari, dan Mariyati pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Diperoleh hasil produk hasil media kartu bergambar sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar sangat praktis dan efektif dalam penggunaannya, hal tersebut diperkuat dengan hasil penilaian validator materi dan praktisi dengan kategori nilai valid. Penggunaan produk media bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif. Penggunaan kartu bergambar akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Hariani et al., 2021).

Dalam studi lain tentang dukungan media dari kartu gambar sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar, dilakukan oleh Robbi'atna dan Subrata pada tahun 2019 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya”. Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar dalam kegiatan belajar efektif. Dukungan ini konsisten dengan indikator efektivitas, termasuk hasil belajar, hasil belajar siswa, dan motivasi siswa untuk belajar. (Robbi'atna & Heru Subrata, 2019).

Dalam studi yang sudah dilakukan sebelumnya yang mendukung tentang pemanfaatan media pembelajaran berupa kartu bergambar dalam meningkatkan keterampilan menulis yang dilakukan oleh Buqis dan Damayanti pada tahun 2023. Setelah melakukan uji ahli materi dan uji kevalidan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar untuk melatih keterampilan menulis tersebut telah valid, praktis, dan efektif (Buqis, B. N., & Damayanti, 2023).

Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sudah sering digunakan. Dalam penyampaian materi huruf kapital, pendidik sering menggunakan media berupa gambar atau kartu gambar dengan konten penulisan atau simbol huruf kapital dengan berbagai gambar pendukung agar media menjadi menarik, akan tetapi media tersebut masih terbatas penggunaannya, karena banyak media kartu yang digunakan hanya dengan dilihat oleh peserta didik, keterbatasan pengelihatannya ini menjadi masalah tersendiri dalam penggunaan kartu bergambar sebagai media

pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang kurang melibatkan langsung peserta didik dalam penggunaannya menjadikan kurangnya keaktifan peserta didik. Beberapa ahli juga telah mendeskripsikan karakteristik peserta didik yang cenderung lebih senang bermain dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan untuk membuat media pembelajaran mengenai keterampilan menulis huruf kapital berdasarkan problematika tersebut dan kebutuhan peserta didik yang sudah dijelaskan. Maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital dengan Metode SAS di Kelas I Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian ini yaitu Menghasilkan media kartu bergambar yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital dengan metode SAS di kelas I sekolah dasar. Adapun agar tujuan penelitian dapat tercapai maka terdapat keterbatasan penelitian pada penelitian ini batasan yang ditetapkan yaitu penelitian pengembangan dengan media kartu bergambar agar penelitian lebih fokus dan tidak melebar dari topik yang dimaksud. Aspek yang diteliti adalah pengembangan media kartu bergambar untuk pembelajaran menulis huruf kapital dengan metode SAS di kelas I sekolah dasar. Dengan menggunakan kurikulum merdeka. Materi yang digunakan adalah keterampilan menulis huruf kapital pada fase A kelas I. Huruf abjad kapital yang diajarkan di kelas I yakni huruf A-M.

METODE

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam buku *Research and Learning Methods*, Sugiyono mengatakan jika metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode studi yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Metode ini digunakan untuk memproduksi produk dan mengukur efektivitasnya. Dalam hal ini, produk yang nantinya dikembangkan berupa kartu bergambar yang diproduksi secara massal untuk pembelajaran tulis yakni huruf kapital di kelas satu sekolah dasar. Dengan menggunakan penelitian *Research and Development*, media dikembangkan dengan cara yang sistematis, terstruktur, juga terukur melalui sebuah tahap validasi (Muqdamien, dkk., 2021).

Model dari penelitian pengembangan yang menjadi acuan oleh peneliti pada proses pengembangan media kartu bergambar adalah model penelitian ASSURE. Model ini dipilih oleh peneliti sebagai referensi untuk perencanaan, identifikasi, pengaturan objektif, pemilihan metode dan bahan, dan evaluasi. hal tersebut dikarenakan model penelitian ASSURE mengakomodasi teknologi dan media. Model tersebut sesuai dengan pengembangan

media berupa kartu bergambar dengan metode SAS pada materi huruf kapital (Nuraini, 2020). Sebuah model penelitian yang dirancang oleh Heinich dan Smaldino sebagai pengembangnya ini terdapat enam proses tahapan yang berfungsi dalam menciptakan pembelajaran di kelas yang mengombinasi media dengan teknologi. Tahapan yang dimaksud yaitu *Analyze Learner Characteristic, State Standart and Objectives, Select Strategis, Technology, Media and Materials, Utrilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise* (Rachmadina, dkk., 2019).

Tahapan yang pertama adalah *Analyze Learner Characteristics* yakni menganalisa peserta didik mengenai karakteristik. Peneliti memerlukan pengamatan dan analisa karakteristik peserta didik melalui observasi dan wawancara. Pada tahapan pertama ini, peneliti melakukan analisis terhadap peserta didik dengan wawancara singkat bersama penndidik terkait karakteristik awal pemahaman terhadap materi huruf kapital, dan gaya belajar peserta didik.

Tahapan kedua yakni *State Standards and Objectives* yaitu menetapkan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran Pada tahapan kedua peneliti melakukan analisa terhadap capaian pembelajaran sesuai materi yaitu Bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar. Dalam merumuskan tujuan penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan acuan capaian pembelajaran sesuai dengan fase A pada kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi huruf kapital dalam fase A adalah peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar pada media kertas dan/atau melalui media digital.

Tahapan ketiga yakni *Select Methods, Media and Materials* atau pemilihan metode, media, dan materi. Pemilihan tersebut digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Pemilihan metode, media, dan materi tersebut ditentukan melalui observasi yang dilakukan peneliti dengan berdialog dengan beberapa pihak yang memiliki kapasitas dalam bidang pengembangan media. Dari penjelasan tersebut, maka metode yang akan digunakan adalah pembelajaran kooperatif, dengan berkelompok untuk memecahkan suatu masalah. Dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif, peserta didik juga akan mempelajari pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Metode ini juga dipertimbangkan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah alat bantu belajar dalam bentuk kartu yang diilustrasikan untuk materi huruf kapital dengan metode SAS yang memuat materi huruf kapital untuk peserta didik kelas I sekolah dasar. Media kartu bergambar ini dikombinasikan dengan metode membaca menulis

permulaan yaitu metode SAS. Media kartu dengan bahan kertas concorde, pemilihan bahan tersebut mempertimbangkan keamanan dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Media kartu bergambar di desain melalui aplikasi canva.

Tahapan keempat dari model pengembangan ini adalah *Utilize Media and Materials* yaitu pemanfaatan bahan dan media pembelajaran. Tahapan ini dalam penelitian terdiri dari beberapa kegiatan seperti meninjau media kartu bergambar yang akan dikembangkan (*preview materials*), menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*) menyiapkan lingkungan (*prepare the environtment*), dan juga menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*).

Pada tahapan ini, sebelum melakukan uji coba pada pembelajaran, maka peneliti perlu melakukan tinjauan media yang dikembangkan melalui arahan dan saran dari ahli media dan ahli materi. Penilaian ini dibutuhkan untuk mengetahui komponen, alat, bahan, dan lingkungan yang akan dibutuhkan sebelum mengimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Tahapan lanjutan setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi adalah melaksanakan pengujian secara terbatas. Jika pada tahapan ini media yang dikembangkan kurang menarik minat peserta didik dan tidak efektif dalam proses belajar, maka perlu dilakukan perbaikan. Apabila media yang dikembangkan telah sesuai dan mendapat respon baik saat uji coba terbatas, maka dilakukan tahapan selanjutnya, yakni uji coba lapangan pada peserta didik dalam kelompok besar atau dalam pembelajaran di kelas.

Tahap kelima adalah *Require Learner Participan* dengan melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Maksudnya, media kartu bergambar yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan dalam pembelajaran yang perlu adanya keterlibatan peserta didik. Tujuan dari penggunaan media kartu bergambar ini adalah membantu peserta didik dalam pemahaman dan kemampuan menulis huruf kapital dalam kalimat pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Tahap terakhir atau urutan keenam adalah *Evaluate and Revise* yang bermakna evaluasi dan revisi. Tujuan pada tahapan ini yaitu untuk melihat sejauh mana media kartu bergambar huruf kapital yang telah diimplementasikan kepada peserta didik kelas I Sekolah Dasar pada materi pembelajaran huruf kapital telah sesuai dengan capaian pembelajaran. Tahap evaluasi dapat diperoleh melalui hasil penilaian juga tanggapan dari peserta didik pada saat proses uji coba dilaksanakan sehingga dapat diketahui apakah media yang digunakan pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dan mencapai tujuan atau perlu diperbaiki.

Subjek pngujian yakni pendidik dan peserta didik kelas I di SDN Suko. Dalam pemilihan subjek untuk penelitian

di SDN Suko dipengaruhi karena proses kegiatan pembelajaran di kelas kurang tersedianya media pembelajaran yang kreatif dan masih sedikit adanya pengembangan mengenai media pembelajaran yang dapat menyokong peserta didik dalam menerima materi pembelajaran menulis huruf kapital. Maka dari itu, penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk dari membantu pendidik saat proses mengajar dengan diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media kartu bergambar huruf kapital.

Dalam penelitian pengembangan terdapat dua macam data yang diperlukan untuk mengetahui kualitas media kartu bergambar huruf kapital yakni data kualitatif yang didapatkan dari masukan, kritik dan kontribusi dari para pakar media, pakar materi juga dari pendidik pada media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif digunakan untuk memverifikasi kelayakan media yang dikembangkan dalam proses belajar, atau bidang yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas materi yang dihasilkan. Data kuantitatif yang diperoleh dari ulasan ahli media dan materi, hasil kuesioner pendidik dan peserta didik, hasil tes peserta didik dan hasil pengamatan pendidik. Data yang dikumpulkan dibandingkan dengan nilai ideal untuk menilai apakah media yang dikembangkan sesuai atau tidak mencukupi.

Terdapat tiga instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yakni instrumen berupa angket dengan menggunakan skala *likert* yang dipergunakan dalam tujuan mengetahui kevalidan dari kesiapan media juga materi yang dikembangkan, instrumen lembar angket yang memuat respon dalam penggunaan dari media pembelajaran dengan memberikan nilai dalam jangkauan antara satu hingga lima dengan target responden kepada peserta didik dan pendidik dalam tujuan mengetahui kepraktisan dari penggunaan media kartu bergambar huruf kapital, lembar tes berupa tugas yang termuat dalam *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh peserta didik dalam tujuan mengetahui keefektifan dari penggunaan media.

Analisis data merupakan rangkaian sistematis untuk menemukan juga mengolah data yang didapat melalui instrumen pengumpulan data ke dalam bentuk data statistik. Data yang dianalisis diambil dari berbagai sumber, termasuk validasi media, validasi materi, lembar observasi, lembar angket pendidik juga peserta didik, serta hasil tes peserta didik. Analisis data kuantitatif dipergunakan sebagai alat untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan, yaitu kartu bergambar huruf kapital.

Untuk pengolahan data, dalam penelitian ini digunakan skala Likert. Menggunakan skala Likert untuk melihat hasil validasi materi dan media, juga pada lembar angket pendidik dan peserta didik juga digunakan pada lembar

observasi. Skala likert pada penelitian ini juga digunakan pada instrumen penilaian pretest posttest pada peserda didik. Skala likert merupakan skala penilaian yang memberikan opsi menjawab dalam lima kolom, yakni sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam penilaian skala Likert terdapat beberapa kategori penilaian, kategori yang dimaksudkan yaitu:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/ Setuju/ Sangat layak/ Sangat positif/ Sangat baik/ Sangat Bermanfaat
4	Setuju/ Sering/ Positif/ Layak/ Bermanfaat /Baik
3	Ragu-ragu/ Cukup layak/ Kadang-kadang/ Cukup baik/ Netral/ Cukup bermanfaat
2	Tidak setuju/ Tidak layak/ Tidak pernah/ Tidak baik/ Tidak bermanfaat
1	Sangat tidak setuju/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak pernah/ Sangat tidak baik/ Sangat negatif/ Sangat kurang bermanfaat

(Sugiyono, 2015:93-94)

Rumus perhitungan yang digunakan dalam menghitung validasi dari media dan materi juga kepraktisan dari respon peserta didik sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015:137)

Selanjutnya dari perolehan hasil persentase tersebut dapat diklasifikasikan menjadi kriteria berikut sehingga memperoleh kesimpulan hasil validasi media kartu bergambar huruf kapital dan materi juga kepraktisan penggunaan media.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid/sangat tidak layak dan tidak untuk dipergunakan/sangat tidak praktis
21% - 40%	Tidak valid/tidak layak dan tidak dapat dipergunakan/sangat tidak praktis
41% - 60%	Kurang valid/kurang layak dan belum dapat dipergunakan/kurang praktis (perlu perbaikan)

61% - 80%	Valid/layak dan dapat dipergunakan/praktis (perlu perbaikan kecil)
81% - 100%	Sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa revisi/sangat praktis

(Riduwan, 2014:43)

Selanjutnya teknik analisis untuk data nilai *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah sebanyak lima soal uraian. Perbandingan nilai siswa dengan banyaknya peserta didik yang ikut serta dalam tes digunakan untuk menghitung data hasil tes. Hasil tes (*pretest* dan *posttest*) dihitung menggunakan perhitungan *n-gain*, yang menunjukkan seberapa baik hasil tes peserta didik. Rumus perhitungan untuk mengetahui keefektifan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})}$$

Setelah itu, hasil perhitungan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi kriteria berikut untuk mendapatkan simpulan dari peningkatan ataupun penurunan hasil belajar yang didapat oleh peserta didik.

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap, tidak terjadi penurunan
$0,00 \leq g < 0,30$	Peningkatan rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Peningkatan tinggi

(Sundayana, 2015:151)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian pengembangan di SDN Suko, hasil yang diperoleh akan dijelaskan secara rinci sesuai dengan fase yang dilakukan. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ASSURE, model ini melalui langkah fase sebanyak enam langkah.

Analyze Learner Characteristic

Berdasarkan dari analisis karakteristik yang dilakukan dengan wawancara bersama pendidik, sebuah media berupa kartu bergambar dapat dikembangkan dalam membantu proses pembelajaran pada kelas I. Diharapkan dengan pengembangan media berupa kartu bergambar tersebut menjadikan proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Media kartu bergambar mengalami pengembangan dengan menyesuaikan kebutuhan bagi peserta didik juga karakteristik peserta didik sebagaimana peserta didik kelas I berada dalam fase perkembangan operasional konkret, maka dari itu permasalahan berupa menulis huruf kapital dapat diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar.

State Standards and Objectives

Dalam memilih capaian pembelajaran, indikator ketercapaian belajar dan tujuan belajar juga diformulasikan, pemilihan juga mengacu pada hasil belajar yang diatur dalam kurikulum terpisah. Setelah melakukan analisis, indikator hasil belajar yang diperoleh adalah pengenalan dan membedakan huruf besar dari huruf normal. Terdapat juga perumusan tujuan pembelajaran, yakni dengan menggunakan media kartu bergambar peserta didik dapat mengenal dan membedakan huruf kapital dengan huruf biasa pada huruf abjad sesuai kaidah Bahasa Indonesia dengan benar.

Select Methods, Media and Materials

Metode yang digunakan ditunjang dengan media yang menjadi topik dalam penelitian ini, yakni media berupa kartu bergambar. Desain media pembelajaran yang dikembangkan dengan pemilihan gambar ilustrasi dan pemilihan warna latar belakang telah disesuaikan dengan jenjang sekolah dasar.

Media yang dipilih merupakan perkembangan dari media yang pernah juga menjadi topik penelitian sebelumnya, yakni media pembelajaran berupa kartu bergambar. Proses pengembangan media dilakukan dalam penelitian ini yakni pada kartu bergambar dengan menambah konten yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Konten tersebut berupa kalimat sederhana yang menggunakan metode SAS (Struktural Analistis Sintetis). Media kartu bergambar tersebut dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran menulis dan membaca karena terdapat konten kalimat sederhana dengan metode SAS.

Penelitian ini materi yang dipilih yaitu pembelajaran menulis huruf kapital, huruf kapital yang diajarkan diberi batasan yakni huruf A-M, batasan tersebut digunakan setelah melakukan analisis materi yang diajarkan pada kelas I. Pemilihan materi tersebut berdasarkan observasi awal yang dilakukan yang menemukan permasalahan mengenai pengenalan huruf kapital di kelas I SDN Suko.

Utilize Media and Materials

Validasi media juga materi, media pembelajaran yang masih berupa prototype serta perangkat pembelajaran dan materi yang sudah ditentukan, selanjutnya divalidasi oleh pakar media dengan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti sebelumnya. Adapun pihak yang menjadi validator media dan materi dalam penelitian ini yakni:

- Validator media: Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd.
- Validator materi: Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd.

Berdasarkan validasi media yang dilakukan oleh pihak validator media, diperoleh hasil validasi media yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
-----	-----------------	------

		Skor	Skor Maksimal
1.	Aspek tampilan media pembelajaran	29	30
2.	Bahan pembuatan	17	20
3.	Media dalam pembelajaran	25	25
4.	Interaksi dalam pembelajaran	10	10
Total		81	85

Sumber: Peneliti

Persentase validasi media:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{81}{85} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Tabel 5. Kategori Validasi Materi

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	95%	Sangat valid dan dapat dipergunakan

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi media yakni sebesar 95% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Pihak validator juga memberikan kritik dan saran seperti mengubah bahan untuk mencetak media dengan tujuan keamanan dalam penggunaan media oleh peserta didik, mengubah warna latar belakang menjadi lebih berpola, dan dalam hal kerapihan media agar lebih menarik.

Sedangkan hasil dari validasi materi yang dilakukan oleh validator materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka belajar	21	25
2.	Materi	17	20
Total		38	45

Sumber: Peneliti

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{45} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Tabel 7. Kategori Validasi Materi

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Meteri	84%	Sangat valid dan dapat dipergunakan

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut menjelaskan hasil validasi materi yang dilakukan oleh pihak ahli media yaitu sebesar 84%, maka dari besaran persentase tersebut dapat dikategorikan sangat valid dan dapat dipergunakan. Dalam validasi materi tidak ada bentuk perbaikan yang disarankan oleh validator, sehingga pembuatan perangkat pembelajaran dapat dilanjutkan tanpa ada perbaikan dalam materi.

Persiapan perangkat pembelajaran, lingkungan, dan peserta didik, Dalam tahap ini juga mempersiapkan beberapa perlengkapan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, perangkat pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar, LKPD dan lembar evaluasi.

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil "bersih". Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas. Persiapan lingkungan dan peserta didik yang akan digunakan untuk implementasi media pembelajaran juga dipersiapkan dengan baik. Lingkungan perlu adanya observasi awal untuk mengetahui keadaan tempat yang akan digunakan untuk uji coba media.

Uji coba skala terbatas, uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 24 Februari 2024. Pengambilan data berupa uji coba skala terbatas yang diujikan terhadap 6 peserta didik di kelas I B SDN Suko. Dalam pengambilan data terbatas, peserta didik diberikan lembar tes sebagai pre-test, post-test juga diberikan lembar angket. Adapun hasil data skala terbatas yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Data Skala Terbatas

No.	Nama Peserta Didik	Pre-test	Post-test
1.	ADV	67	80
2.	AZ	53	73
3.	FIA	47	73
4.	SAP	60	80
5.	SI	67	80
6.	VB	47	67
Total Skor		341	453

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut menjelaskan bahwa jumlah nilai pre-test dari keseluruhan peserta didik yang berperan

sebagai subjek uji coba skala terbatas yakni sebesar 341 dengan rata-rata nilai 56,8 dan jumlah hasil post-test sebesar 453 dengan rata-rata nilai 75,5. Nilai maksimal atau skor ideal yang memungkinkan peserta didik peroleh yaitu 100. Untuk mengetahui peningkatan dari hasil test peserta didik dapat dengan cara menggunakan rumus n-Gain yakni sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{453 - 341}{600 - 341}$$

$$(G) = \frac{112}{259}$$

$$(G) = 0,43$$

Dari perolehan hasil nilai pre-test dan post-test di atas diperoleh bahwa nilai n-Gain dari data uji coba skala terbatas sebesar 0,43. Nilai tersebut masuk dalam klasifikasi nilai n-Gain kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil data uji coba skala terbatas dapat disimpulkan jika media kartu bergambar huruf kapital efektif digunakan dalam penggunaan ketika proses pembelajaran. Perihal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan sedang dari nilai pre-test dan post-test sehingga dapat dikatakan penelitian dalam skala besar dapat dilanjutkan.

Dalam pengambilan data uji coba terbatas, peserta didik juga mengisi lembar angket yang digunakan sebagai indikator kepraktisan sebuah media pembelajaran. Hasil dari angket peserta didik dalam uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 95,33% dengan kategori sangat partikis. Sehingga media kartu bergambar praktis digunakan dalam pembelajaran menulis huruf kapital. Media kartu bergambar juga mendapat respon positif dari peserta didik seperti gambar yang menarik dan menyenangkan.

Require Learner Particpan

Uji coba skala besar, Setelah dilaksanakan pengambilan data dalam skala terbatas dan didapat sebuah respon yang positif dari peserta didik. Kemudian dilanjutkan dilaksanakannya uji coba skala besar. Pengambilan data pada uji coba skala besar dalam penelitian dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024. Pengambilan data tersebut dilakukan pada kelas I D dengan subjek sebanyak 27 peserta didik. Sebelum melakukan pembelajaran sebagai tindakan penelitian, peneliti memberikan pre-test atau lembar tes awal yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun perolehan nilai pre-test dan posttest pada penelitian uji coba skala besar yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Nilai Pretest dan Nilai Posttest

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Postests
1.	APR	67	73

2.	ARR	80	80
3.	ANA	47	73
4.	AAR	67	73
5.	AA	60	73
6.	ADM	67	87
7.	AAW	67	80
8.	DRAW	53	73
9.	EHA	60	67
10.	FRF	67	80
11.	GAA	73	80
12.	JSST	67	80
13.	KSCS	67	93
14.	LPAW	73	87
15.	MAF	67	93
16.	MDA	73	87
17.	MFA	53	87
18.	MHA	47	73
19.	MNA	53	73
20.	NRK	67	87
21.	RSA	67	87
22.	RAR	73	87
23.	SIL	47	80
24.	TPW	60	80
25.	WGN	53	73
26.	HAC	60	80
27.	AAQ	67	73
Total		1.702	2.246

Sumber: Peneliti

Untuk mengetahui besaran dari peningkatan yang didapat oleh peserta didik setelah melakukan penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran diterapkan rumus n-Gain yaitu sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{2246 - 1702}{2700 - 1702}$$

$$(G) = \frac{544}{998}$$

$$(G) = 0,54$$

Dari perolehan hasil skor pre-test dan post-test di atas dihasilkan bahwa nilai n-Gain dari data skala besar yaitu 0,54. Nilai n-Gain tersebut termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil data skala besar disimpulkan media kartu bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan sedang dari hasil pre-test dan post-test.

Lembar angket kepraktisan peserta didik, peneliti juga memberikan lembar angket untuk mengetahui respon dari peserta didik juga pendidik terhadap penggunaan media

kartu bergambar dalam pembelajaran menulis huruf kapital. Adapun skor angket peserta didik sebagai berikut:

Tabel 10. Skor Angket Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jumlah Responden	Total Skor
1.	Saya senang belajar menggunakan media kartu bergambar	27	124
2.	Saya menyukai gambar yang terdapat pada kartu bergambar	27	126
3.	Saya tidak merasa kesulitan dalam memahami gambar yang terdapat pada kartu bergambar	27	123
4.	Saya tidak merasa kesulitan dalam memahami cara menggunakan media kartu bergambar	27	127
5.	Ukuran gambar sudah sesuai	27	125
6.	Tampilan kartu bergambar membuat ingin belajar	27	129
7.	Saya sudah bisa membedakan antara huruf kapital dengan huruf biasa setelah menggunakan kartu bergambar	27	124
8.	Media kartu bergambar memberikan manfaat dalam belajar menulis huruf kapital	27	128
9.	Gambar yang disajikan sesuai dengan pembelajaran yang dipelajari	27	123
Total		243	1.129

Sumber: Peneliti

Jumlah responden sebanyak 27 peserta didik. Perhitungan skor berpedoman pada rumus skala Likert, dengan skala perhitungan satu sampai lima, nilai satu adalah nilai terendah dengan kategori sangat tidak setuju, sedangkan nilai lima merupakan nilai tertinggi dengan kategori sangat setuju. Total skor maksimal didapat dari sebagai berikut:

Skor maksimal = (Jumlah Responden x nilai tertinggi) x butir angket

Skor maksimal = (27 x 5) x 9

Skor maksimal = 1.215

Setelah diketahui total skor angket peserta didik dan total skor maksimal. Selanjutnya dihitung menggunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan media kartu bergambar. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1129}{1215} \times 100\%$$

$$P = 92,92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa hasil respon peserta didik terhadap media kartu bergambar sebesar 92,92% yang termasuk kategori sangat praktis.

Lembar angket pendidik, Selain respon peserta didik, peneliti juga memberikan lembar angket kepada pendidik. Adapun hasil respon pendidik yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Respon Pendidik

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Penggunaan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran huruf kapital dapat dikatakan efektif	5
2.	Penggunaan media kartu bergambar sesuai dengan materi huruf kapital	5
3.	Tidak terdapat kesulitan yang dialami ketika menjelaskan materi menggunakan bantuan media pembelajaran kartu bergambar	4
4.	Tidak terdapat kesulitan dalam memahami petunjuk penggunaan media kartu bergambar	4
5.	Tampilan media kartu bergambar dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar menulis	4
6.	Media kartu bergambar sesuai dengan karakteristik	4

	peserta didik kelas I Sekolah Dasar	
7.	Tidak terdapat kesulitan yang ditemukan dalam memberikan instruksi pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar	5
8.	Gambar ilustrasi yang ditampilkan dalam media kartu bergambar sudah tampak jelas	5
9.	Media kartu bergambar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar menulis huruf kapital	4
10.	Media kartu bergambar membantu dalam proses pembelajaran menulis huruf kapital di kelas	4
Total		44

Sumber: Peneliti

Dari tabel angket di atas diperoleh hasil skor angket sebesar 44 dengan skor maksimal yang bisa didapat sebesar 50. Maka perolehan skor angket pendidik yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan, hasil angket pendidik sebesar 88% dengan kategori sangat praktis karena persentase terdapat dalam capaian 81-100% sehingga media kartu bergambar huruf kapital dapat dikatakan praktis dalam penggunaan ketika pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I sekolah dasar. Media kartu bergambar juga mendapatkan respon yang positif dari peserta didik seperti tampilan gambar yang menarik, bahan kartu yang nyaman dalam penggunaan, dan penggunaan kartu tidak sulit.

Evaluate and Revise

Evaluasi dan perbaikan digunakan untuk meninjau kelayakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang sedang dikembangkan. Hasil evaluasi diperoleh dari saran juga masukan yang didapat dari validator juga responden. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh yaitu:

Evaluasi media, beberapa saran dan masukan yang berhubungan dengan media pembelajaran kartu bergambar yang diberikan oleh validator seperti mengganti bahan yang semula menggunakan bahan kertas art paper menjadi kertas concorde, hal tersebut menimbang keamanan penggunaan kartu oleh peserta

didik. Selain itu, validator memberikan saran berupa mengganti warna latar belakang pada kartu agar tampilan lebih menarik, penggunaan pola warna pada set kartu bergambar menjadikan tampilan kartu bergambar lebih menarik. Kerapian pemotongan kartu juga menjadi bagian dari saran yang diberikan validator untuk kelayakan penggunaan kartu bergambar.

Evaluasi materi, Masukan yang diberikan oleh validator terhadap materi pada pengembangan kartu bergambar huruf kapital lebih ke arah positif. Hal tersebut karena validator materi menganggap bahwa materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan bahan ajar yang telah disediakan. Maka dari itu menurut validator materi, materi kartu bergambar huruf kapital telah dinyatakan layak digunakan.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini, peneliti mendeskripsikan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Terdapat tiga rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimanakah kevalidan media kartu bergambar untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital dengan metode SAS di kelas I sekolah dasar. Selanjutnya yang kedua, bagaimanakah kepraktisan media kartu bergambar untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital dengan metode SAS di kelas I sekolah dasar. Rumusan masalah yang terakhir yakni bagaimanakah keefektifan media kartu bergambar untuk pembelajaran keterampilan menulis materi huruf kapital dengan metode SAS di kelas I sekolah dasar.

Produk yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan ini berupa media kartu bergambar untuk pembelajaran menulis dengan materi huruf kapital dengan metode SAS di kelas I SD. Dalam pengembangan media ini, diharapkan dapat membantu pendidik dalam merangsang, mengembangkan keterampilan menulis huruf kapital serta menarik antusias peserta didik dalam pembelajaran dan dapat membantu menjadikan pembelajaran yang lebih efektif dan optimal. Media pendidikan adalah alat yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan optimal. (Fadilah dkk., 2023).

Tujuan pengembangan media ini yaitu menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif dalam penggunaan untuk pembelajaran menulis huruf kapital dengan metode SAS di kelas I SD. Hal tersebut juga sepemikiran dengan pendapat yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan perlu memenuhi tiga kriteria yaitu validity, practicality, and effectiveness (Nieveen (dalam Plomp, 2010)).

Kevalidan media kartu bergambar didapat dari hasil validasi media yang dilakukan oleh pakar media. Berdasarkan tabel 4.1, media kartu bergambar mendapatkan perolehan skor dengan persentase 95%

sehingga media kartu bergambar dinyatakan sangat valid atau layak digunakan dalam kegiatan belajar. Hal tersebut juga didukung dengan kajian para ahli berupa media dengan persentase 81%-100% dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid (Ridwan, 2014). Beberapa masukan atau saran diberikan dalam pengembangan media kartu bergambar, seperti mengubah bahan untuk mencetak media dengan tujuan keamanan dalam penggunaan media oleh peserta didik, mengubah warna latar belakang menjadi lebih berpola, dan dalam hal kerapihan media agar lebih menarik. Kevalidan dari produk media kartu bergambar menyatakan bahwa media kartu bergambar layak dalam penggunaan sebagai media dalam pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I sekolah dasar. Pendapat tersebut sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Amini dan Suyadi, yang menyatakan bahwa media kartu bergambar layak digunakan dalam sebuah pembelajaran (Amini & Suyadi, 2020).

Media kartu bergambar termasuk satu diantara kategori media konkret yang pemilihan bahan harus diperhatikan untuk keamanan dan kenyamanan penggunaan media, pada penelitian ini juga mengikut sertakan peserta didik kelas rendah, sehingga dengan pemilihan bahan pembuatan yang tepat maka media dapat dioperasikan dengan baik dan aman. Hal tersebut juga didasari dengan karakteristik peserta didik yang menjadi faktor pemilihan media pembelajaran, peserta didik kelas rendah merupakan kelompok belajar yang berbeda dengan kelompok belajar lainnya, maka perlu adanya perlakuan yang lain juga. Pendapat ini juga sejalan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran mengenai pengelompokan sasaran, karakteristik peserta didik sangat majemuk, antar kelompok tentu tidak sama, untuk itu pemilihan sumber daya belajar tidak dapat digeneralisasi, sehingga pemilihan sumber belajar untuk setiap kelompok siswa tertentu harus dipertimbangkan (Syaiful Imran, 2019).

Penyajian dari media pembelajaran kartu bergambar telah menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta kesesuaian dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hal ini juga sependapat dengan pernyataan bahwa pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar yang menyesuaikan dengan adanya kebutuhan belajar peserta didik di kelas dapat menaikkan hasil belajar (Hassan, 2021). Maka dari itu pengembangan media kartu bergambar perlu dilakukan validasi oleh ahli media sehingga kevalidan sebuah media dapat diketahui dengan materi yang akan diteliti.

Selain validasi media yang dilakukan, juga perlu validasi materi untuk dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dari perangkat ajar yang nantinya akan dipergunakan dalam proses belajar. Dapat dibuktikan dengan melihat tabel 4.2 diperoleh hasil dari validasi materi sebesar 84% hal tersebut masuk dalam kategori

sangat valid atau layak digunakan. Beberapa perangkat pembelajaran yang dilakukan validasi mencakup modul ajar, bahan ajar, LKPD, instrumen penilaian, lembar angket, dan lembar pre-test dan post-test. Hasil yang didapat dari validasi materi mendapat respon positif dari ahli materi, hal tersebut karena validator materi menganggap bahwa materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan bahan ajar yang telah disediakan. Pernyataan yang telah dijelaskan didukung dengan studi yang menyatakan bahwa materi pengajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik harus digunakan secara efektif, yaitu harus disediakan dengan cara yang memudahkan peserta didik untuk menerima materi pengajaran apa pun. (Widiasworo, 2019).

Efektivitas media kartu gambar ditentukan dari hasil pre-test dan post-test peserta didik selama uji coba terbatas dan uji coba besar. Jika kedua tes menunjukkan peningkatan hasil belajar, kita dapat mengatakan bahwa kartu gambar digunakan secara efektif dalam proses belajar. Materi pengajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik harus disampaikan secara efektif, yaitu harus disediakan alat bantu berupa media pembelajaran. Dengan cara tersebut akan memudahkan peserta didik untuk menerima materi pengajaran. Berdasarkan tabel 4.3 hasil nilai uji coba skala terbatas, diketahui bahwa uji coba skala terbatas memperoleh hasil akhir berupa peningkatan sedang dari hasil pre-test dengan post-test dengan skor n -Gain 0,43 sehingga nilai uji coba dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar dengan subjek penelitian yang berjumlah 27 peserta didik. Sedangkan hasil uji coba skala besar juga mengalami peningkatan kategori sedang dengan hasil akhir perhitungan n -Gain sebesar 0,54. Hasil penilaian pre-test dalam uji coba skala besar dijelaskan pada tabel 4.4 dengan total nilai sebesar 1702 dan total nilai post-test sebesar 2246 yang telah dijelaskan pada tabel 4.5.

Uji coba media kartu bergambar dimulai dengan memberi pemahaman awal mengenai bentuk huruf kapital, pengenalan tersebut menggunakan poster huruf kapital. Kemudian, peserta didik diberi arahan untuk membuat kelompok kecil dengan teman sekitar bangku, setiap kelompok berisi empat peserta didik. Kegiatan kelompok berupa mengamati dan mencoba menulis pada kalimat yang dicetak putus pada media kartu bergambar. Aktivitas ini membuat belajar lebih aktif bagi peserta didik. Hal tersebut sependapat dengan pernyataan bahwa prinsip penggunaan media menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan tersedianya umpan balik (feedback) (Miftah & Nur Rokhman, 2022).

Penggunaan media kartu bergambar dengan materi huruf kapital memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan menggunakan kartu bergambar adalah bahwa

belajar menjadi lebih aktif melalui kegiatan yang didukung oleh kartu. Selain itu sesuai dengan tujuan dari pengembangan media kartu bergambar, media tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis permulaan yang diperuntukkan peserta didik dengan jenjang kelas rendah. Juga kelebihan yang diberikan dari alat pembelajaran berupa kartu bergambar ini yakni sebuah media yang konkret sehingga cocok untuk pembelajaran bagi peserta didik kelas rendah oleh karena itu dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Pendapat yang dijelaskan sependapat dengan pernyataan bahwa secara umum, jenjang kelas yang lebih rendah masih dalam tahap konkret-operasional perkembangan kognitif, sehingga penggunaan bantuan visual dalam pembelajaran adalah upaya untuk memenuhi kebutuhan konkret ini. (Arsiyati, 2020).

Media kartu bergambar juga memiliki kekurangan yang menjadi penghambat penggunaan media tersebut untuk menjadi pilihan dalam pembelajaran. Kekurangan tersebut diantaranya terbatasnya kalimat yang dapat dicoba untuk pembelajaran menulis huruf kapital. Selama pengamatan yang dilakukan selama proses belajar menulis huruf kapital menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dengan dukungan kartu yang diilustrasikan. Khususnya saat penggunaan dengan LKPD, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerapkan penggunaan huruf kapital dengan benar, hal tersebut disebabkan akibat perbedaan pendalaman pengetahuan yang dimiliki setiap peserta didik di kelas tersebut.

Selama pelaksanaan penelitian ini, ditemukan temuan yang menjadikan sebuah pengalaman dan menambah wawasan bagi peneliti. Temuan selama dilaksanakan penelitian yaitu adanya sejumlah peserta didik lebih aktif dalam proses mengikuti pembelajaran menulis huruf kapital dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar, dengan kegiatan yang dilakukan dengan media kartu bergambar menjadikan pembelajaran lebih interaktif dibanding tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan dampak yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Proses belajar dan mengajar yang menghibur dan interaktif akan meningkatkan motivasi belajar, sehingga akan mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan bersama pendapat yang menjelaskan bahwa proses belajar hanya akan berhasil jika peserta didik termotivasi untuk belajar, itulah sebabnya pendidik perlu mendorong motivasi peserta didik untuk belajar pada tahap yang berbeda. (Jainiyah dkk., 2023).

Selain itu, temuan juga didapat saat peserta didik melaksanakan pengerjaan pre-test dan post test, masih

banyak peserta didik yang kurang memperhatikan kerapian penulisan dan ketepatan pemilihan sebuah kata menjadi kalimat sehingga terkadang peserta didik sendiri masih kesulitan dalam memahaminya. Seperti halnya sebuah pendapat bahwa masih banyak siswa yang tidak memperhatikan tata letak, pilihan kata, semikolon, kapitalisasi dan urutan penulisan, yang membuat sulit bagi guru untuk memahami penulisan peserta didik. (Rohmawati, dkk., 2022). Fenomena tersebut dapat diakibatkan karena peserta didik masih kurang terbiasa dalam menulis dengan rapi dan kurangnya latihan menulis rapi yang terstruktur. Berdasarkan hasil tes menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih tidak dapat menulis dengan rapi dan memilih kata yang tepat untuk menjadikan sebuah kalimat yang baik.

Kepraktisan media mengacu pada bagaimana kemudahan dalam penggunaan media kartu bergambar. Kepraktisan media diperoleh dari hasil respon oleh peserta didik dan pendidik sebagai responden melalui lembar angket dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 dan 1 pendidik. Respon yang diberikan diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media yang dikembangkan yakni media kartu bergambar pada materi huruf kapital. Hasil angket tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus kepraktisan media.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil angket peserta didik pada saat uji coba skala terbatas dengan responden sebanyak 6 peserta didik sebesar 95,33% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Hal ini sesuai dengan perhitungan skala kepraktisan yang memberi skala 81-100% termasuk golongan kategori sangat praktis (Ridwan & Sunarto, 2013). Sedangkan untuk hasil angket skala besar diperoleh hasil persentase sebesar 92,92% setelah dilakukannya perhitungan dengan menggunakan rumus kepraktisan. Rincian hasil angket dapat dilihat pada tabel 4.6 sedangkan hasil angket pendidik diperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Rincian hasil angket pendidik dapat dilihat pada tabel 4.7.

Berdasarkan hasil angket peserta didik dan pendidik disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar praktis dalam penggunaan oleh peserta didik maupun pendidik pada proses sebuah pembelajaran. Hal ini sependapat dengan pendapat bahwa alat pembelajaran harus mudah digunakan oleh peserta didik untuk menjadi praktis dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. (Irawan & Hakim, 2021).

Berdasarkan hasil dari pengembangan media kartu bergambar, terdapat beberapa batasan yang ditemukan dalam penelitian ini seperti penelitian hanya dilakukan di SDN Suko dan hanya melibatkan 33 peserta didik kelas I. Selain itu, fokus dari penelitian yang dilakukan ini adalah materi menulis huruf kapital pada fase A kurikulum merdeka sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pada pembahasan mengenai pengembangan media kartu bergambar dengan materi pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I sekolah dasar dinyatakan bahwa media kartu bergambar sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I sekolah dasar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perolehan skor validasi media sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan materi sebesar 84% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan

Media berupa kartu bergambar juga dinyatakan efektif dalam penggunaan pada pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai pre-test dan post-test baik dalam uji coba skala terbatas maupun uji coba skala besar yang mengalami peningkatan skala sedang dengan nilai t -Gain 0,43 dan n -Gain 0,54 pada uji coba skala besar.

Berdasarkan perhitungan rumus kepraktisan yang diperoleh dari skor hasil angket peserta didik dan pendidik didapatkan hasil yang positif. Hasil angket peserta didik dalam uji coba skala terbatas dan uji coba skala besar yakni 95,33% dan 92,92%. Pada hasil angket pendidik diperoleh persentase sebesar 88%. Ketiga hasil tersebut dinyatakan dalam kategori sangat praktis.

Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam melaksanakan pembelajaran menulis huruf kapital di kelas I dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar adalah pertama bagi pendidik, dalam pembelajaran dapat memadukan pemanfaatan media dengan berbagai aktivitas yang berbeda sehingga peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik dapat menambahkan kalimat lain dan ilustrasi gambar yang beragam sehingga peserta didik lebih dapat memperkaya kata dan melatih menulis huruf kapital yang baik. Selain itu juga bagi peserta didik, lebih mengoptimalkan lagi dalam penggunaan media kartu bergambar tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis dalam materi huruf kapital juga dalam membuat kalimat dengan baik dalam pembelajaran. Tidak hanya itu bagi peneliti yang akan datang, media kartu bergambar dikembangkan dapat dengan meningkatkan kualitas desain yang jauh lebih jelas dan ilustrasi yang jauh lebih menarik, pemilihan warna maupun font pada kalimat dan juga lainnya sehingga dapat menjadikan media pembelajaran yang lebih valid, lebih efisien, dan lebih praktis dalam pemanfaatannya.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata

- Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Aqwal, S. M., Nurfadhillah, S., & Nuraeni, Y. (2022). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca Siswa Kelas 2 SDN Karawaci 1 Kota Tangerang. *Tsaqofah*, 2(3), 326–343. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i3.376>
- Ariyanti, R. (2019). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Penulisan Kata pada Koran Mercusuar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 12–28. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/BDS/article/view/12178/9361>
- Arsiyati, U. (2020). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II SDN Margorejo IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–4.
- Arsyad, M. (2017). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI Danizar Arwudarachman Wayan Setiadarma Marsudi Abstrak. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03 Nomor 0, 237–243.
- Borrego, A. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa pada Bagian Pendahuluan Skripsi Mahasiswa IAIN Bengkulu. 10, 6.
- Buqis, B. N., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar Skripsi. 967–976.
- Cruz, A. P. S. (2013). Pengaruh Media Belajar Kartu Bergambar Pada Hasil Belajar Kelas V SDN Glagah Purworejo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3), 248–253.
- Efendi, R. (2017). Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania*, II(2), 288–299.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahrudin, Ika Rachmayani, Baik Nilawati Astini, N. S. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. 4(1). <https://doi.org/10.2991/icss-19.2019.53>

- H Kara, O. A. M. A. (2014). Pembelajaran mufrodat menggunakan media kartu bergambar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hariani, T., Sari, N., Mariyati, Y., & Guru Sekolah Dasar, P. (2021). *Seminar Nasional Paedagoria Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 1(September), 101–107. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip>
- Hidayah, N., & Novita. (2016). Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode struktur analitik sintetik (SAS) mata pelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas II C semester II di MIN 6 Bandar Lampung T.A. 2015/2016. *Terampil*, 3(1), 85–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v3i1.1331>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Ismundari, L., & Suprayitno. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20–29.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jeklin, A., Bustamante Fariás, Ó., Saludables, P., Para, E., Menores, P. D. E., Violenca, V. D. E., Desde, I., Enfoque, E. L., En, C., Que, T., Obtenor, P., Maestra, G. D. E., & Desarrollo, E. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Picture Storybook pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP. *Correspondencias & Análisis*, 15018, 1–23.
- Kawuryan, S. P. (2018). *Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya*. c, 1–6.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mulyati, Y. (2011). *PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN*. 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nuraini. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD INPRES 6/75 TA' KECAMATAN TANETE RIATTANG KABUPATEN BONE. *Eprints Universitas Negeri Makassar*.
- Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisanian.v1i1.1160>
- Rachmadina, C. D., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., Surabaya, N., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Surabaya, N. (2019). *Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. 1405–1414.
- Rachman, T. (2018). Hakikat Pra Menulis. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahmadani, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (Sas) Di Kelas I Sdn 61 Tondok Alla Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.24256/jtlr.v1i1.586>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Robbi'atna, L., & Heru Subrata. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya 2515. *Jpgsd*, 7(1), 2517.
- Sapti, M. (2019). Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>
- Sari, V. O. (2018). KETERAMPILAN MENULIS SURAT YANG BAIK DAN BENAR Vidya Octa Sari *). *Jurnal Elsa, Volume 16(2)*, 92–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/elsa.v16i2.97>
- Shara, A. W., Kurniawan, O., & Antosa, Z. (2019). Analisis Kemampuan Menentukan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Karangan Deskripsi Siswa Kelas V Sd Negeri 161 Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2), 346–352. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i2.6658>
- Sibirian, L. (2018). Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Oleh Mahasiswa Pgsd Semester Ii Kelas 3 Unika Santo Thomas Sumatera Utara. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(1), 81–87. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v8i1.9821>

- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Utari, Vovi Rambe, R. N. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas. 12(3), 361–372. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.249>
- Wandini, R. R. (2017). Pengenalan Huruf Vokal Terhadap Anak Usia Dini Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Tarbiyah*, 24(1), 120–136.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Pedagogik*, III(1), 34–40. [file:///C:/Users/User/Downloads/1258-Article Text-3407-1-10-20180628.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/1258-Article%20Text-3407-1-10-20180628.pdf)
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zain, N. F. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Permulaan Untuk Anak Berkesulitan Belajar Menulisdikelas Ii Di SD Bangunrejo 2 Yogyakarta. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7. <http://www.albayan.ae>
- Zamrodah, Y. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Akhlak di SMP Islam Terpadu Daarut Tahfidz Karangasem Sayung Demak. 15(2), 1–23.