



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA CERITA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Ulfiyatu Rosidah^{1*}, Asri Susetyo Rukmi²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 April 2025

Revisi 14 April 2025

Diterima 23 April 2025

Abstract

This study aims to produce a valid, practical, and effective Story Word Card media product. The type of R&D research with the development model used is the ADDIE model, which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validity results obtained a percentage of 90% from media experts and 96% from material experts with a very valid category. The results of the questionnaire given to educators showed a percentage of 90%. The results of the practicality of the media were obtained from the educator questionnaire with a percentage of 90% and the student questionnaire obtained a percentage of 86% with a very practical category. The effectiveness of the media from the pre-test and post-test results, the analysis obtained an n-gain value of 0.55 and was included in the moderate category. Based on these results, it can be concluded that the story word card media developed is declared feasible for use in early reading learning.

Kata kunci:

Media, pengembangan, pembelajaran, media kartu, model pembelajaran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Kartu Kata Cerita yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian R&D dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil kevalidan memperoleh persentase 90 % dari ahli media dan 96 % dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil angket yang diberikan kepada pendidik menunjukkan persentase sebesar 90%. Hasil kepraktisan media diperoleh dari angket pendidik dengan persentase 90 % dan angket peserta didik memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media dari hasil pre-test dan pos-test, analisis memperoleh nilai n-gain sebesar 0,55 dan termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata cerita yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Ulfiyatu Rosidah

Ulfiyatu231@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan langkah pada pelaksanaan belajar di lingkungan sekolah. Seorang pendidik dan peserta didik terlibat dalam kegiatan interaksi dan komunikasi yang saling menguntungkan dalam lingkungan sekolah untuk mewujudkan pembelajaran. Pada proses pembelajaran, pendidik perlu memilih komponen yang tepat seperti metode pembelajaran, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar dan media pembelajaran. Pemilihan elemen pembelajaran yang tepat harus diidentifikasi sesuai dengan materi dan karakter peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam menerima pembelajaran menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang lebih baik. Salah satu elemen yang perlu digunakan agar pembelajaran berjalan secara optimal adalah media pembelajara.

Media pembelajaran berperan dalam membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih efektif sekaligus mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih antusias dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting dari proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Membaca permulaan merupakan tingkat pembelajaran peserta didik mulai memahami sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini juga dikenal sebagai tingkatan belajar membaca peserta didik (Syifa & Faujiah, 2021). Pembelajaran membaca permulaan merupakan proses awal peserta didik dalam memahami tulisan. Peserta didik hanya dikenalkan belum dituntut untuk memahami. Pada tahap awal membaca, peserta didik diajarkan untuk mengenal huruf atau kelompok huruf yang membentuk bunyi dalam bahasa. Fokus utama diberikan pada penulisan yang benar, pelafalan dan intonasi yang tepat, kelancaran, serta kejelasan suara. Hal ini membantu peserta didik untuk lebih siap dan percaya diri dalam melanjutkan ke tahap membaca yang lebih lanjut atau membaca dengan pemahaman di tingkat kelas yang lebih tinggi (Muammar, 2020). Untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran peserta didik perlu menguasai membaca permulaan sebagai landasan dasar yang dimulai dari mengenal huruf dan kata.

Terdapat beberapa metode membaca yang dapat digunakan dalam membaca permulaan, seperti metode EJA, metode Metode Analisis Struktural Sintetis (SAS),

metode kata lembaga, dan metode kupas rangai suku kata dan metode global. Metode Metode kata Lembaga dimulai dengan mengenalkan kata, kemudian diuraikan menjadi suku kata, dilanjutkan dengan diuraikan menjadi huruf, dan akhirnya menggabungkan suku kata dan huruf kembali untuk membentuk kata, menurut (Muammar, 2020) metode kata lembaga dianggap tepat digunakan pada membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Hasil observasi yang ditemukan pada 25 peserta didik di SDN Sambikerep 1 Surabaya menunjukkan hasil bahwa peserta didik kelas 1 mengalami kendala dalam keterampilan membaca permulaan, terutama pada membedakan huruf dan belum lancar dalam membaca. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan (Maghfiroh & Hendratno, 2024) yang mengatakan bahwa keterampilan membaca sangat kurang karena pendidik hanya menggunakan buku cetak dan keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kurang sesuai. Dalam pembelajaran diperlukan media yang sesuai untuk membantu proses pembelajaran.

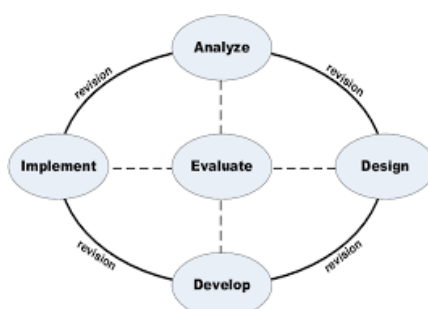
Kartu kata merupakan media pembelajaran berupa kartu kecil yang digunakan dalam aktivitas belajar, terutama melalui permainan. Media ini mencakup kartu berisi gambar, teks, atau simbol yang membantu peserta didik mengingat atau memahami konsep yang terkait dengan gambar tersebut (Ismail et al., 2020). Media Kartu Kata salah satu bentuk media cetak berbentuk kartu yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut KBBI edisi ke 6 2023, cerita adalah tuturan yang menceritakan tentang apa yang terjadi (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). KBBI juga mengatakan bahwa cerita adalah karangan yang menceritakan tentang tindakan, pengalaman, atau kesulitan seseorang. Media Kartu Kata Cerita merupakan pengembangan dari media kartu kata, media gambar dan cerita yang dijadikan satu. Kartu ini dilengkapi dengan cerita sederhana untuk memantik rasa ingin tahu peserta didik dengan mendengarkan cerita yang dibacakan guru yang dilengkapi dengan kartu gambar untuk mengidentifikasi ilustrasi cerita serta mengajarkan kata-kata melalui kartu kata. Hal Ini menunjukkan bahwa pengembangan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran harus terus dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara maksimal.

Dengan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif berupa "Kartu Kata Cerita" guna

meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik kelas 1 SD, terutama dalam mengenali kata-kata yang dimulai dengan suku kata "ga,gi,gu,ge,go".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan R&D (*Research and Development*) dengan teknik pengumpulan data yang digunakan kuisioner, wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Dalam penelitian ini dihasilkan produk baru berupa media Kartu Kata Cerita yang dibuat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi peserta didik yang baru mulai belajar membaca di kelas 1 sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1-B SDN Sambikerep 1 Surabaya. Instrumen penelitian berupa lembar validasi media dan materi, lembar angket kepraktisan pendidik dan peserta didik, lembar *pre-test* dan *pos-test*. Teknik analisis data yang digunakan untuk data hasil validasi dan hasil angket adalah metode deskriptif dengan perhitungan menggunakan skala likert. Dengan rumus serta hasil persentase yang diadaptasi pendapat Sugiyono (2015) :

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

Dengan hasil persentase kevalidan sebagai berikut ;

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Rating nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi
61%-80%	Valid / layak dan dapat digunakan (dengan revisi kecil)
41%-60%	Kurang valid / kurang layak dan digunakan dengan (revisi besar)
21%-40%	Tidak valid / tidak layak dan tidak dapat digunakan
0%-20%	Sangat tidak valid / sangat tidak layak dan tidak untuk digunakan

(Riduwan & Sunarto, 2013:23)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Rating nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak Praktis

(Sugiyono 2015)

Analisis keefektifan menggunakan hasil *pre-test* dan *pos-test* peserta didik. Analisa keefektifan media Kartu Kata Cerita menggunakan rumus n-Gain dengan rumus sebagai berikut :

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

(Sundayana, 2016)

Keterangan :

G : Indeks gain

Tabel 3. Kriteria indeks N-Gain

Nilai gain ternormalisasi	Keterangan
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sundayana, 2016)

Jika nilai N-gain menunjukkan nilai $g = 0,00$ artinya dalam proses pembelajaran dengan adanya media kartu kata cerita atau tidak menggunakan media kartu kata cerita tidak menunjukkan peningkatan. Peserta didik menggunakan media kartu kata cerita dibutuhkan minimal hasil penilaian N-gain dengan nilai $0,30 < g < 0,70$ dengan peningkatan sedang.

Hasil



Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk Kartu Kata Cerita yang valid, praktis, dan efektif untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Peneliti akan memaparkan hasil sesuai dengan urutan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tahapan-tahap ini diuraikan sebagai berikut:



Tahap Analisis. Tahap pertama penelitian menganalisis kurikulum, materi dan karakteristik peserta didik, 5 peserta didik ditemukan kesulitan membedakan huruf, kesulitan dalam membaca, dan metode pembelajaran yang digunakan pendidik ceramah membuat peserta didik bosan. Kurikulum yang diterapkan di SDN Sambikerep 1 adalah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum tersebut, peneliti merancang langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas I sekolah dasar. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah membaca permulaan melalui suku kata ga,gi,gu,ge,go dengan tujuan peserta didik mampu membaca kata melalui media Kartu Kata Cerita yang telah dikembangkan peneliti. Peserta didik kelas 1 berada pada tahap operasional konkret, menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget umumnya berusia antara 7 hingga 11 tahun. Pada

tahap ini, anak mulai dapat berpikir logis, tetapi masih bergantung pada objek konkret dan pengalaman nyata untuk memahami konsep. Media Kartu Kata Cerita dapat digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan karena menggunakan media visual yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Tahap perancangan. Tahap ini dimulai dengan peneliti mendesain media kartu di aplikasi canva dan menentukan tema serta ukuran kartu. Dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang telah ditentukan. Berikut adalah desain media Kartu Kata Cerita :





Tabel 4. Desain Perancangan




No	Tampilan	Keterangan
1.	Desain box kartu kata cerita	
2.	Teks cerita berisi cerita singkat untuk memantik peserta didik dalam mengenal kata .	

3.	Kartu kata untuk mengenalkan suku kata yang tepat. Kartu akan dicetak dengan ukuran 11cm x 8 cm, berbahan dari glossy paper.	
4.	Kartu gambar untuk memberikan Gambaran secara nyata kepada peserta didik. Kartu akan dicetak dengan ukuran 11 cm x 8 cm, berbahan dari glossy paper.	

Tahap Pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh pakar media dan materi untuk memastikan kualitas produk. Validasi media dilakukan oleh Drs. Suprayitno, M.Si dan validasi materi kepada M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd. dengan hasil pengembangan sebagai berikut :

Tabel 5. Pengembangan media

Komponen	Deskripsi dan Isi	Keterangan
Kotak Kemasan	Desain kotak kemasan kartu kata cerita.	
Petunjuk Penggunaan	Berisi cara penggunaan media Kartu Kata Cerita	
Kartu bagian depan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita singkat untuk memantik rasa ingintau peserta didik. 2. Gambar untuk mengilustrasikan objek cerita yang dibacakan pendidik. 3. Suku kata untuk mengenalkan kata sesuai dengan gambar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.

		
Kartu Bagian Belakang	<div>1. Kartu cerita dengan tulisan pendidik dibelakang kartu, yang artinya kartu tersebut dipegang pendidik dan dibacakan pendidik.</div> <div>2. Kartu gambar dan suku kata dengan tulisan peserta didik yang artinya dimainkan oleh peserta didik sesuai intruksi pendidik.</div>	<div>1.</div> <div>2.</div> <div></div>

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memiliki skor validasi sebesar 90% dan materi 96 % dengan hasil tersebut, media ini layak digunakan untuk mengajar keterampilan membaca kata yang diawali dengan suku kata “ga,gi,gu,ge,go”.

Tabel 6. Hasil validasi media dan materi

No	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	90 %	Sangat valid
2.	Validasi materi	96 %	Sangat valid

Tahap Implementasi. Pada tahap ini uji coba media pembelajaran pada dua skala: skala kecil 6 peserta didik kelas 1-A dan skala besar 25 peserta didik kelas 1-B. Saat implementasi di sekolah diadakan *pre-test* dan *pos-test* yang dilakukan secara bergantian maju untuk melakukan tes secara lisan membaca. Untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh peserta didik setelah belajar menggunakan Kartu Kata Cerita peneliti menggunakan nilai n-Gain dengan rumus:

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

$$(G) = \frac{2109 - 1623}{2500 - 1623}$$

$$= \frac{486}{877}$$

$$= 0,55$$

Diperoleh hasil skor pre-tes dan post-test sesuai dengan pengolahan data dapat dilihat bahwa nilai n-Gain skala besar yaitu 0,55. Nilai n-Gain $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Hasil kepraktisan media diperoleh dari respon pendidik dan peserta didik. Angket pendidik memperoleh persentase 90% yang termasuk kategori sangat praktis.

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

$$P = \frac{9}{10} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Perhitungan hasil angket peserta didik memperoleh 87 % kategori sangat praktis.

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

$$P = \frac{218}{250} \times 100$$

$$= 87 \%$$

Dari hasil angket pendidik dan peserta didik media Kartu Kata Cerita telah mencapai 81 – 100 % sehingga Kartu Kata Cerita bisa dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Tahap Evaluasi. Tahap evaluasi digunakan untuk meninjau kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan dan penggunaan media Kartu Kata Cerita. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan 2 cara yakni dengan melakukan evaluasi produk dan evaluasi hasil. Pada evaluasi produk dilakukan dengan memperbaiki media sesuai dengan saran ahli media Drs. Suprayitno, M.Si dan ahli materi M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.. Evaluasi hasil belajar juga menunjukkan peningkatan dalam pemanfaatan media, meskipun beberapa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam pengucapan dan kelancaran saat membaca kata yang diawali dengan suku kata "ga,gi,gu,ge,go".

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Kartu Kata Cerita untuk keterampilan membaca permulaan mengenal kata melalui suku kata ga,gi,gu,ge,go dikelas 1 sekolah dasar. Kartu Kata Cerita yang dikembangkan dapat dikategorikan layak dalam kegiatan pembelajaran. Dilihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Media Kartu Kata Cerita yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *Kartu Kata Cerita* sangat sesuai untuk peserta didik tahap operasional konkret menurut teori Piaget, karena pada tahap ini anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan benda konkret yang dapat mereka lihat dan manipulasi. Media ini menghubungkan kata dengan gambar secara visual, memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka dalam membaca. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Wulandari (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD,

membuktikan bahwa media visual seperti ini efektif dalam mendukung pembelajaran awal membaca

Kevalidan media Kartu Kata Cerita diperoleh dari hasil validasi dari para ahli yaitu ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media valid untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas yang mendapatkan perolehan skor 90 % sehingga dinyatakan sangat valid digunakan. Hal ini didukung oleh Ariyanti (2020) yang menyatakan bahwa media dengan persentase 81 %- 100 % dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 96 % yang termasuk kategori sangat valid digunakan. Hal tersebut sejalan didukung oleh pendapat Junaidi (2019) yang menyatakan bahwa pembuatan media yang baik harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik dan memberikan kemudahan bagi peserta didik.

Kefektifan media dari hasil *pre-test* dan *pos-test*. *Pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum pelajaran untuk mengetahui kemampuan awal mereka, dan *pos-test* dilakukan setelah pelajaran untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Hasil uji skala kecil melibatkan 6 peserta didik dan mendapat skor n-Gain 0,44 %, sehingga uji coba dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar, yang melibatkan 25 peserta didik. Hasil uji coba skala besar menunjukkan skor n-Gain 0,55 %, dan nilai n-Gain $0,30 \leq g < 0,70$, yang menunjukkan peningkatan sedang.

Selama proses pembelajaran di kelas, terdapat beberapa temuan, Pada *pre-test* beberapa peserta didik masih kesulitan menyebutkan suku kata menjadi kata secara tepat. Mereka sering ragu dan lambat saat membaca suku kata menjadi kata. Pada Saat *pos-test* beberapa peserta didik memiliki keberanian dalam membaca walaupun ada beberapa peserta didik menunjukkan bahwa pelafalan yang diucapkan kurang sesuai, seperti : kata “gereja” sebagai /ge.re.dʒa/, dengan “e” pertama dibaca seperti "é" (e taling), pengucapan yang tepat adalah /gə.re.dʒa/ huruf “e” dengan e pepet (/ə/), bukan e taling (/e/), kata “gereja” dibaca: /gə.re.dʒa/ bukan /ge.re.dʒa/. dan yg kedua kata /gelas/ → salah → diucapkan /gélas/ (dengan /e/ seperti pada kata "besar") seharusnya gelas/ → benar → menggunakan fonem /ə/ (e pepet), vokal tengah dan tidak ditekan. Situasi ini menjadi momen pembelajaran yang sangat positif, karena kartu Kata Cerita memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan pelafalan dengan gambar dan teks

secara bersamaan. Melalui pengulangan dan koreksi langsung yang menyenangkan, mereka mulai memperbaiki pelafalan kata secara bertahap.

Saat pembelajaran selesai peneliti memberika angket kepada peserta didik dan pendidik guna mengetahui hasil kepraktisan media yang digunakan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada pendidik, diperoleh persentase sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Ridwan & Sunarto (2013:23) yang mengatakan bahwa rating nilai 81%-100 % termasuk dalam kategori sangat praktis. Peserta didik menunjukkan respons positif saat diajak menyimak cerita dan mencocokkan gambar dan kata, mereka sangat antusias. Sementara itu, hasil angket dari peserta didik menunjukkan persentase sebesar 87%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Menurut Ridwan & Sunarto (2013:23), tingkat kepraktisan media dapat dilihat dari skor angket. Jika hasil evaluasi berada pada kisaran 81%–100%, maka media tergolong sangat praktis, artinya mudah digunakan, disukai pengguna, dan sesuai dengan tujuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media Kartu Kata Cerita untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan data yang diperoleh :

1. Hasil kevalidan ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 96%, dengan kategori sangat valid.
2. Hasil Kepraktisan media kartu kata cerita dari pendidik menunjukkan persentase sebesar 90%, sementara angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh persentase sebesar 86%, dengan kategori sangat praktis.
3. Hasil Keefektifan media dianalisis melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta, analisis peneliti menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,55 dan termasuk dalam kategori sedang.

REFERENSI

- Ariyanti, S. E. A. E. (2020). Media Kartu Kuartet Dikda Seni Tari Berbasis Outdoor Learning. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 72–77.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39356>
- Hidayah, L. (2017). Implementasi budaya literasi di sekolah dasar melalui optimalisasi

- perpustakaan: Studi kasus di Sekolah Dasar Negeri di Surabaya. *JU-Ke (Jurnal Ketahanan Pangan)*, 1(2), 48–58. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JU-ke/article/view/791>
- Ismail, I., Uyuni Taufiq, A., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(2), 236. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17084>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Maghfiroh, R., & Hendratno. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 12(7), 1190–1199. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/61287>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar Scanned by TapScanner* (Issue November 2020).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi* (Issue 197). Alfabeta.
- Syifa Faujiah, L. I. M. & M. U. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada pelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 165–169. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1294%0Ahttps://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1294/890>
- 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>
- Yunaili, H., & Riyanto, R. (2021). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221–233. <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>