

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BACA BERBASIS ANDROID
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Yustika Alawiyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (yustika.17010644203@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

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

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan guna: menghasilkan produk berupa media kartu baca berbasis android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Juga mengetahui kualitas media kartu baca berbasis android untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar dilihat melalui kevalidan pembelajaran dan kepraktisan media. Penelitian ini memakai teknik ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, juga evaluasi. Hasil penelitian menyimpulkan jika kevalidan media sejumlah 86% dengan sangat valid juga hasil kevalidan materi didapatkan sejumlah 88% dengan sangat valid. Adapun hasil kepraktisan angket siswa diperoleh 100% sangat praktis dan angket guru diperoleh 100% sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media kartu baca berbasis android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar layak guna diimplementasikan.

Kata Kunci: penelitian pengembangan, media kartu baca , android.

Abstract

The purpose of development research is to: produce a product in the form of an android-based reading card media for the beginning reading skills of first-grade elementary school students. Knowing the quality of android-based reading card media for the early reading ability of first-grade elementary school students is seen through the validity of learning and the practicality of the media. This study uses the ADDIE technique which consists of 5 stages; analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The results of the study concluded that the validity of the media was 86% very valid and the results of the validity of the material were 88% very valid. The results of the practicality of student questionnaires obtained are 100% very practical and teacher questionnaires obtained are 100% very practical. It can be concluded that the android-based reading card media for early reading skills of first-grade elementary school students is feasible to implement.

Keywords: development research, reading card media, android.

PENDAHULUAN

Siswa belajar untuk memperoleh pengetahuan dan memahami materi baik yang diajarkan oleh guru maupun dari sumber – sumber lain. Guru sebagai pengajar bertugas memberikan bahan ajar berupa materi pelajaran, pengetahuan, nilai dan keterampilan kepada siswa. Guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing dengan memfasilitasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Perkembangan dalam dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung saat ini dipegaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini telah bermunculan berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk memberikan

peluang kepada para pendidik dan Lembaga pendidikan untuk berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar serta penemuan metode sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Seorang pendidik memiliki peran penting dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah, baik itu dalam kelengkapan kurikulum, metode, media atau sumber belajar, saran dan prasarana lainnya. Tanpa adanya pendidik yang professional tentunya tujuan pendidikan tidak dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media untuk mempermudah peserta didik menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat belajar, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga membuat pelajaran lebih

bermakna dan dipahami. Dengan hal tersebut dapat membuat peserta didik meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Septi Dwi Putri & Desy Eka Citra (2019) menjelaskan bahwa problematika seorang guru dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Problematika tersebut dikelompokkan ke dalam dua kategori, yakni problematika merencanakan dan mengembangkan media serta problematika dalam menerapkan media pembelajaran. Dalam merencanakan dan mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Terkait dengan permasalahan ini, kendala yang dihadapi adalah berupa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada di dalam kurikulum. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam media pembelajaran menjadi salah satunya penunjang dalam proses pembelajaran

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukam ketepatan guru dalam memilih metode, media, dan sumber belajar. Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pembelajaran dan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media merupakan komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar (Rusman 2013:160). Media dapat mempermudah penyampaian isi materi agar diterima dengan baik oleh siswa. Media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat makan pembelajaran dapat terlaksana dan terfasilitasi dengan baik dan efektif.

Dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan isi materi, cara menjelaskan materi dan karakteristik penerima materi. Media pembelajaran dapat digunakan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat ikut aktif terlibat dalam pembelajaran materi pada media yang digunakan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik apabila siswa dapat membaca dengan benar. Dengan kemampuan membaca yang benar siswa dapat memahami berbagai informasi dalam tulisan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar membaca permulaan yaitu dengan pengembangan media visual. Pengembangan media visual dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam pembelajaran membaca permulaan. Media visual dapat digunakan untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan guru. Menurut Levied an Lentz (dalam Musfiqon, 2016 : 33) media visual merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dengan kasat mata oleh indera penglihatan manusia. Media visual dapat digunakan untuk memahami teks maupun gambar. Teks maupun gambar dapat membangun sikap dan emosi siswa serta dapat membantu siswa yang memiliki kelemahan dalam membaca. Salah satu media visual

yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu Media Kartu Baca Berbasis Android.

Media kartu baca berupa kartu yang berisi kata kemudian disusun menjadi kalimat sederhana. Media kartu baca merupakan pengembangan dari kartu kata bergambar. Menurut Soeharto (dalam Kaesti 2017 :22) kartu kata adalah kartu yang bertuliskan kata – kata yang dipakai menjadi media maupun alat proses pembelajaran. Jadi media kartu baca merupakan kartu kata bergambar yang disusun menjadi satu kalimat sederhana.

Media Kartu Baca Berbasis Android ini tidak sama dengan media kartu kata bergambar yang berbasis cetak karena media kartu baca ini berbasis android yang hanya dapat di aplikasikan melalui smartphome. Media kartu baca ini juga memiliki kelebihan selain berbasis android media ini juga mudah dibawa kemana saja untuk belajar dan media kartu baca ini belum pernah dipakai di sekolah mana saja. Media ini media pertama yang akan diuji coba di sekolah terutama kelas 1 sekolah dasar untuk belajar membaca permulaan.

Pengunaan media Kartu Baca Berbasis Android ini didesain dalam bentuk permainan. Gunadi, 2014 : 5 menyatakan permainan dapat meringankan kejenuhan siswa dalam belajar dan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sebab bisa bermain sambil belajar. Materi yang digunakan disesuaikan dengan tema dan subtema. Murid membaca teks pendek yang berkaitan dengan gambar yang ada pada kartu baca. Sesudah membaca teks pendek siswa bisa mengidentifikasi dan menyusun kosa kata kemudian membaca menjadikan kalimat sederhana.

Sesuai wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas 1 UPT SD Negeri 210 Gresik, bahwa kemampuan membaca awal murid kelas 1 sekolah dasar seperti membaca kalimat sederhana masih rendah. Dalam aktivitas pembelajaran guru memakai buku siswa sebagai sumber belajar dan memanfaatkan benda – benda di sekitar kelas sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan analisis KD pada pembelajaran yang membutuhkan media, khususnya pada materi membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar. Sehingga pengembangan media Kartu Baca Berbasis Android sebagai media pembelajaran membaca permulaan yang dapat digunakan sesuai dengan pembelajaran pada kurikulum 2013.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan media Kartu Baca Berbasis Android dimanfaatkan dalam keterampilan membaca permulaan kelas 1 siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut adalah ” Pengembangan Media Kartu Baca Berbasis Android untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Bagaimana prosedur pengembangan

media Kartu Baca Berbasis Android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar, Bagaimana kualitas media Kartu Baca Berbasis Android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar ditinjau dari : Kevalidan media Kartu Baca Berbasis Android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar, Kepraktisan media Kartu Baca Berbasis Android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) menjelaskan prosedur pengembangan media kartu baca berbasis android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. (2). Mengetahui kualitas pengembangan media ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media kartu baca berbasis android.

Dalam penelitian ini, spesifikasi media Kartu Baca Berbasis Android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar dijabarkan sebagai berikut : Spesifikasi produk berdasarkan fisik : Media Kartu Baca Berbasis Android disajikan dalam bentuk gambar persegi dengan logo B, Lambang aplikasi media kartu baca dibuat colorfull untuk menarik perhatian siswa, Ukuran media kartu baca berbentuk persegi panjang ukuran 12,5 cm dan lembar 5,5 cm.

Spesifikasi produk berdasarkan isi media Kartu Baca Berbasis Android : Media Kartu Baca Berbasis Android ini berisikan materi tentang ciri – ciri benda hidup dan tak hidup serta macam – macam benda hidup dan tak hidup yang akan disajikan berupa tulisan , gambar , dan suara . Media Kartu Baca Berbasis Android ini didesain dengan berbentuk persegi panjang dan persegi yang di dalam persegi panjang berisi gambar dan bentuk persegi untuk mengisi huruf. Disamping bentuk persegi panjang yang berisi gambar ada bentuk persegi yang didalamnya terdapat huruf-huruf acak. Serta dalam bentuk persegi panjang dapat mengeluarkan suara atau audio yang berbunyi sesuai isi gambar. Bagian pada media Kartu Baca Berbasis Android meliputi bagian KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), Indikator , panduan penggunaan. Bagian isi materi dikemas dengan setiap kartu berisi teks dan suara. Gambar meliputi 10 Benda Hidup antara lain (gambar manusia , gajah , kucing , ular , pohon kaktus , pohon beringin, kuda , burung , bunga) Benda Tak hidup (gambar tas , meja , buku , baju , sandal , batu , mobil, boneka , sisir , sepeda) Ciri – ciri benda hidup (gambar perlukan air , bernafas , bergerak , perlu makanan, membesar) Ciri – ciri benda mati (gambar tidak tumbuh, tidak berkembang biak , tidak bernafas).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut. Pada penelitian pengembangan ini, jenis produk yang dikembangkan adalah media Kartu Baca Berbasis

Android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pemilihan model ADDIE karena sesuai dengan pengembangan Media Kartu Baca Berbasis Android yang terdiri atas 5 tahap pelaksanaan penelitiannya.

Menurut Sugiono (2015:200) langkah – langkah model pengembangan ADDIE ditunjukkan pada gambar bagan sebagai berikut :



Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dipakai guna melaksanakan pengumpulan informasi. Kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi ialah melakukan analisis kebutuhan dari calon pengguna terhadap produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi tersebut melalui wawancara dengan guru kelas 1 terkait dengan media yang digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan. Di proses ini peneliti melaksanakan penelitian di UPT SD Negeri 210 Gresik dengan Bu Puji wali kelas 1 di UPT SD Negeri 210 Gresik. Langkah – langkah tahap analisis berikut ini : (1) Analisa Kurikulum Menganalisa kurikulum yang ada di UPT SD Negeri 210 Gresik. Yaitu menganalisis kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan materi membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar.(2) Analisis Karakteristik siswa Analisis karakteristik siswa dengan mengamati kemampuan belajar siswa keterampilan sikap siswa yang perlu dikembangkan dalam proses edukasi membaca permulaan. Dengan siswa kelas 1 sekolah dasar yang mudah bosan belajar dan masih senang bermain bersama teman – temannya dapat dijadikan bahan menentukan produk yang akan dikembangkan.(3) Analisa Materi Materi yang dianalisis yaitu materi keterampilan membaca permulaan menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Materi tersebut kemudian dirancang dan ditampilkan menggunakan media Kartu Baca Berbasis Android.

Tahap perencanaan merupakan tahapan yang digunakan untuk membuat rancangan atau rencana Peneliti yang akan dilakukan. Pada tahap perencanaan peneliti mendesain media Kartu Baca Berbasis Android dengan memulai design kata dan gambar pada kartu.

Tahap Pengembangan Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut: 1. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.

2. Membuat instrument penelitian yaitu lembar validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, lembar instrumen untuk respon guru dan siswa. Lembar validasi Ahli Media berisi aspek pewarnaan, pemakaian kata atau bahasa, grafis, dan desain. Lembar validasi materi berisi aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, instrument respon guru berisi beberapa aspek penilaian yang meliputi: aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik. Sedangkan Instrumen respon siswa berisi penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

3. Validasi desain media pembelajaran Kartu Baca Berbasis Android dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi serta ahli media mengenai kesesuaian materi dan tampilan media.

4. Setelah mendapatkan masukan kritik dan saran dari para ahli, maka akan diperbaiki produk yang dikembangkan dan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Tahap implementasi di riset adalah proses uji coba media yang akan ditingkatkan terhadap murid kelas 1 sekolah dasar. Uji coba terbatas dilaksanakan hanya di uji coba skala rendah. Uji coba skala kecil hanya memakai 7 murid kelas 1 sekolah dasar UPT SD Negeri 210 Gresik yang ada di lingkup rumah peneliti. Hal itu disebabkan kondisi juga situasi pandemi virus corona (Covid-19) yang menyerang hampir semua negara. Maka dari itu kemendikbud juga telah mengesahkan surat edaran nomer 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan himpunan melakukan pembelajaran daring dan bekerja di rumah mulai tanggal 17 maret 2020. Sehingga peneliti menggunakan siswa yang berada di dekat rumah peneliti yaitu UPT SD Negeri 210 Gresik.

Pada tahap evaluasi ialah kegiatan evaluasi dan revisi produk utama. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dari uji coba lapangan pendahuluan menjadi bahan informasi untuk perbaikan atau masukan. Kevalidan bahan ajar yang sudah ditingkatkan sesuai kritikan yang diberikan oleh dosen pakar materi juga pakar media. Selain itu juga dilakukan pengkajian kepraktisan materi ajar yang sudah ditingkatkan sesuai masukan guru dan siswa. Serta evaluasi penggunaan media sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan Media Kartu Baca Berbasis Android kepada siswa. Evaluasi ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kelayakan Media Kartu Baca Berbasis Android.

Subjek uji coba yang digunakan ialah siswa kelas 1 UPT SD Negeri 210 Gresik. Adapun alasan digunakan sekolah UPT SD Negeri 210 Gresik tersebut karena untuk melaksanakan tahapan prosedur penelitian serta lokasi sekolah dasar yang memiliki akses jalan searah dan memudahkan jangkauan saat penelitian dilaksanakan. Hal ini disebabkan oleh pandemi covid-19 dan Kemendikbud juga telah mengedarkan surat edaran nomer 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan himbuan melakukan pembelajaran dengan daring juga bekerja di rumah mulai tanggal 17 Maret 2020. Oleh

karena itu, uji coba siswa kelas 1 UPT SD Negeri 210 Gresik yang berada di dekat lokasi tempat tinggal peneliti sebanyak 7 siswa.

Pada penelitian ini data yang dihimpunkan ialah data kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasannya.

1. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari dosen pakar materi dan pakar media, karena data itu dipakai guna mengetahui media telah sesuai dipakai dalam pengajaran maupun masih butuh perbaikan.

2. Data kuantitatif dari hasil validasi, angket dan hasil tes berbentuk skor penilaian juga persentase yang mencakup kriteria kevalidan dan kepraktisan. Data tersebut didapat dari pakar materi, pakar media, pendidik maupun murid yang selanjutnya dibandingkan dengan skor ideal guna mencari tahu kesesuaian dari media yang dioptimalkan.

Teknik analisis data pada riset data terbentuk dari tiga proses yakni: .Pertama yaitu menganalisis data validasi media dan materi. Hasil skor ukuran data yang didapat dari para pakar media juga pakar materi selanjutnya diolah maupun diformulasikan memakai skala Likert. Berikut formulasi yang digunakan.

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

Perolehan skor hasil akhir kemudian dibandingkan dan dianalisis dengan tabel jenjang kriteria kevalidan. Hal tersebut bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan produk media yang ditingkatkan. Tabel kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk Media dan Materi

Presentase	Keterangan
0,00%-20,00%	Sangat tidak valid
21,00%-40,00%	Tidak valid
41,00%-60,00%	Kurang valid
61,00%-80,00%	Valid
81,00%-100,00%	Sangat valid

(Riduwan, 2014:11)

Tahapan kedua yaitu menganalisis data angket siswa. Data angket siswa berisikan tanggapan ataupun respon pengguna yaitu siswa, setelah menggunakan media. Pengumpulan data angket siswa kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan skala Likert. Berikut rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Perolehan skor hasil akhir kemudian dianalisis dengan menggunakan tabel kriteria kelayakan media dari data angket siswa. Hal tersebut bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan media terhadap tanggapan atau respon siswa ditinjau dari daya tarik dan daya serap siswa. Tabel kelayakan media terhadap tanggapan atau respon siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Ditinjau dari Daya Tarik Siswa

Persentase	Keterangan
≥55%	Kurang menarik
55%-74%	Cukup Menarik
75%-84%	Menarik
85%-100%	Sangat Menarik

(diadaptasi dari Sauhenda dkk, 2016:317)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Ditinjau dari Daya Serap Siswa

Persentase	Keterangan
≥55%	Kurang Mudah / Sulit
55%-74%	Cukup Mudah
75%-84%	Mudah
85%-100%	Sangat Mudah

(diadaptasi dari Sauhenda dkk, 2016:317)

Tahapan analisis data yang ke tiga yaitu menganalisis data tes. Pengumpulan data tes diperoleh dari data *postest* yang dilakukan oleh siswa. Data tes kemudian diolah dan dihitung untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Penghitungan pada analisis data tes menggunakan persentase perbandingan siswa yang mendapatkan nilai yang melebihi KKM dengan seluruh siswa. Batasan KKM sekolah dasar yaitu ≥ 75 . Menganalisis data tes dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Kemudian, hasil presentase dianalisis menggunakan tabel kriteria keberhasilan sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Keberhasilan

No	Nilai (%)	Kriteria Keberhasilan
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Dari penggunaan teknik analisis itu bisa disimpulkan jika media kartu baca dapat dikatakan layak jika hasil analisis perolehan skor validitas oleh pakar materi, pakar media, angket siswa juga respon siswa dari *postest* murid apabila memenuhi kriteria yang ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan riset ini berbentuk media kartu baca berbasis android sebagai kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 sekolah dasar. Pada riset pengembangan media ini diketahui kualitas media kartu baca dilihat dari kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Proses pengembangan menjadi berikut :
Tahap Analisis

1). Analisis kurikulum

Pada proses analisis kurikulum, analisis ini dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi kurikulum yang berlaku di UPT SD Negeri 210 Gresik Kecamatan

Kedamean Kabupaten Gresik. Identifikasi itu selingkup kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang dicapai oleh kelas 1 sekolah dasar pada materi membaca permulaan. Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan, maka media kartu baca yang akan dikembangkan terdapat dalam kegiatan pembelajaran pada kelas 1 tema 7 (Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku). Pembelajaran 1 dengan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran sebagai berikut :

Kompetensi Dasar :

3.6 Menjabarkan kosa kata perihal bermacam jenis benda di lingkungan sekitar lewat teks pendek (berupa gambar , slogan sederhana, tulisan, syair lagu) eksplorasi lingkungan.

4.6 Memakai kosa kata Bahasa Indonesia dengan ejaan yang sesuai juga dibantu dengan Bahasa Daerah perihal bermacam jenis benda di lingkungan sekitar dengan teks sederhana.

Indikator :

3.6.1 Menguraikan kosa kata perihal Benda hidup dan Benda Tak hidup dan teks pendek.

4.6.1 Memakai kosa kata perihal Benda hidup dan Benda Tak hidup dalam kalimat dan teks pendek.

4.6.2 Membaca kalimat perihal Benda hidup juga Tak hidup dalam teks sederhana.

1. Tujuan Pembelajaran

Sesudah mengamati gambar, murid bisa menguraikan kosa kata perihal Benda hidup dan Tak hidup dengan benar. 2. Sesudah menggunakan media kartu baca, murid bisa membaca kalimat teks pendek tentang Benda hidup dan Tak hidup dengan tepat. 3. Sesudah menyusun kata menjadi kalimat, murid bisa membaca kalimat pendek dengan lafal dan intinasi yang sesuai.

2). Analisis Karakteristik siswa

analisis ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan yang didapat murid. Identifikasi permasalahan tersebut terdiri aspek pengetahuan, sikap, dan kemampuan ketika tahap belajar membaca permulaan. Diketahui siswa kelas 1 kurang dalam membaca teks kalimat pendek . Pada aspek sikap, diketahui siswa memiliki antusias yang tinggi dalam belajar membaca permulaan memakai Media Kartu Baca Berbasis Android yang dikembangkan. Pada aspek keterampilan , siswa kelas belum mampu mengenal kosa kata dengan baik dan benar.

3). Analisis materi

analisa materi yang dilaksanakan yakni materi pembelajaran di Tema 7 (Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku), Sub Tema 1 (Benda hidup dan Tak hidup di Sekitarku), Pembelajaran 1 Semester 2 pada kurikulum 2013. Sesuai hasil analisis yang dilaksanakan menyimpulkan jika materi yang diberikan di kelas 1 yakni perihal menguraikan kosa kata benda hidup juga tak hidup dalam kalimat atau teks pendek.

Pada tahap perancangan ini, media Kartu Baca Berbasis Android diselaraskan dengan watak murid kelas 1 Sekolah Dasar serta disesuaikan dengan materi. Isi materi yang dikembangkan yaitu “ Benda hidup dan Tak

hidup” pada Tema 7 (Benda hidup dan Tak hidup di Sekitarku) dengan berpedoman KI dan KD yang selanjutnya dikembangkan jadi Indikator juga Tujuan Pembelajaran. Materi dalam Media Kartu Baca Berbasis Android mengacu pada tema yang telah ditentukan dan berorientasi dengan kemampuan membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar. Tampilan fisik pada Media Kartu Baca Berbasis Android dikembangkan dalam bentuk Link atau web , dengan background yang menarik dan berwarna pas materi juga memakai gaya huruf yang normal hingga mudah dibaca. Maupun Rancangan Media Kartu Baca Berbasis Android sebagai berikut :

Penjelasan rancangan yang akan menjadi dasar untuk melakukan proses pengembangan sebagai berikut :

	Gambar	Keterangan
		Tampilan awal terdapat nama aplikasi Kartu Baca Berbasis Android
		Tampilan menu kedua tombol main dan KI, KD
		Tampilan petunjuk susun kata dan petunjuk kuis pilihan ganda
		Tampilan susun kata atau main kuis pilihan ganda

Membentuk lembar validasi media juga materi, lembar validasi dibentuk guna mengevaluasi kevalidan produk yang dioptimalkan. Lembar validasi media berisi penilaian juga diberikan ke dosen pakar media. Lembar validasi materi pun berisi evaluasi juga diberikan kepada dosen pakar materi. Menyusun kuisisioner penddik juga murid, lembar angket dibuat dengan tujuan menilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Lembar kuisisioner pertama berisi pertanyaan yang diajukan kepada guru. Lembar kuisisioner yang kedua juga berisi pertanyaan dan diberikan ke murid. Dalam angket terdapat dua pilihan yaitu “ya” dan “tidak”. Lembar kuisisioner diberikan dengan tujuan sebagai alat evaluasi

dan menjadi acuan dalam melaksanakan evalasi supaya produk yang ditingkatkan jadi lebih baik. Merancang lembar evaluasi berupa *pos-test*, lembar evaluasi hanya difokuskan pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia saja, karena penelitian difokuskan pada keterampilan berbahasa Indonesia yaitu membaca permulaan.

Tahap pengembangan produk dilakukan pengembangan Media Kartu Baca Berbasis Android. Proses pengembangan Media Kartu Baca Berbasis Android melalui penyusunan materi. Materi yang disertakan pada produk diselaraskan dengan kompetensi dasar dan indikator yang sudah ditentukan. Proses pengembangan Kartu Baca Berbasis Android ini berbantu dengan Aplikasi yang melalui Smartphone berbasis android.

Melakukan uji validasi, hal ini bertujuan guna mengetahui kelayakan Media Kartu Baca Berbasis Android yang dioptimalkan. Tampilan maupun display fisik media divalidasi dari dosen pakar media. Tetapi muatan substansi maupun isi dari Media Kartu Baca divalidasi oleh dosen ahli materi. Saran juga masukan yang diberikan oleh dosen para pakar bisa diberikan menjadi dasar ketika mengkaji ketika memperbaiki barang sebelum diimplementasikan ke murid. Adapun validator media ialah Julianto, S.Pd., M.Pd. juga validator materi ialah Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. adapun nilai yang diperoleh dari validator media yaitu 86% dan validator materi 88% dapat dikatakan bahwa Media Kartu Baca Berbasis Android layak dipakai ketika pembelajaran membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar.

Pada tahap implementasi dilaksanakan uji coba produk. Uji coba produk ini dilaksanakan di tanggal 30 Juni 2021 yang hanya terbatas pada uji coba skala kecil. Uji coba dilakukan di UPT SD Negeri 210 Gresik Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik. Uji coba hanya terbatas pada skala kecil disebabkan masih pandemi Covid hingga cukup memakai murid kelas 1 sejumlah tujuh orang murid yang diberikan *Posttest* untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa. Sesudah uji coba dilaksanakan, aktivitas berikutnya memberikan lembar kuisisioner pendidik juga murid yang bertujuan guna memberikan evaluasi juga kritikan terdapat Media Kartu Baca Berbasis Android yang dikembangkan. Adapun uji coba Media Kartu Baca Berbasis Android terhadap tujuh siswa kelas 1 yaitu sebagai berikut :

NO	Gambar	Keteranga n
1.		Mengenalkan kepada siswa Media Kartu Baca Berbasis Android

2.		Penjelasan kepada siswa penggunaan Media Kartu Baca Berbasis Android
3.		Siswa belajar menggunakan Media Kartu Baca Berbasis Android
4.		Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i>
5.		Siswa mengisi lembar angket penilaian Media Kartu Baca Berbasis Android

3.		Judul media sesuai	4
4.		Warna media menarik	5
5.		Media praktis	4
6.		Gambar sesuai dengan kata	4
7.	Penggunaan	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	5
8.		Manfaat media dalam pembelajaran	4
9.		Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	4
10.		Kemudahan menggunakan media pembelajaran	4
Jumlah Skor			43

Jumlah skor perolehan pada hasil validasi media yaitu 43. Adapun perhitungan kevalidan media yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P\% = 43/50 \times 100 \%$$

$$P\% = 86 \%$$

Persentase di atas menunjukkan bahwa dari segi fisik, media dinyatakan sangat valid dengan persentase sebesar 86%. Dengan beberapa saran dan masukan.

Selanjutnya, perbaikan desain media dilakukan untuk memperbaiki kekurangan desain media sesuai dengan saran dari validator. Berikut perbaikan yang telah dilakukan : Perbaikan Desain Media berdasarkan saran dan masukan Validator

Saran	Desain awal	Perbaikan
Untuk warna dan tulisan huruf dibuat lebih kontras untuk keterbacaanya		

2.) Validasi materi oleh ahli materi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian ini. Tahap evaluasi terdiri atas tiga kegiatan yaitu evaluasi atau perbaikan media dari para ahli, guru dan siswa serta evaluasi berupa hasil *pos-test* yang dilakukan setelah adanya uji coba. Setelah uji coba selesai dilakukan, hasil data yang diperoleh dinilai menggunakan instrumen penilaian yang telah ditentukan sesuai dengan keterampilan membaca permulaan.

1). Validasi media oleh ahli media

Validasi Media dilakukan oleh Bapak Julianto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validasi media dan dosen PGSD. Validasi media dilakukan pada tanggal 15 Juni 2021. Pada lembar validasi media terdapat 10 butir penilaian yaitu sebagai berikut:

No.	Variabel	Aspek	Skor
1.	Tampilan	Bentuk media menarik dan sesuai	5
2.		Ukuran tulisan mudah dibaca	4

Validasi materi pada Media Kartu Baca dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Suseto Rukmi, M.Pd selaku dosen validasi materi dan dosen PGSD. Validasi materi dilakukan pada tanggal 3 Juli 2021. Pada lembar validasi materi terdapat 9 butir penilaian yaitu sebagai berikut:

No.	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Kejelasan materi bagi siswa	5
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa	5
6.	Kemudahan memahami isi materi	5
7.	Kesesuaian gambar dengan kata	4
8.	Ketepatan struktur kalimat	5
9.	Ketepatan penggunaan kosa kata	4
10.	Ketepatan penggunaan ejaan	4
Jumlah Skor		44

Jumlah skor perolehan pada hasil validasi materi yaitu 44. Adapun kevalidan materi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P\% = 44/50 \times 100$$

$$P\% = 88 \%$$

Berdasarkan hasil validasi materi, dapat diperoleh hasil perhitungan yaitu 88 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam Media Kartu Baca Berbasis Android sangat valid. Saran Validator yaitu sebaiknya penulisan kata menggunakan huruf kecil.

3) Data hasil respon siswa

Data hasil respon siswa juga diperoleh melalui angket yang diberikan pada siswa ketika penelitian. Pengisian angket siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Pada lembar angket siswa terdapat 12 butir penilaian yaitu sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	Skor	
		SS	AD
1.	Apakah bentuk media menarik ?	1	1

2.	Apakah pemilihan warna menarik ?	1	1	1
3.	Apakah gambar yang di sajikan menarik ?	1	1	1
4.	Apakah tulisan pada media kurang jelas ?	1	1	1
5.	Apakah suara pada media kurang jelas ?	1	1	1
6.	Apakah media kartu baca sesuai dengan materi ?	1	1	1
7.	Apakah penyajian materi kurang jelas ?	1	1	1
8.	Apakah penggunaan Bahasa sulit dipahami ?	1	1	1
9.	Apakah media mudah kamu gunakan ?	1	1	1
10.	Apakah media tidak aman bagi kamu ?	1	1	1
11.	Apakah media dapat membuat kamu merasa teratak ?	1	1	1
12.	Apakah media dapat membuat kamu giat belajar ?	1	1	1
Jumlah Skor		12	12	12

4.6 Hasil respon siswa

Hasil respon siswa dapat diperoleh melalui perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P\% = 12/12 \times 100$$

$$P\% = 100 \%$$

Berdasarkan hasil respon siswa, diperoleh hasil perhitungan yaitu 100 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Kartu Baca Berbasis Android yang dikembangkan sangat praktis.

4) Data Hasil Respon Guru

Data hasil respon guru dapat diperoleh melalui angket yang diberikan pada guru saat uji coba. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan Media Kartu Baca yang dikembangkan. Pada lembar angket guru terdapat 12 butir penilaian yaitu sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	Skor
1	Apakah bentuk media menarik?	1
2	Apakah Nombor dan BB pemilihan warna menarik?	1
3	Apakah gambar yang disajikan menarik?	1

4	Apakah tulisan pada media kurang jelas?	1
5	Apakah suara pada media kurang jelas?	1
6	Apakah media kartu baca sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran ?	1
7	Apakah penyajian materi kurang jelas?	1
8	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?	1
9	Apakah media mudah digunakan?	1
10	Apakah media tidak aman bagi pengguna?	1
11	Apakah media dapat membuat siswa merasa tertarik?	1
12	Apakah media dapat memotivasi belajar siswa?	1
	Jumlah Nilai	12

4.7 Tabel Hasil respon guru

Hasil respon guru dapat diperoleh melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

%

$$P\% = 12/12 \times 100$$

$$P\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respon guru, diperoleh hasil perhitungan yaitu 100 %. Berdasarkan hasil angket guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis.

Setelah siswa mengisi angket siswa diminta untuk mengerjakan uji coba *post test*. Uji coba *post test* ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. soal dalam *post test* telah disesuaikan dengan materi dalam media. Berikut tabel data rekapitulasi dari hasil *post test* yang dilakukan siswa UPT SDN 210 Gresik :

No.	Nama	KKM	Nilai
1.	SS	75	100
2.	AD	75	100
3.	KD	75	85
4.	NN	75	90
5.	RR	75	80
6.	BB	75	80
7.	DD	75	85
Jumlah			620

Setelah mendapatkan hasil *post test* siswa, kemudian dari nilai siswa dihitung persentase siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = 7/7 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari data yang diperoleh hitungan sudah dilakukan. Siswa UPT SDN 210 Gresik Kabupaten Gresik diperoleh 100% siswa mendapat nilai lebih dari KKM yang telah ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media mendapatkan kriteria sangat baik.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan yaitu Media Kartu Baca Berbasis Android. Pengembangan media kartu baca berbasis android telah dilakukan melalui beberapa tahapan sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Media kartu baca berbasis android menggunakan tahap model ADDIE yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Pada tahap analisis diketahui media kartu baca berbasis android yang dikembangkan menggunakan kurikulum 2013 yang diterapkan di UPT SD Negeri 210 Gresik. Materi yang digunakan yaitu Tema 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku), Sub Tema 1 (Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku).

Pada Tahap perencanaan ini mulai membuat media kartu baca berbasis android meliputi pilihan gambar, warna sesuai karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar. Produk yang dikembangkan merupakan satu diantara media yang disusun terencana yang berbentuk *software* yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi antara siswa dan guru, yang didesain secara terencana. Media dapat berbentuk peralatan fisik *software* maupun *hardware*. Media yang dikembangkan termasuk dalam media yang berbentuk *software*.

Pada tahap pengembangan meliputi pembuatan rancangan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam penggunaan media kartu baca berbasis android dan LKPD sebagai komponen pembelajaran. Membuat panduan penggunaan media kartu baca berbasis android untuk guru dan siswa, membuat angket respon guru dan siswa terhadap pembelajaran media kartu baca berbasis android. Media Kartu Baca Berbasis Android untuk kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar memiliki hasil validasi dari ahli media sejumlah 86 % dan validasi dari ahli materi sejumlah 88% yang dinyatakan sangat valid. Selain itu, perolehan angket dari Siswa sebesar 100% yang dinyatakan sangat praktis. Kemudian untuk hasil dari *post test* yang dilakukan oleh siswa media diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan Pendapat Riduwan (2013 : 18), hasil validasi 81-100 dinyatakan sangat valid, maka media yang dikembangkan sangat valid.

Pada tahap implementasi media diperbaiki sesuai saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Pada

masa pandemic COVID-19 penelitian dilaksanakan hanya sebatas percobaan skala kecil. Uji skala kecil dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2021 hanya melibatkan tujuh orang siswa kelas I sekolah dasar. Uji coba dilakukan dengan cara mengenalkan Media Kartu Baca Berbasis Android kepada siswa dan kemudian siswa kelas I menggunakan Media Kartu Baca selanjutnya Uji coba dengan memberikan *pos-test* kepada siswa. Untuk tahap akhir siswa diberi lembar kuisioner dengan tujuan memberikan penilaian juga respon perihal Media Kartu Baca yang telah dikembangkan. Selain diberikan untuuk siswa, lembar diberikan guru untuk dinilai dan diisi tanggapan maupun saran mengenai Media Kartu Baca yang telah dikembangkan.

Selama uji coba terlaksana, diketahui jika siswa kelas I sangat semangat, tertarik juga merasa amat senang dengan memakai media kartu baca dan pembelajaran membaca permulaan. siswa kelas I dapat menggunakan media dengan menyusun kosa kata menjadi kalimat atau teks pendek dengan baik dan benar. Selain itu siswa kelas I sekolah dasar bisa mengidentifikasi benda hidup juga tak hidup yang ada dilingkungan sekitar kelas. Setelah siswa kelas I menggunakan media kartu baca, siswa diberikan lembar angket dengan tujuan memberikan evaluasi juga tanggapan terhadap media kartu baca yang telah digunakan selain siswa guru juga diberikan angket untuk menilai dan memberi saran tanggapan mengenai media. Berdasarkan Pendapat Riduwan (2013 : 18) hasil penilaian angket 81- 100 dinyatakan sangat valid. Hasil yang diperoleh respon guru dan siswa sebesar 100 maka media kartu baca dinyatakan sangat valid digunakan saat pembelajaran membaca permulaan kelas I sekolah dasar.

Pada tahap evaluasi berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh melalui uji validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi serta berdasarkan lembar angket guru dan siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa Media Kartu Baca yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Hal ini dapat diketahui melalui antusias siswa yang sangat tinggi selama belajar menggunakan Media Kartu Baca yang dikembangkan. Selain itu siswa juga terlihat lebih mudah dalam belajar membaca permulaan dengan media yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan manfaat Media yang dikemukakan oleh Yuma (2017: 2) yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Selama kegiatan penelitian terdapat beberapa kendala yaitu antara lain kesulitan dalam hal sinyal atau koneksi internet. Hal ini dikarenakan aplikasi membutuhkan sinyal yang cukup kuat agar bisa digunakan. Keterbatasan selama kegiatan penelitian yaitu adanya pandemic COVID-19 sehingga menyebabkan penelitian hanya terbatas pada uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil hanya dilakukan pada tujuh orang siswa kelas I sekolah dasar UPT SD Negeri 210 Gresik.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai penelitian yang dilaksanakan diketahui jika media kartu baca yang dikembangkan mengacu pada jenis pengembangan (*research dan development*) dengan menggunakan model ADDIE. Media kartu baca berbasis android yang dioptimalkan memberik kualitas media yang optimal juga mencukupi kriteria kevalidan juga kepraktisan media.

Kevalidan media kartu baca berbasis android diperoleh melalui uji validasi materi dan validasi media. Hasil validasi media sebesar 86% dengan kriteria amat valid juga hasil validasi materi 88% dengan kriteria amat valid. Adapun kepraktisan media diperoleh melalui angket siswa dan pendidik. Hasil angket respon siswa sejumlah 100% dengan kriteria amat praktis dan hasil angket respon guru sebesar 100% sangat praktis.

Saran

Saran yang bisa diajukan berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu:

1. Diperlukan penelitian skala besar untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media Kartu Baca Berbasis Android untuk kelas I Siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran membaca permulaan.
2. Media Kartu Baca perlu dilakukan pengembangan atau perbaikan lanjutan agar jadi media ajar yang lebih lengkap juga menarik untuk murid kelas I sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah Fatriani, Umar Samadhy, M.Pd. 2018. "Pengembangan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata". *Joyful Learning Journal*. Vol. 7. (1): hal. 1-9.
- Asep Muhyidin, Odin Rosidin, Erwin Salpariansi. 2018. "Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal". *JPSD*. Vol. 4. (1): hal 30-42.
- Dwi Yulianti, Supriyadi, Bambang Riadi, Munaris. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Baca Tulis Permulaan Berlandaskan Karakteristik Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. vol. 20. (3): hal. 119-217.
- Khusnul Laely. 2013. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Bergambar". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7. (2): hal 1-20.
- Kristen, U., & Wacana, S. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 8. (1): hal 13-19.
- Nishfi, S., & Sri, H. 2019. "Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7. (1): hal. 2559-2569.

- Nunung. 2015. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD BK Poluroa Melalui Media Kartu Huruf". *Jurnal Kreatif Online*. Vol. 6. (2): hal 217-233.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. 2019. "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak". *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. Vol. 9. (3): hal 267-275.
- Rumidjan, Sumanto, A.Badawi. 2017. "Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 26. (1): hal.62-68.
- Wahyu Muning Budiarti. 2018. " Pengembangan Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode SAS Siswa SD Kelas I". *Jurnal Tawadhu*. Vol.2. (1): hal. 326-338.

