



Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal *Sasak* pada Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN 25 Cakranegara

Ainun Thaharah^{1*}, Syaiful Musaddat¹, Lalu Wira Zain Amrullah¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11378>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 18 Mei 2025

Accepted: 25 Mei 2025

Abstract: The low level of students' beginning reading and writing skills is partly due to the limited learning media available at school. Therefore, it is necessary to develop media that is in accordance with the characteristics and needs of students. This study aims to produce a prototype and determine the validity and practicality of Sasak local wisdom-based picture card media in learning to read and write the beginning of grade I elementary school students. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE model. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires, with instruments in the form of media expert validation sheets, material and language experts, as well as teacher and student response questionnaires. Data analysis techniques are divided into two, namely validity analysis and practicality analysis. The validity analysis uses a Likert scale and the practicality analysis uses a Likert scale and a guttman scale. The resulting prototype measures 10.5 x 15 cm, uses attractive colors and contains images relevant to Sasak local wisdom. The validation results showed that the media obtained a score of 92% from media experts and material and language experts, which was included in the very valid category. The small group trial showed a practicality level of 100% based on student responses and 88% from the first grade teacher. In the large group trial, students gave a score of 96%, the first teacher 88%, and the second teacher 86%. All of these scores are included in the very practical category. Thus, it can be concluded that the picture card media developed is declared very valid and practical in learning to read and write the beginning of grade I elementary school students.

Keywords: Picture card media, Beginning reading and writing, *Sasak* local wisdom, Grade I.

Abstrak: Rendahnya kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa salah satunya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe serta mengetahui validitas dan kepraktisan media kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak* pada pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli media, ahli materi dan bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Analisis kevalidan menggunakan skala *likert*, sedangkan analisis kepraktisan menggunakan skala *likert* dan skala *guttman*. Prototipe yang dihasilkan berukuran 10,5 x 15 cm, dengan menggunakan warna menarik dan memuat gambar yang relevan dengan kearifan lokal *Sasak*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh

skor sebesar 92% dari ahli media maupun ahli materi dan bahasa, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 100% berdasarkan respon siswa dan 88% dari guru kelas I. Pada uji coba kelompok besar, siswa memberikan skor 96%, guru pertama 88%, dan guru kedua 86%. Seluruh skor tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan praktis pada pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata kunci: Media kartu bergambar, Membaca dan menulis permulaan, Kearifan lokal *Sasak*.

Pendahuluan

Kemampuan membaca dan kemampuan menulis memiliki keterkaitan yang erat, keduanya merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran dan menjadi kemampuan dasar yang harus diajarkan kepada siswa sejak dini (Pulungan, 2017). Lebih lanjut, Pulungan (2017) menyatakan bahwa tanpa penguasaan kedua kemampuan tersebut, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami seluruh mata pelajaran. Keadaan ini juga bisa berdampak pada perkembangan belajar siswa, sehingga membuatnya cenderung lebih lambat daripada teman-temannya yang lain (Langi, Tahir, & Idris, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno dan Puspitasari (2021) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas rendah belum mampu membaca dan menulis permulaan, dibuktikan dengan hasil belajar siswa yakni sebanyak 85% masih di bawah KKM dan sebanyak 15% mencapai KKM. Penelitian serupa oleh Roesi, Pangestika, dan Suyoto (2024) menyatakan bahwa kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa masih tergolong rendah. Permasalahan rendahnya kemampuan membaca dan menulis permulaan ini ditemukan pula pada siswa kelas I SDN 25 Cakranegara.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas I belum mampu membaca dengan lancar, bahkan beberapa di antaranya belum mengenal huruf secara keseluruhan. Selain itu, siswa masih kesulitan membaca dengan intonasi yang tepat dan suara yang cenderung pelan. Kondisi ini serupa dengan rendahnya kemampuan menulis permulaan, siswa masih sering keliru dalam penggunaan huruf kapital dan huruf kecil, teknik menulis yang belum tepat, serta belum mampu menulis kata atau kalimat dengan jarak dan ukuran yang sesuai. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas I SDN 25 Cakranegara yang menyebutkan bahwa dari 17 siswa, hanya 5 siswa yang sudah mampu membaca dan menulis, sedangkan 12 siswa lainnya masih dalam tahap mengenal huruf. Selain itu, terbatasnya integrasi unsur kearifan lokal dalam materi pembelajaran turut menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan siswa.

Rendahnya kemampuan membaca dan menulis permulaan disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ketidakikutsertaan siswa pada jenjang PAUD atau TK, kurangnya perhatian orang tua, dan terbatasnya media pembelajaran membaca dan menulis permulaan yang tersedia di sekolah, sehingga guru hanya mengandalkan buku pelajaran dan gambar-gambar huruf yang ditempel di dinding kelas sebagai sarana utama dalam mengajarkan kemampuan dasar ini. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Olivia dan Komalasari (2023) yang menyatakan bahwa anak yang tidak mengikuti PAUD atau TK umumnya belum mengenal huruf vokal dan konsonan, kesulitan membedakan bunyi huruf, dan belum mampu membaca suku kata atau memahami makna bacaan. Selain itu, Syaiful dan Djamarah (2002) menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa adalah faktor lingkungan keluarga, seperti ketidakharmonisan orang tua, kondisi ekonomi, dan lain sebagainya. Selanjutnya, penelitian oleh Ariska, Tirsa, dan Apsari (2025) memaparkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan menirukan atau mencontoh bentuk tulisan, sehingga hasil tulisan kurang rapi dan nilai ulangan menulis tidak mencapai standar. Septiani, Zain, dan Hasnawati (2024) menyatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi motivasi belajarnya dan terlibat secara langsung dalam penggunaannya, sekaligus memberikan wawasan mengenai keragaman budaya yang ada di daerahnya.

Solusi utama untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak*. *Sasak* merupakan suku yang mendiami pulau Lombok, sehingga sebagian besar siswa kelas I SDN 25 Cakranegara memiliki latar belakang budaya yang erat kaitannya dengan tradisi dan nilai-nilai *Sasak*. Media ini mengintegrasikan unsur budaya dengan pembelajaran dasar membaca dan menulis, sehingga siswa dapat belajar sekaligus memahami dan menghargai nilai-nilai budaya lokal yang menjadi bagian dari identitasnya (Aryanti, Musaddat, & Rahmatih, 2024). Selain itu, media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, yang

cenderung memiliki perhatian terbatas dan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan elemen visual serta interaktif (Mulfajril, Hadiyanto, & Sofyan, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Ikhsani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, serta membantu siswa dalam mengenal kosakata baru dan memahami konteks bacaan. Selanjutnya, penelitian Sukmaningrum (2024), yang membuktikan bahwa media kartu bergambar sangat layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata hasil tes, yaitu dari 69,72 pada *pre-test* menjadi 88,89 pada *post-test*. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut terletak pada integrasi unsur kearifan lokal *Sasak* dalam media yang dikembangkan, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media kartu bergambar, serta mengetahui validitas dan kepraktisannya dalam mendukung pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar, khususnya di SDN 25 Cakranegara.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 25 Cakranegara pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 25 Cakranegara dan objek penelitian ini adalah produk kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket, dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi oleh ahli media, validasi ahli materi dan bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dibagi menjadi dua, yakni analisis validitas dan analisis kepraktisan. Analisis validitas menggunakan skala *likert* 1-5. Adapun analisis validitas menggunakan dua skala, yaitu skala *likert* 1-5 untuk respon guru dan skala *guttman* untuk respon siswa dengan pilihan jawaban YA atau TIDAK (Bahrun, Alifah, & Mulyono, 2017).

Pada pernyataan positif, jawaban YA diberi skor 1 dan TIDAK diberi skor 0, sedangkan pada pernyataan negatif berlaku sebaliknya. Adapun kategori interval yang digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media kartu bergambar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori interval validitas dan kepraktisan

Interval (%)	Kategori	
81% - 100%	Sangat valid	Sangat praktis
61% - 80%	Valid	Praktis
41% - 60%	Cukup valid	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang valid	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak valid	Tidak praktis

(Sumber: Riduwan, 2016)

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat validitas dan kepraktisan media kartu bergambar disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2. Rumus ini menjadi dasar dalam menginterpretasikan hasil penilaian dari para ahli dan pengguna terhadap media yang dikembangkan.

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Validitas Kartu Bergambar

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Kepraktisan Kartu Bergambar

Keterangan:

V = nilai validitas

P = nilai kepraktisan

X = skor yang diperoleh

Y = skor maksimum

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media kartu bergambar dan mengetahui validitas serta kepraktisan media kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak* pada pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Uji validitas dilakukan untuk menilai kesesuaian isi dan desain kartu bergambar berdasarkan standar pembelajaran, sementara uji kepraktisan bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan media pembelajaran saat kegiatan membaca dan menulis permulaan.

Prototipe Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal *Sasak*

Prototipe produk dirancang pada tahap desain berdasarkan temuan dan informasi yang diperoleh dari

tahap analisis sebelumnya. Media ini memuat materi bab I “Bunyi Apa?” yang diintegrasikan dengan unsur-unsur kearifan lokal *Sasak* seperti bahasa daerah, kuliner khas, dan kesenian tradisional. Proses perancangan kartu bergambar dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Desain kartu bergambar dikembangkan dengan menyesuaikan elemen-elemen yang mencerminkan kearifan lokal suku *Sasak*, baik dari segi gambar, warna, dan konten. Kartu bergambar yang dikembangkan berjumlah 29 buah dengan dua sisi atau tampilan, yakni tampilan untuk latihan menulis dan tampilan untuk latihan membaca. Desain dua sisi ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi dasarnya secara menyeluruh, mulai dari pengenalan huruf dan kata hingga praktik menulis secara mandiri. Desain kotak penyimpanan media kartu bergambar disajikan pada Gambar 3, sedangkan desain tampilan media kartu bergambar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Kotak Penyimpanan Kartu Bergambar



Gambar 4. Tampilan depan & Belakang Kartu Bergambar

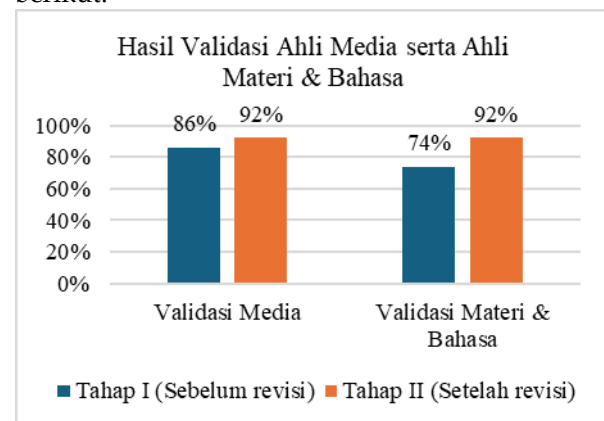
Media pembelajaran kartu bergambar didominasi oleh warna biru keunguan dan kuning, dengan warna pendukung yaitu, merah, putih, dan hitam. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian oleh Mourin et al. (2024) memaparkan bahwa anak-anak pada usia kelas I cenderung menyukai warna-warna cerah dan terang. Warna cerah memberikan stimulasi yang kuat pada sistem saraf anak, sehingga menimbulkan rasa kegembiraan dan semangat belajar.

Jenis *font* yang digunakan pada media kartu bergambar ini adalah *league spartan*, yang memiliki bentuk sederhana, jelas, tegas, dan mudah terbaca. Pemilihan jenis *font* dalam media ini sejalan dengan

pendapat Setiautami (2011) yang menyatakan bahwa *font* yang sesuai untuk siswa kelas I adalah *font* dengan bentuk huruf yang sederhana, tidak tajam atau bersudut, serta berbentuk bulat dan terbuka, sehingga lebih mudah dikenali dan dibaca oleh anak-anak. Penggunaan gambar nyata (fotografis) dalam pembelajaran kelas I dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yang cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan visual konkret. Magdalena et al. (2016) menjelaskan bahwa penggunaan gambar nyata (fotografi) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas rendah. Tak hanya itu, Pulungan (2020) menyatakan bahwa gambar nyata membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik dan tahan lama dalam ingatan

Validitas Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal *Sasak*

Validasi media serta validasi materi dan bahasa kartu bergambar dilaksanakan secara dua tahap, yakni tahap I (sebelum revisi) dan tahap II (setelah revisi). Adapun hasil validasi ini dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Diagram hasil validasi Ahli Media serta Ahli Materi dan Bahasa

Berdasarkan Gambar 5, terlihat adanya peningkatan penilaian dari tahap I (sebelum revisi) ke tahap II (setelah revisi). Pada tahap I, validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 86%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan, validasi tahap II meningkat menjadi 92%, yang tetap berada dalam kategori “sangat valid”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi dan bahasa menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Pada tahap I, validasi memperoleh persentase sebesar 74% dengan kategori “valid”, dan meningkat menjadi 92% pada tahap II dengan kategori “sangat valid”.

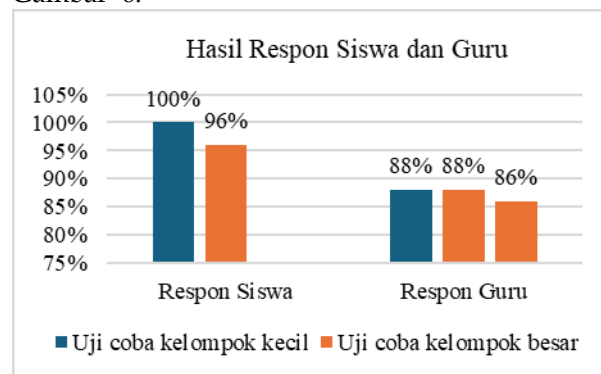
Validasi media mencakup tiga aspek, yakni fisik, desain, dan penggunaan. Aspek fisik mencakup kualitas bahan, ukuran, dan kemasan yang mendukung kepraktisan serta daya tahan media untuk penggunaan jangka panjang (Rizky & Yarshal, 2023). Aspek desain menitikberatkan pada tampilan visual seperti gambar, warna, dan font yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I untuk meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan belajar (Sabara & Wahrini, 2021). Aspek penggunaan menilai penerapan media dalam pembelajaran serta manfaat yang dirasakan oleh siswa (Bakara, 2023). Media yang baik ialah media yang mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Wulandari et al., 2023).

Validasi materi dan bahasa mencakup lima aspek, yaitu penyajian, isi materi, kesesuaian bahasa, struktur kalimat, dan kaidah bahasa. Aspek penyajian mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan gambar yang digunakan. Aspek isi materi harus tepat dan relevan guna mendukung kemampuan membaca dan menulis permulaan, sekaligus mengenalkan nilai budaya lokal kepada siswa (Maulida, Sholikhah, & Soliha, 2022). Aspek kesesuaian bahasa menekankan pada penggunaan kosakata harus sederhana, tepat, dan mudah dipahami oleh siswa kelas I serta sesuai dengan PUEBI (Panjaitan, Titin, & Wahyuni, 2022). Aspek struktur kalimat mengutamakan bahwa kalimat harus tersusun logis dan runtut agar pesan mudah dipahami (Putra, 2024). Terakhir, aspek kaidah bahasa menitikberatkan penggunaan ejaan dan tata bahasa yang sesuai penting untuk mendukung pemahaman dan pembelajaran bahasa yang benar sejak dini (Putra, 2024).

Kepraktisan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal *Sasak*

Tahap implementasi atau uji coba dilakukan secara langsung di sekolah dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media kartu bergambar yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa kelas I dan guru kelas I SDN 25 Cakranegara. Sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 15 siswa yang terdiri dari 11 siswa kelas I dan 4 siswa kelas II SDN 25 Cakranegara. Adapun alasan pengambilan 4 siswa dari kelas II adalah karena jumlah siswa kelas I yang tersedia tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan uji coba kelompok besar. Terdapat dua guru kelas I dari dua sekolah berbeda yang turut terlibat dalam uji coba kelompok besar ini. Keduanya berada dalam kawasan yang sama dengan lokasi penelitian utama.

Hasil angket respon siswa dan guru pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar disajikan dalam bentuk diagram, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Hasil Respon Siswa dan Guru

Berdasarkan Gambar 6, diketahui bahwa pada uji coba kelompok kecil, hasil angket respon siswa memperoleh persentase kepraktisan sebesar 100%, sedangkan guru kelas I SDN 25 Cakranegara memberikan penilaian sebesar 88%. Selanjutnya, pada uji coba kelompok besar, hasil penilaian siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 96%. Adapun penilaian dari guru kelas I, yakni guru pertama mencapai 88%, sedangkan guru kedua sebesar 86%. Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba dan merujuk pada kriteria interpretasi kepraktisan menurut Adli (2020), media kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak* dikategorikan "sangat praktis".

Perbedaan hasil angket respon siswa antara uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dipengaruhi oleh jumlah peserta yang terlibat (Yanti & Huda, 2023). Pada uji coba kelompok kecil, jumlah siswa yang terlibat lebih sedikit, sehingga hasil penilaian cenderung lebih tinggi. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar yang melibatkan lebih banyak siswa, terjadi sedikit penurunan nilai. Hal ini wajar terjadi karena semakin banyak peserta yang terlibat, semakin beragam pula persepsi dan tanggapan yang diberikan terhadap media pembelajaran. Rosyidi, Harun, dan Lestari (2020) menjelaskan bahwa dalam uji coba kelompok besar, tingkat heterogenitas siswa meningkat dan distribusi perhatian guru menjadi lebih terbagi, sehingga respon terhadap media pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Kesimpulan

Prototipe media pembelajaran kartu bergambar berbasis kearifan lokal *Sasak* dikembangkan pada tahap desain, setelah sebelumnya dilakukan tahap analisis. Prototipe tersebut menjadi acuan utama dalam proses pengembangan media. Setelah media dikembangkan,

selanjutnya dilakukan tahap validasi dan uji coba. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan bahasa, serta respon guru dan siswa, media ini dinyatakan sangat valid dan praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, disarankan agar media ini dikembangkan lebih lanjut dengan mengadaptasi kontennya berdasarkan kearifan lokal dari daerah lain, sehingga dapat mencerminkan keragaman budaya Indonesia. Selain itu, dapat pula dilakukan kajian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa.

Referensi

- Ariska, U. A., Tirsa, A., & Apsari, N. (2025). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 13 SP III Trans Nobal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 1-8. <https://mail.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/ADJPP/article/view/3346>
- Aryanti, B. D. F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 261-270. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/7511>
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81-88. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/3054>
- Ikhsani, P. A., Sahari, S., Wahyudi, & Sunarsi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I di SDN 2 Gunungkidul Nganjuk. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2095-2112. <http://repository.unpkediri.ac.id/9012/>
- Langi, A., Tahir, M., & Idris. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Dengan Menggunakan Kartu Huruf di Kelas I SDN 2 Wombo. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(8), 88-102. <https://media.neliti.com/media/publications/108517-ID-peningkatan-kemampuan-membaca-dan-menuli.pdf>
- Magdalena, I., Roshita, R., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA*, 3(2), 334-346. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1374>
- Maulida, A., Sholikhah, A., & Soliha, M. (2022). Implementasi Booklet Pada Materi Kingdom Fungi dengan Pendekatan Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas VIII. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(3), 326-335. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i3.132>
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, M. R. I., Putri, A., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5). <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1056>
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40-55. <https://online-journal.unja.ac.id/JPTD/article/view/25196>
- Olivia, S., & Komalasari, D. (2023). Studi Deskriptif Kemampuan Membaca Permulaan TK Tunas Bangsa Banyuwirip Tuban. *PAUD Teratai*, 12(1), 1-7. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14358>
- Panjaitan, R., Titin, T., & Wahyuni, E. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Booklet Buah Hyphaene Thebaeca (L.) Mart. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 125-137. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22402>
- Pulungan, M. (2017). Buku Ajar Membaca dan Menulis Permulaan Dengan Metode Iqro untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar: Tematik IPA, IPS, dan Kesenian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 218-239. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/800>
- Pulungan, S. (2020, November). Efektivitas Penggunaan Gambar Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 5, No. 1, pp. 267-275). <https://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1158>
- Putra, A. (2024). Analisis Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Pengelasan SMAW Berbasis Proyek (*Project Based Learning*). *Nusra Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 443-454. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2232>

- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizky, V., & Yarshal, D. (2023). Pengembangan Media Palibar (Papan Lingkaran Berputar) pada Tema Cita-citaku di Kelas IV SD. *NIZHAMIAH*, 13(2), 154-177. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiah/article/view/3241>
- Roesi, S., Pangestika, R. R., & S. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas II SD Negeri 2 Mranti. *Jurnal Binagogik*, 11(1), 115-122. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1016/672>
- Rosyidi, A., Harun, A. I., & Lestari, I. Respon Siswa terhadap Media *Mobile Chemistry Learning* Berbasis *Android* Sebagai Suplemen Belajar Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* (JPPK), 9(7). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41459>
- Sabara, E., & Wahrini, R. (2021). Desain Media Visual pada Pembelajaran dalam Jaringan (Daring). In *Seminar Nasional Hasil Penelitian* (pp. 230-238). <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/25245/12626>
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/7248>
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3011>
- Sukmaningrum, R. (2024). The Development of Picture Word Card Learning Media (KATAGAR) to Improve the Beginning Writing Skills of Grade 1 Elementary School Students. *Jurnal PGSD Indonesia*, 10(1), 8-16. <https://journal.upy.ac.id/index.php/IPI/article/view/6238>
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyah/article/view/3303>
- Syaiful, B. D. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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>
- Yanti, Y. E., & Huda, M. (2023). Pengembangan Media Dasi (Diorama Siklus Air) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(1), 66-74. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed/article/view/2406>