

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOSA (MONOPOLI BAHASA) BERBANTUAN FLASH CARD DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Revana Azizah

Universitas Trilogi

E-mail: Revanaazizah2@gmail.com

Febrianti Yuli Satriyani

Universitas Trilogi

E-mail: febriantiyuli@trilogi.ac.id

Abstract: *This study aims to develop, assess the feasibility, and test the effectiveness of the Monosa (Language Monopoly) learning media supported by Digital Flash Cards to improve emergent reading skills of first-grade students at SDN Kayu Putih 03. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation results indicate that the Monosa media was rated "very good" by media, content, and language experts. Furthermore, trials with students showed a significant improvement in emergent reading skills, as evidenced by the increase in average scores between the pretest and posttest. Therefore, the Monosa media supported by Digital Flash Cards is proven to be effective as a learning aid for teaching emergent reading to first-grade elementary students.*

Keywords: Monosa, Language Monopoly, Digital Flash Cards, Emergent Reading, Learning Media.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) berbantuan Flash Card Digital dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Kayu Putih 03. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monosa dinilai layak oleh para ahli media, materi, dan bahasa dengan kategori "sangat baik". Uji coba kepada siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca permulaan, ditunjukkan dengan hasil pretest dan posttest yang mengalami peningkatan nilai rata-rata. Dengan demikian, media Monosa berbantuan Flash Card Digital efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I SD.

Kata Kunci: Monosa, Monopoli Bahasa, Flash Card Digital, Membaca Permulaan, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang penting dalam proses pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Kayu Putih 03 Jakarta, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media Monosa (Monopoli Bahasa) berbantuan Flash Card Digital untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Pada kelas 1 SD, pembelajaran membaca dimulai dengan pengenalan terhadap huruf dan suara yang membentuk kata, dan kemudian melanjutkan pada pembacaan kata, kalimat, hingga teks yang lebih kompleks. Proses ini dikenal dengan istilah membaca permulaan. (Suryani et al., 2020).

Keterampilan membaca permulaan merupakan tahapan awal yang penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa. Di tahap ini, anak-anak mulai mengenal hubungan antara huruf dan bunyi, serta belajar untuk menghubungkan bunyi menjadi kata yang dapat dimengerti dan diucapkan dengan benar. Oleh karena itu, pembelajaran

membaca permulaan memerlukan metode yang tepat dan pengajaran yang sistematis agar siswa dapat memperoleh dasar yang kuat untuk mengembangkan keterampilan membaca di jenjang pendidikan berikutnya. Namun, meskipun pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD menjadi sangat penting, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca pada tahap awal ini. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan tersebut antara lain kurangnya minat baca, keterbatasan metode pengajaran yang digunakan, serta berbagai faktor internal yang dimiliki oleh masing-masing siswa, seperti kemampuan kognitif dan perkembangan bahasa yang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan serta memadai bagi siswa kelas 1.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Monosa merupakan inovasi berbasis permainan monopoli yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa dengan bantuan Flash Card Digital. Flash Card Digital berfungsi sebagai alat bantu visual yang memperjelas konsep pembelajaran dan

meningkatkan daya ingat siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media permainan dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peneliti sudah melakukan studi pendahuluan di sekolah SDN Kayu Putih 03 Jakarta.

Penelitian ini dilakukan melalui observasi serta wawancara dengan pokok pembahasan terkait dengan modul ajar, kegiatan pembelajaran, sumber dan media, serta sumber dan media untuk belajar. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru sudah membuat modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka yang telah digunakan. Pada kegiatan pembelajaran guru dominan menggunakan Teacher Centered Learning dengan metode ceramah. Selain itu terdapat 15 dari 30 siswa kurang memperhatikan guru saat belajar, mereka sibuk sendiri, mengobrol dengan teman sebangkunya. Sumber dan media yang digunakan adalah buku Bahasa Indonesia terbitan Pusat Kurikulum dan perbukuan badan penelitian dan pengembangan dan perbukuan. Materi yang digunakan yaitu materi mengenali bentuk dan melafalkan abjad A-Z dengan tepat. Terdapat kekurangan pada buku Bahasa Indonesia yang digunakan, tepatnya pada halaman 8-12 yaitu hanya memuat Latihan soal tanpa

contoh. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan di buku Bahasa Indonesia pada materi mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad A-Z dengan tepat, selain itu materi pada melafalkan bunyi abjad A-Z belum lengkap, pada halaman 8 – 12 hanya terdapat latihan soal yang sedikit serta tidak adanya contoh pada latihan soal. Secara keseluruhan hasil belajar siswa belum optimal karena kemampuan membaca permulaan masih sangat kurang sehingga siswa masih bingung untuk mengerjakan karena kesulitan membaca dan bertanya kepada temannya yang sedang mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahap : *Pertama Analisis*, Berdasarkan hasil analisis studi pustaka yang dilakukan peneliti didapatkan data bahwa belum adanya aktivitas yang menstimulus siswa untuk membaca, dari hasil studi pustaka tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, hasil belajar siswa pada saat pre test menunjukkan hanya 12 dari 30 siswa yang lulus KKM dengan keseluruhan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,2. Berdasarkan hasil belajar saat pre test tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa

pentingnya dilakukan penelitian lebih lanjut dan peneliti mngembangkan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital yang sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta. Sehingga siswa dapat lebih muda belajar dari contoh yang nayat melalui animasi pada kartu flash card digital yang dikaitkan dengan MI siswa yang focus pada visual

Kedua, Design (Desain), Penelitian R&D pada tahap pengembangan desain model dilakukan dengan menerapkan pendekatan deskriptif, Sugiyono (2019). Pada konsep media monopoli bahasa berbantuan flash card digital dikembangkan dengan kecerdasan yang sudah dimiliki oleh siswa kelas 1 SDN Kayu Putih 03 Jakarta. Yaitu kecerdasan spasial visual, linguistic, dan kinestetik. Selain itu aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial pada siswa sekolah dasar adalah membuat mind mapping, bermain warna, memahami symbol-simbol, membuat kesenian dll. Lalu aktivitas pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistic adalah berdiskusi, bermain kata, demonstrasi di depan kelas dll. Dan aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik adalah bekerja dalam kelompok, bergerak sesuai perintah, bermain olahraga dll.

Ketiga, Development (Pengembangan). Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Praktisi (Guru) Produk media monopoli bahasa berbantuan flash card digital dinilai oleh satu validator ahli media yang merupakan dosen DKV Universitas Trilogi, satu validator ahli materi yang merupakan guru SDN Kayu Putih 03 Jakarta, dan satu validator ahli bahasa dari sekolah SDN Kayu Putih 03. Dari hasil validasi yang sudah dilakukan didapatkan hasil bahwa produk media monopoli bahasa berbantuan flash card digital ini sangat valid atau layak untuk diuji sesuai dengan kategori skala likert. Presentase hasil validasi ahli media adalah sebesar 90,3%, validasi ahli materi 89,3% dan ahli bahasa 86%.

Tabel 4.12 Penilaian Para Ahli

Judul	Validator	Skor total	Presentase	Kualifikasi pemberian makan
	Ahli Media	65 Dari 75	86,6%	Sangat Valid
	Ahli Materi	48 Dari 55	87,2%	Sangat Valid
	Ahli Bahasa	38 Dari 45	84,4%	Sangat Valid

Keempat, Implementation and Evaluation (Implementasi dan Evaluasi). Uji Skala Lapangan Tahap uji skala lapangan dilakukan pada siswa kelas 1 SDN Kayu Putih 03 Jakarta pada hari selasa 15 – 16 Januari 2025. siswa yang mengikuti uji skala lapangan sebanyak 30 siswa. Uji lapangan dilakukan untuk melihat apakah keefektifan produk dalam memfasilitasi kecerdasan siswa saat kegiatan belajar berlangsung dapat

meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hasil uji skala lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Analisis Kuesioner Siswa Pada Uji Skala Lapangan

Jumlah Soal	10
Jumlah Responden (Siswa)	30
Total Skor	1370
Skor Maksimal	1500
Presentase	91,33%
Kriteria	Sangat Menarik

Berdasarkan paparan data pada tabel diatas, hasil kuesioner 30 siswa mendapatkan skor sebanyak 1370 poin, dan skor maksimal 1500 poin. Sehingga skor yang didapatkan kemudian di konversi kedalam presentase untuk mengetahui peresentase kelayakan produk. Hasil presentase tersebut adalah 91,33% , angka ini menunjukkan kategori sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media Monosa berbantuan Flash Card Digital mendapatkan kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 90%. Uji coba kepada siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Selain itu, respons siswa terhadap media ini sangat positif, dengan sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dalam belajar membaca. Subjek dari peneliti ini adalah siswa kelas I SDN Kayu Putih 03, yang berjumlah 30 siswa,

terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 perempuan. Daftar nama siswa/i kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta terdapat pada lampiran . Pelaksanaan penelitian pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta, guru kelas I SDN Kayu Putih 03 ialah Ibu Yayat Sudaryati, S.Pd, Karakteristik siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 yaitu siswa mampu berpikir logis dan abstrak, siswa mempunyai keingintahuan yang tinggi dan suka mengeksplor hal-hal baru, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, siswa lebih senang bekerja secara kelompok, siswa suka belajar sambil bermain, pemahaman dan keunggulan siswa yang lebih baik. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru, yaitu pengembangan media monosa (monopoli bahasa) berbantuan flash card digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi melafalkan bunyi abjad a-z. Penelitian ini dilakukan dengan prosedur pengembangan menggunakan kerangka Anlysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE) dengan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development R&D). Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan sesuai dengan prosedur pengembangan produk pada gambar 4.3 yang dilakukan sebagai berikut:

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk untuk melihat bagaimana respon siswa kelas I mengenai media yang sudah dikembangkan, data ini didapatkan dari pemberian angket kepada siswa kelas I, yaitu : Tahap Uji coba yang pertama adalah uji coba respon terbatas. Tahap uji coba ini dilakukan pada 4 orang peserta didik kelas I-A SDN Kayu Putih 03. Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi mengenai kekurangan, kelemahan maupun kesalahan yang ada pada produk media yang dikembangkan. Data yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk melakukan revisi pada media sebelum digunakan lagi pada uji coba tahap selanjutnya. Data hasil uji coba diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik. Angket digunakan untuk mendapatkan penilaian peserta didik tentang kualitas media pembelajaran audiobook yang dikembangkan. Setelah menentukan skor, selanjutnya menentukan skor ideal untuk menentukan rating scale dan seluruh jawaban. Untuk menentukan skor ideal digunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Kriteria} = \frac{\text{Nilai Skala Tertinggi} \times \text{Jumlah Butir}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Skor tertinggi dalam pengukuran skor yang sudah ditentukan adalah 5 dan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Berdasarkan paparan tersebut, maka skor ideal dapat

dirumuskan yaitu:

Tabel 4.6 Pengukuran Skor Jawaban

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Menarik (SM)	5
Menarik (M)	4
Menarik dan Tidak (Netral/N)	3
Tidak Menarik (TM)	2
Sangat Tidak Menarik (STM)	1

Sumber: Sugiyono (2019)

Tabel 4.7 Skor Ideal

Rumus	Skala
$5 \times 10 \times 30 = 1500$	5
$4 \times 10 \times 30 = 1200$	4
$3 \times 10 \times 30 = 900$	3
$2 \times 10 \times 30 = 600$	2
$1 \times 10 \times 30 = 300$	1

Rating scale berfungsi untuk mengetahui hasil ketentuan data angket atau kuesioner. Berdasarkan skor ideal yang telah diperoleh maka didapatkan ketentuan rating scale sebagai berikut:

Tabel 4.8 Ketentuan Rating Scale

Rumus	Skala
1201 - 1500	SM
901 - 1200	M
601 - 900	N
301 - 600	TM
0 - 300	STM

Selanjutnya, untuk mengukur hasil presentase maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil dari uji coba melalui produk di SDN Kayu Putih 03 Jakarta pada 30 siswa didapatkan hasil penilaian skor sebanyak 1346 poin dengan skor maksimal

1500 poin. kemudian hasil skor dipresentasikan, maka didapatkan hasil sebanyak 89,67%. Dari hasil yang didapat jika dimasukkan kedalam rating scale, maka perolehan skor tersebut berada pada skala SM (sangat Menarik), sehingga dapat diartikan bahwa produk media monopoli bahasa berbantuan flash card digital mendapatkan respon positif yang sangat baik, hanya saja kekurangan dari media yang sudah dilakukan 30 penilaian respon siswa adalah mengenai tulisan yang ada pada flash card, karena skor terendah paling banyak diberikan pada poin nomor 4. Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan setelah melakukan uji penilaian para ahli dan juga revisi dari hasil penilaian para ahli. Uji coba lapangan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital ini dilakukan oleh 30 siswa kelas I-A SDN Kayu Putih 03 sebagai responden untuk menerapkan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital terhubung dengan eksperimen learning. Kegiatan awal uji coba dilakukan kegiatan pembuka seperti berdoa, dan juga menyampaikan informasi tujuan pelajaran yang akan dicapai, serta penggunaan media yang akan dipakai. Peneliti memberikan kegiatan apersepsi mengenai materi “mengenal bunyi a-z” pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum melakukan pembelajaran dengan media

monopoli bahasa berbantuan flash card digital peneliti melakukan kegiatan pre test kepada 30 siswa untuk menjadi alat ukur pengetahuan siswa mengenai materi mengenali bunyi abjad a-z.

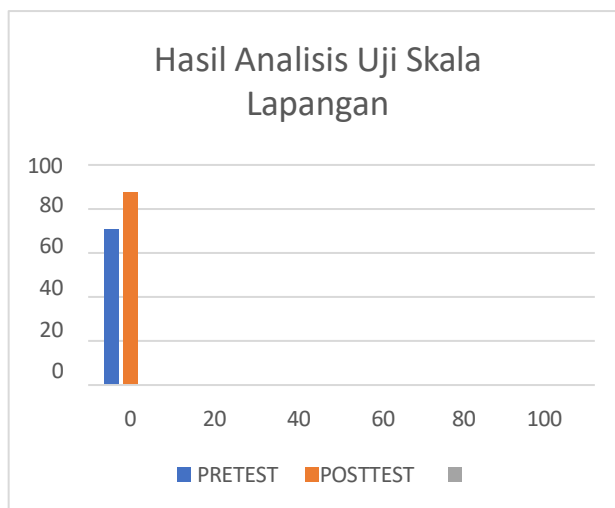
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1-A SDN Kayu Putih 03 sesuai dengan yang telah dijelaskan pada studi pendahuluan, bahwa keterampilan membaca siswa masih sangat kurang. Berikut paparan nilai siswa (pretest & posttest) sebelum dan sesudah belajar menggunakan produk media monopoli bahasa berbantuan flash card digital untuk meningkatkan membaca permulaan pada siswa kelas 1SD yang dikembangkan.

Hasil belajar siswa saat pre test didapat dari mengerjakan soal mengenal bunyi abjad pada mata pembelajaran 1 tema “Aku Bisa”. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas, rata-rata keseluruhan nilai praktik mengenal bunyi abjad pada siswa kelas 1 adalah 70,47. Sedangkan KKM

(kriteria ketuntasan minimal) mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN Kayu Putih 03 Jakarta adalah 75. Dari hasil rata-rata tersebut ditemukan data bahwa hanya 12 dari 30 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, diartikan juga bahwa 18 siswa belum mencapai KKM. Sehingga berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan maka diperlukannya penelitian lebih lanjut.

Setelah penilaian pre test, kemudian dilakukan penerapan media pembelajaran monopoli bahasa berbantuan flash card digital. Data hasil rata-rata penilaian post test didapatkan dengan nilai 87.5 sehingga dikategorikan sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital pada kelas I-A SDN Kayu Putih 03 mengalami kenaikan, dan siswa mampu memahami materi pembelajaran, serta mampu mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data hasil rata-rata penilaian pretest yaitu 70,47 dimana masih banyak siswa yang belum lulus dalam memenuhi KKM, Oleh karena itu peneliti melakukan penerapan media pembelajaran monopoli bahasa berbantuan flash card digital. Data hasil rata-rata penilaian post test didapatkan dengan nilai 87,5 dimana sudah mengalami kenaikan dan dalam skala likert dikategorikan sangat baik.



Kemudian peneliti melakukan uji normalitas gain atau N-Gain, guna mengetahui keefektifan produk media pembelajaran audiobook IPA.

Berikut perhitungan dengan rumus

N-gain :

$$\langle g \rangle = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal (max)} - \text{skor pretest}}$$

Jadi,

$$\langle g \rangle = \frac{87.5 - 70.47}{100 - 70.47}$$

$$\langle g \rangle = 0,57$$

Interpretasi hasil dari skor gain ternormalisasi menurut Hake yang dimana kemudian di kembangkan oleh Sundyana (2014) :

Tabel 6. Kategori N-Gain

Skor Gain	Kategori Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g > 0,30$	Tinggi

Uji normalitas (N-gain) di lapangan yang sudah peneliti lakukan memperoleh hasil 0,57 dalam kategori keberhasilan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas I sudah mencapai hasil yang baik dari sebelum di terapkan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital pada pelajaran Bahasa Indonesia. Jadi ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media monopoli bahasa berbantuan flash card digital pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I Bab 1 Topik A “Mengenal Bunyi Abjad A-Z” bisa dikatakan sangat efektif dan mampu diterapkan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monosa (monopoli bahasa) berbantuan flash card digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media penunjang pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk meningkatkan

keterampilan membaca siswa sesuai dengan kecerdasan majemuk siswa. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Pertama, Penelitian ini terbukti valid secara teoritis berdasarkan hasil dari validasi ahli yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,7% Dengan perolehan rata-rata nilai ahli media sebesar 86,6%, ahli materi 87,2%, dan ahli bahasa 84,4% Dari rata-rata skor yang dihasilkan maka produk dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Kedua, Penggunaan media monosa (monopoli bahasa) berbantuan flash card digital untuk meningkatkan keterampilan membaca terbukti memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran dan berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa serta memfasilitasi kecerdasan majemuk siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil nilai post test

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Agusalm, & Suryanti. (2021). *Konsep dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Arini, D. D. (2018). *paya Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Melalui Penggunaan Media Papan Flanel pada Anak Kelompok B di TK KEMIRI 06, Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barnhart, C. A., & Barnhart, R. K. (2010). *Let's Read: A Linguistic Approach*. United State of America: Wayne State University Press.
- Burns, P. C., Roe, B. D., & Ross, E. P. (1997). *Teaching Reading in The Elementary Schools*. New Jersey: Houghton Mifflin.
- Daraee, M., Salehi, K., & Fakhr, M. (2016). Comparison of Social Skills between Students in Ordinary and Talented Schools. In *The European Proceeding of Social & Behavioural Sciences EpSBS* (hal. 512–521). <https://doi.org/10.15405/epsbs.2016.11.52>
- Fatmawati, I., Djamas, N., & Rahmadani, A. (2021). Pengaruh Pendampingan Ibu Pekerja Harian Lepas Terhadap Tingkat Stres Akademik Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 12–19.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop*. Boca Raton: CRC Press.
- Hamid, M. S. (2014). *Metode Edutainment: Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Surakarta: Diva Press.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Jufri, A. W., Susilawati, S., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(2), 228–232. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.273>
- Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2019). Edmodo-

- Based Blended Learning Media in Learning Mathematics. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 2(2), 107–117. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v2i2.7416>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342.
- Hikmah, N., & Handayani, E. S. (2022). Karakteristik Siswa/I Kelas I Umar Bin Khattab SDIT Cordova Samarinda. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 2047–2052.
- Irfan, M., Septiadi, Y., Rivandra, M. A., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis Bibliometrik Publikasi Tentang ChatGPT. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 7(2), 92–97.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54–67. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Kepmendikbud RI Nomor 262. (2022). *Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1278>
- Meriyati. (2015). *Mamahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press.
- Muinnah, I. R. (2019). *Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini di Sentra Persiapan Paud Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Antasari.
- Munawar, M. (2022). Penguatan Komite Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i1.390>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A.,

- Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Oliva, P. F. (2016). *Developing Curriculum*. New York: Harper Collins Publishers.
- Piaget, J. (1976). Piaget's Theory. In *Piaget and His School* (hal. 11–23). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Ristekdikti. (2015). *Paradigma Capaian Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Salsabilah, A. S., Muzamil, I. N., Juardi, I. F., Afifah, N. P. N., Rachel, Herdiansyah, F. P., & Prihantini, P. (2024). Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(2), 11943–11950.