

Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Tema 3 Kegiatanku Sub Tema 1 Kegiatan di Pagi Hari SDN 1 Dopang

Mardiyanti¹, Moh. Irawan Zain^{1*}, Nurul Kemala Dewi¹

Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: irawan_fkip@unram.ic.id

Article History

Received : April 08th, 2022

Revised : April 25th, 2022

Accepted : May 23th, 2022

Abstrak: Anak SD terkhusus di kelas rendah masih belajar sambil bermain. Media yang menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menarik dan sesuai dengan materi membaca sehingga mempermudah siswa dalam belajar membaca permulaan. Media pembelajaran mempunyai bermacam jenis yang bisa digunakan. Media pada penelitian ini termasuk jenis media visual yaitu media kartu kata berbasis lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses atau prosedur pengembangan, menguji kelayakan melalui validitas media kartu berbasis lingkungan sekitar dalam pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Subjek penelitian dalam penelitian ini menggunakan uji terbatas yaitu 9 orang siswa kelas 1 di SDN 1 Dopang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Adapun hasil penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari proses saran dan masukan dari validator serta data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan lembar validasi media, validasi materi, dan angket respon siswa. Hasil validasi media diperoleh hasil 82% dengan kategori sangat valid sedangkan validasi materi diperoleh hasil 92% dengan kategori sangat valid, serta angket respon siswa diperoleh hasil 100% dengan kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kata berbasis lingkungan sekitar sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Kartu kata berbasis lingkungan sekitar, Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan setiap individu dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat. Setiap individu berhak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan berperan sangat penting dalam menumbuhkan sikap, etika, dan kepribadian seseorang, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1: Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta kepribadian bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) mewajibkan masyarakat untuk gemar belajar. proses pembelajaran yang efektif dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang senang membaca akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru untuk meningkatkan kecerdasan dan mampu menjawab tantangan di masa depan (Rahim, 2006).

Kemampuan membaca permulaan merupakan pencapaian perkembangan dalam memahami dan mengenal bahan bacaan yang mencakup kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, pelafalan bunyi huruf, membedakan huruf, menyebutkan lambang huruf A-Z dengan

teratur dan benar dan menyusun huruf menjadi kata yang bermakna (Fitria, 2018, hal.10).

Belajar mengajar adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa. Siswa berperan sebagai penerima pesan atau materi sebaliknya Guru berperan penting dalam membuat ataupun memanfaatkan sumber belajar. Terdapat berbagai sumber belajar di sekolah salah satunya adalah media pembelajaran dan lingkungan sekitar. Rusman (2017) menyatakan bahwa “ Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk tujuan pembelajaran, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan topik pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk komunikasi berupa cetak dan dengar, termasuk teknologi perangkat keras”.

Media pembelajaran mempunyai bermacam jenis yang bisa digunakan. Rusman (2017) menyatakan bahwa “media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu berdasarkan sifatnya, jangkauan, dan teknik pemakaiannya”. Media pada penelitian ini termasuk jenis media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan saja, tidak mengandung suara. Salah satu media visual yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran ialah media kartu kata berbasis lingkungan sekitar.

kartu kata adalah media kartu berbentuk potongan persegi di dalamnya terdapat tulisan abjad mulai dari A sampai Z, masing-masing kartu terdapat satu huruf (Fitria, 2018, hal.10).

Baharun (2016:243) menyatakan bahwa “Media berbasis lingkungan melibatkan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, baik itu lingkungan sosial, alam, dan buatan”. Media kartu kata berbasis lingkungan sekitar adalah media kartu berbentuk potongan persegi terbuat dari bahan kertas manila di dalamnya terdapat tulisan huruf abjad mulai dari A sampai Z, masing-masing kartu terdapat satu huruf yang akan disusun menjadi sebuah kata yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa.

Lalu Hanin Azizah (2021) menyatakan bahwa “Kartu kata memiliki fungsi sebagai berikut: (1) Untuk mengembangkan daya pikir dan menghubungkan kata yang sudah ada, (2) Membantu mengurangi atau menghilangkan kebosanan dalam belajar, (3) Mengasah Ketajaman atau kepekaan penglihatan” (hh.18-19). Kelebihan Media kartu kata berbasis

lingkungan sekitar dari media kartu kata sebelumnya yaitu dibuat lebih menarik. Terbuat dari bahan kertas manila dengan ukuran 8 cm x 8 cm dan pengaplikasiannya dengan cara digantung pada tali menggunakan penjepit foto polaroid oleh siswa secara bergilir. Adanya media kartu kata berbasis lingkungan sekitar dapat menambah sumber pengetahuan, sumber informasi, konsep dan teori dalam mengembangkan media, selain itu bisa digunakan sebagai bahan, masukan untuk membuat pembelajaran dikelas menjadi mudah dan mendorong keaktifan siswa dalam belajar membaca permulaan.

Hasil wawancara dengan guru kelas 1 SDN 1 Dopang pada tanggal 23 Agustus 2021 menyatakan bahwa “Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan masih bersifat konvensional, yaitu hanya menggunakan buku dan bahan ajar siswa yang disediakan sekolah saja”. Anak SD terkhusus di kelas rendah masih belajar sambil bermain. Dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan RPP kurikulum 2013 seharusnya dalam menyampaikan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran. Media yang menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menarik dan sesuai dengan materi membaca sehingga mempermudah siswa dalam belajar membaca permulaan kalimat sederhana dengan kosakata baru pada kurikulum 2013 Tema 3 (Kegiatanku), Subtema 1 (Kegiatan Di Pagi Hari). Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia yaitu, “Dengan menyimak gambar dan teks yang disampaikan oleh guru dan permainan kartu huruf menjadi kata siswa dapat menemukan kosakata tentang kegiatan pagi hari dengan tepat”.

Dari hasil wawancara peneliti terhadap guru kelas 1 di SDN 1 Dopang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Tema 3 Kegiatanku Subtema 1 Kegiatan di Pagi Hari SDN 1 Dopang”. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia yaitu, ”Dengan menyimak gambar dan teks yang disampaikan oleh guru dan permainan kartu huruf menjadi kata, siswa dapat menemukan kosakata tentang kegiatan pagi hari dengan tepat”.

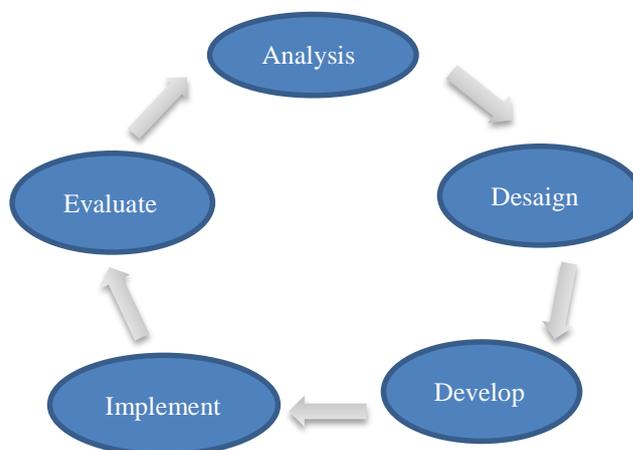
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research And Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk. (Sugiyono, 2015, hal. 297) Menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research And Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.

Borg & Gal mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: "*Educational research and development (R & D)*

is a process to develop and validate educational products", yang berarti bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Dalam Nuri Fatimah, 2015 hal. 14).

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9-10 April semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada siswa kelas 1 di SDN 1 Dopang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun menurut Yudi Hari Rayanto & Sugianti (2020, hal. 29) pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), develop (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi).



Gambar 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian oleh ahli media, ahli materi dan pengguna (siswa). Data kualitatif diperoleh dari tanggapan-tanggapan, masukan, saran dan kritik dari ahli media, dan ahli materi.

Teknik analisis data menggunakan penilaian skala Likert dengan rentang skor 1-5. Uji angket validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah skor.

SMI : Skor maksimal ideal

(Sugiyono, 2015)

Untuk mengetahui validitas penelitian menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Penelitian

No.	Tingkat Pencapaian	kualifikasi	Keterangan
1	(81 – 100) %	Sangat baik	Sangat valid/ tidak perlu di revisi
2	(61 – 80) %	Baik	Valid/ tidak perlu di revisi
3	(41 – 60) %	Cukup Baik	kurang valid/ perlu direvisi
4	(21 – 40) %	Kurang baik	tidak valid/ perlu revisi
5	(< 20) %	Sangat kurang baik	sangat tidak valid/ perlu revisi

Arikunto (Dalam Rukmi, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media kartu kata berbasis lingkungan sekitar dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 tema 3 kegiatanku subtema 1 kegiatan di pagi hari. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yang dijelaskan sebagai berikut;

Analysis (analisis)

Tahap analisis adalah tahap untuk mengumpulkan informasi dan mencari permasalahan yang ada di sekolah. Hasil dari tahapan ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan media pembelajaran. Adapun informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Kurikulum yang digunakan di SDN 1 Dopang yaitu kurikulum 2013 revisi tahun 2017. Adapun kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang digunakan yaitu muatan bahasa Indonesia.

Anak SD khususnya di kelas rendah masih belajar sambil bermain sehingga media yang menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018, hal. 178) Media pembelajaran bermanfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Husain, et al (2021, hal. 750 – 756) menyatakan bahwa Kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bertujuan agar dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dan hasil belajar siswa. Wali kelas 1 di SDN 1 Dopang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan masih bersifat konvensional, yaitu hanya menggunakan buku dan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah saja tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan. Hal tersebut menimbulkan rasa bosan dan kurang tertarik siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu kata berbasis lingkungan sekitar dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 tema 3 kegiatanku subtema 1 kegiatan di pagi hari SDN 1 Dopang.

Desaign (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap awal pembuatan media kartu kata berbasis lingkungan sekitar mulai dari penentuan bahan serta desain kartu kata. Pembuatan media kartu kata disesuaikan dengan KD dan tujuan pembelajaran. Kartu kata merupakan kartu yang memiliki ukuran panjang dan lebar serta memuat sebuah tulisan huruf yang dapat disusun menjadi sebuah kata. Fitria (2018, hal.10) menyatakan bahwa kartu kata adalah media kartu berbentuk potongan persegi yang di dalamnya terdapat satu huruf.

Pada tahap ini juga peneliti merancang lembar validasi media, materi, dan angket respon siswa untuk mengetahui validitas dan kelayakan media kartu kata yang dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Rukmi (2021, hal. 3145-3154) bahwa pada tahap perancangan juga disiapkan lembar validasi media, materi, angket respon siswa.



Gambar 2. Alat dan Bahan



Gambar 3. Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Sebelum di Revisi

Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan peneliti untuk melakukan serangkaian proses pengembangan media kartu kata berbasis lingkungan sekitar dengan melakukan validasi kepada para ahli (Validator) yang berkompeten dibidangnya. Menurut Rukmi (2021, hal. 3145-3154) Tujuan uji validasi yaitu untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan lembar validasi yang disiapkan pada tahap

perancangan, saran dan masukan dari lembar validasi sangat dibutuhkan terhadap media yang dikembangkan.

Dari instrumen validasi tersebut diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Rayanto (2020, hal.38) menjelaskan bahwa data yang diambil dari penelitian pengembangan diperoleh dari uji ahli yaitu ahli media dan ahli materi berupa kuantitatif serta data kualitatif dari masukan dan komentar terhadap media.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Variabel	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan	Bentuk media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa	4
2		Ukuran tulisan mudah dibaca	5
3		Judul media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4		Warna background media menarik	3
5		Warna tulisan huruf media menarik	4
6		Kepraktisan media dalam pembelajaran	4
7		Kesesuaian gambar dengan lingkungan sekitar	4
8	Pengguna	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4
9		Manfaat media dalam pembelajaran	4
10		Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	5
Total			41

Jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi media kepada ahli media adalah 41. Perhitungan validasi media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100 \%$$

$$P = 82 \% \text{ (Sangat valid)}$$

Setelah media divalidasi selanjutnya peneliti merevisi media kartu kata yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media.



Gambar 4. Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Setelah di Revisi

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No.	Variabel	Aspek Penilaian	Skor
1	Relevansi	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5
2		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
3		Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	4
4		Kejelasan materi dengan media pembelajaran	5
5	Keakuratan	Penggunaan media dapat memudahkan memahami materi	4
6		Media kartu kata mudah dipahami siswa	5
7		Media mudah digunakan oleh guru	4
8		Media mudah digunakan oleh siswa	4
9		Materi yang disampaikan menjadi lebih bermanfaat dengan menggunakan media kartu kata	5
10		Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri	5
Total			46

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

P = 92 % (Sangat valid)

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil bahwa Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar sangat layak untuk digunakan.

Implement (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk media kartu kata berbasis

lingkungan sekitar yang sudah direvisi dan di validasi. Husain, et al (2021, hal. 750 – 756) menyatakan bahwa tahap implementasi merupakan tahap uji coba setelah melalui tahapan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk menentukan kelayakan media untuk diujicobakan kepada siswa.

Media diuji cobakan pada tanggal 8 dan 9 April 2022 secara terbatas dengan mengambil 9 orang siswa kelas 1 di SDN 1 Dopang. Menurut Mawarni (2020, hal. 57) tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk kepada siswa secara terbatas terhadap produk yang dikembangkan berupa media kartu kata.

Tabel 4. Instrumen Angket Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Siswa dapat melafalkan huruf abjad A-Z	5
2	Guru menunjukkan kartu kata, siswa dapat menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata	5
3	Siswa dapat menunjukkan salah satu huruf yang diketahuinya menggunakan kartu kata	5
4	Siswa dapat menunjukkan salah satu huruf yang diketahuinya menggunakan kartu kata	5
5	Siswa dapat membaca suku kata pada lembar yang dibagikan	5
6	Siswa dapat menuliskan suku kata yang memiliki huruf awal yang sama	5
7	Siswa dapat menuliskan suku kata yang memiliki huruf akhir yang sama	5
8	Siswa dapat menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan dan menyusun nama gambar tersebut menggunakan media kartu kata	5
9	Siswa dapat menyusun huruf menjadi suku kata	5
10	Siswa dapat menyusun suku kata menjadi kata	5
Total		50

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \%$$

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

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh hasil perhitungan dengan nilai 100 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu kata berbasis lingkungan sekitar yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Evaluate (Evaluasi)

Tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan yaitu tahap evaluasi hasil dari implementasi dan pengujian pada tahap sebelumnya untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan (Mawarni, 2020, hal. 61).

Berdasarkan penilain yang didapatkan dari proses validasi ahli media dengan perolehan skor 92% dan hasil validasi ahli materi dengan perolehan skor 82% sehingga dapat diketahui bahwa media kartu kata berbasis lingkungan sekitar sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 tema 3 kegiatanku subtema 1 kegiatan dipagi hari setelah melalui revisi sesuai dengan saran dari para ahli (validator).

Hasil angket siswa dengan perolehan skor 100% menunjukkan bahwa media kartu kata berbasis lingkungan sekitar sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Dengan menggunakan media kartu kata berbasis

lingkungan sekitar siswa dapat membaca kalimat serta dapat menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan benar dan sesuai dengan gambar yang ditunjukkan.

KESIMPULAN

Pengembangan media kartu kata berbasis lingkungan sekitar dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 tema 3 kegiatanku subtema 1 kegiatan di pagi hari SDN 1 Dopang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yang disusun secara bertahap yaitu tahap analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Adapun hasil penelitian mengenai kevalidan materi menunjukkan hasil 92% serta angket respon siswa menunjukkan hasil 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kata berbasis lingkungan sekitar dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kemudahan dalam penyelesaian penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat. Tidak lupa

peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan membantu dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Pendidik dan Tenaga Pendidik yang telah membantu kegiatan penelitian ini. Serta semua pihak yang terlibat yang tidak bisa disebutkan satu-satu.

REFERENSI

- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rahim, Farida (2006). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nurhayati, F. (2018). Keefektifan penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di Ra Zumrotul Faizin (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*). Diunduh dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/13407/>
- Rusman (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246. Diunduh dari <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/610>
- Azizah, L. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Hasil Belajar Ilmu Tajwid Siswa (*Studi di MTs Asshabul Yamin Balaraja*) (*Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN*). Diunduh dari <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/7237>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Fatimah, N. (2015). *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. Dinduh dari <http://repository.uinbanten.ac.id/7383/>
- Rayanto, Y.H. & Sugianti (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.
- Rukmi, A. S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KUSUKA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR. *Universitas Negeri Surabaya*. Vol.9. No.8. Diunduh dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42662>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 178. Diunduh dari https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf
- Husain, J., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 750-756. Diunduh dari <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/345>
- Mawarni, E. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa,(R&D) di Kelas I SDN Blukbuk I Kabupaten Tangerang (*Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN*). Diunduh dari <http://repository.uinbanten.ac.id/7383/>