

## Pengembangan Media Pembelajaran Bumkar (Buku Album Kartu Bergambar) untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Kelas I SDN 19 Ampenan

<sup>1</sup>Siti Rakmahtussaadiyah, <sup>2</sup>Muammar, <sup>3</sup>Silka Yuanti Draditaswari

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tabiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Jl. Gajah Mada No. 100, Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [sitirakmah432@gmail.com](mailto:sitirakmah432@gmail.com)

*Received: October 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa untuk mendukung kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR) serta menguji kelayakan dan kepraktisan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SDN 19 Ampenan. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang dilaksanakan hingga tahap implementasi. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, satu guru kelas I, serta 16 siswa berusia 6–7 tahun dengan kemampuan membaca permulaan yang heterogen. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket validasi dan respons. Analisis data kualitatif dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validasi ahli media sebesar 95% dan validasi ahli materi sebesar 97%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Uji kepraktisan oleh guru mencapai 94% dan respons siswa mencapai 91,88%, sehingga media dinyatakan sangat praktis. Temuan ini menegaskan bahwa BUMKAR tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam memfasilitasi kemampuan siswa mengenali huruf, menggabungkan suku kata, serta memahami kata sederhana melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, BUMKAR direkomendasikan sebagai media alternatif yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Membaca Permulaan, BUMKAR.

**How to Cite:** Rakhmatussaadiyah, S., Muammar., & Draditaswari, S. Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bumkar (Buku Album Kartu Bergambar) untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Kelas I SDN 19 Ampenan. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2049–2066. <https://doi.org/10.36312/cg6zvd22>



<https://doi.org/10.36312/cg6zvd22>

Copyright© 2025, Rakhmatussaadiyah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting, bukan hanya untuk membina keterampilan komunikasi, melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) mencakup empat keterampilan dasar, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, salah satu yang menjadi fokus pembahasan adalah keterampilan membaca (Suparlan, 2020). Membaca merupakan keterampilan yang kompleks, yang meliputi kemampuan untuk mengucapkan tulisan, memahami makna tulisan, dan menanggapi isi tulisan dengan tepat.

Membaca menjadi kunci penting dalam proses pendidikan karena dapat membantu mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir, dan kesadaran yang lebih luas (Asih Riyanti, 2021).

Keterampilan membaca untuk siswa kelas rendah MI/SD ialah membaca permulaan. Membaca permulaan ialah tahap awal dalam proses membaca yang meliputi merangkai huruf, penerjemahan simbol tulisan kedalam bunyi, serta proses visual (Soro & Awe, 2021). Proses membaca permulaan melibatkan kemampuan kompleks yang berkembang secara bertahap dari pengenalan huruf hingga pemahaman teks (Castles et al., 2018). Membaca permulaan sangat penting dikuasai siswa karena akan memudahkan dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Semakin baik siswa menguasai keterampilan membaca permulaan maka semakin baik pula menyerap ilmu pengetahuan yang tertuang dalam sebuah tulisan (Kim & Wagner, 2015).

Meski demikian, berbagai laporan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa Indonesia masih perlu mendapat perhatian serius. Hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2023 menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas I-III belum mencapai level literasi yang memadai, khususnya dalam memahami kata dan frasa dasar. Banyak siswa hanya mampu mengenali kata sederhana tanpa memahami makna utuh dalam konteks bacaan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2023). Kondisi ini sejalan dengan laporan UNESCO pada tahun 2022 yang mengungkapkan bahwa sejumlah besar anak usia dini di Indonesia belum mencapai tingkat kemahiran minimum dalam literasi awal, terutama dalam hal mengenali huruf, membedakan bunyi, serta memahami kata-kata dasar. Laporan UNESCO juga menekankan bahwa tantangan literasi ini berkaitan erat dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa (Publikasi Dinus., 2022).

Hasil observasi awal peneliti di SDN 19 Ampenan menunjukkan kondisi serupa, Dari total siswa kelas I, hanya sekitar 20% siswa yang mampu membaca pada awal tahun ajaran. Sebanyak 4 siswa belum mengenal huruf sama sekali, 13 siswa mengenali huruf A-Z namun masih keliru membedakan huruf tertentu seperti *b* dan *d*, serta 5 siswa hanya mampu menggabungkan dua huruf. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya siswa kurang minat dalam belajar membaca, fokus yang sulit tertuju pada satu kegiatan, sulit untuk diarahkan, tidak menempuh pendidikan taman kanak-kanak, dan minimnya pengembangan serta ketersediaan media di sekolah. Selain itu, guru hanya terfokus pada buku guru maupun buku siswa dalam membelajarkan membaca tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya, sehingga menyebabkan siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Berdasarkan observasi yang dilakukan belum terdapat pengembangan media yang relevan untuk digunakan siswa dalam proses belajar membaca, terlihat dari proses belajar yang hanya menggunakan buku bacaan yang hanya berisi huruf-huruf yang cenderung membuat siswa bosan dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, salah satunya adalah penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Melihat dari beberapa permasalahan di atas, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menambah media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan melatih membaca permulaan bagi siswa. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk diterapkan adalah kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan sekumpulan kartu yang memuat gambar, unsur abjad atau huruf tertentu beserta penjelasan singkat berbahan kertas tebal dan berbentuk persegi panjang serta dapat diterapkan untuk melatih siswa terkait membaca permulaan agar memudahkan siswa dalam hal mengingat, dapat menarik minat dan perhatian serta kemauan siswa (Musdalifah et al., 2021) .

Penggunaan media visual yang menarik terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Puspitarini & Hanif, et al., 2019). Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy Arisandi dan Rahma Wahyuni yang berjudul "Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Kelas Kelas I SD", hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* sangat efektif untuk meningkatkan membaca pada anak SD kelas I dengan adanya peningkatan kemampuan siswa (Arisandy & Wahyuni, 2024). Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurfadillah, dkk. dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kelas Rendah". Penelitian tersebut mendapatkan hasil peningkatan kemampuan membaca kelas rendah dengan penggunaan *flashcard* dan juga motivasi belajar membaca yang tinggi dilihat dari antusias anak ketika belajar (Nurfadillah, 2023) .

Namun, bentuk kartu bergambar yang umum digunakan masih memiliki sejumlah keterbatasan, seperti tampilan yang monoton, kurang terstrukturanya materi, serta minimnya aktivitas yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Media yang hanya berupa kartu lepas sering kali cepat membuat siswa kehilangan minat dan tidak menyediakan alur belajar yang sistematis. Dengan demikian, diperlukan inovasi media yang lebih menarik, terorganisasi, dan mendorong interaksi siswa secara optimal.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, media Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR) dikembangkan sebagai alternatif yang menyajikan gambar dan kata dalam format buku album yang lebih terstruktur, menarik, dan mudah digunakan. Media ini dirancang agar siswa dapat berlatih mengenali huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana melalui pendekatan visual yang menyenangkan dan terarah. Inovasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi keterbatasan media kartu bergambar konvensional dan meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca permulaan.

Sebagai upaya menjawab berbagai permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini memfokuskan diri pada pengembangan media Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR) yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar membaca yang lebih menarik, terstruktur, dan interaktif bagi siswa kelas I sekolah dasar. Untuk menilai efektivitas media tersebut, penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: (1) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran BUMKAR berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media? (2) Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran BUMKAR berdasarkan penilaian guru dan respons siswa selama proses pembelajaran membaca permulaan?.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (Lilhore et al., 2020). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan komprehensif untuk mengembangkan produk pembelajaran (Almelhi, 2021). Pada penelitian ini, pengembangan dilaksanakan sampai tahap implementasi untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Pada tahap validasi, ahli media dipilih berdasarkan kompetensi dalam desain media pembelajaran dan pengalaman profesional dalam pengembangan bahan ajar visual, sedangkan ahli materi dipilih dari dosen atau guru yang memiliki keahlian di bidang Pendidikan Bahasa Indonesia atau Pendidikan Dasar serta memahami pembelajaran membaca permulaan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, lembar kepraktisan guru, dan angket respons siswa disusun berdasarkan aspek kesesuaian materi, tampilan media, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan. Validitas dan reliabilitas instrumen diperoleh dari penilaian ahli yang berkompeten di bidangnya (*expert judgment*). Uji coba produk dilakukan secara operasional pada siswa kelas I SDN 19 Ampenan dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, di mana media BUMKAR digunakan secara langsung baik oleh siswa maupun oleh guru sebagai alat bantu dalam penyajian materi. Selama implementasi, guru memanfaatkan media untuk memandu kegiatan membaca, sedangkan siswa menggunakannya secara individual maupun berkelompok untuk latihan mengenali huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana. Guru dan peneliti kemudian mengamati keterlibatan siswa, respon mereka, serta kemudahan penggunaan media. Setelah kegiatan, guru mengisi lembar kepraktisan dan siswa memberikan respons melalui angket sederhana untuk menilai tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam pembelajaran.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri atas dua ahli media, serta dua ahli materi, yang dipilih berdasarkan kompetensi dan pengalaman mereka dalam bidang pengembangan media serta materi membaca permulaan. Penelitian ini juga melibatkan seorang guru kelas I SDN 19 Ampenan sebagai pelaksana uji coba dan 16 siswa kelas I sebagai responden uji kepraktisan. Keikutsertaan berbagai pihak tersebut dimaksudkan untuk memperoleh penilaian yang menyeluruh sehingga media yang dikembangkan valid, sesuai materi, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

### Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, angket validasi ahli, dan angket kepraktisan. Lembar observasi disusun untuk mengidentifikasi masalah awal terkait kemampuan membaca permulaan siswa, dengan indikator yang mencakup kesadaran fonologi, pengenalan huruf, kelancaran membaca, pemahaman, dan sikap membaca. Angket validasi ahli materi dirancang untuk menilai kelayakan isi media yang dikembangkan, meliputi aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), kontekstualitas materi dengan kehidupan nyata siswa, serta kebahasaan yang mencakup kesesuaian diksi, kejelasan kalimat, dan ketaatan terhadap kaidah ejaan. Angket validasi ahli media disusun untuk

menilai kelayakan desain media BUMKAR berdasarkan aspek tampilan visual, kesesuaian dengan kapasitas kognitif siswa, kejelasan petunjuk penggunaan, keteraturan tata letak, dan ketahanan produk. Selain itu, angket kepraktisan untuk guru digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran dengan indikator format, relevansi, ketertarikan, dan kepuasan. Angket respon siswa disusun untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media BUMKAR, mencakup aspek ketertarikan, semangat belajar, kemudahan memahami materi, dan efektivitas penggunaan. Seluruh angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk memastikan validitas konstruksinya.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian pengembangan media BUMKAR dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran membaca permulaan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas I, menganalisis kebutuhan media, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase A. Tahap desain dilakukan dengan merumuskan struktur media, memilih materi yang relevan, menentukan ilustrasi pendukung, serta merancang tata letak dan komponen visual menggunakan aplikasi Canva sesuai prinsip desain pembelajaran untuk siswa kelas awal. Selanjutnya, tahap pengembangan meliputi proses pembuatan media berdasarkan rancangan awal, dilanjutkan dengan validasi ahli oleh dua ahli media dan dua ahli materi yang dipilih karena kompetensinya dalam bidang desain media dan materi literasi awal. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi produk hingga mencapai standar kelayakan. Pada tahap implementasi, media yang telah direvisi diujicobakan kepada guru dan siswa kelas I untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran membaca permulaan. Pelaksanaan uji coba ini disertai pengumpulan data melalui lembar angket guru dan siswa untuk menilai kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta efektivitas media dalam mendukung pembelajaran. Seluruh tahapan ADDIE ini dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media BUMKAR yang valid, praktis, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan gabungan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil observasi, wawancara, serta masukan dari para ahli. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor angket validasi ahli, angket guru, dan angket siswa dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus:

$$(s) = \frac{s}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P(s) = Persentase hasil validasi

s = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor maksimal

Dari proses perhitungan rata-rata dan analisis data di atas, maka akan didapatkan kesimpulan mengenai kelayakan dan kepraktisan suatu pengembangan media pembelajaran. Adapun kategori kelayakan dan kepraktisan dengan

menggunakan skala likert berdasarkan kriteria menurut Arikunto sebagai berikut (Ramadhana et al., 2022).

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

| Skala | Penilaian | Kriteria          |
|-------|-----------|-------------------|
| 5     | 81%-100%  | Sangat baik       |
| 4     | 61%-80%   | Baik              |
| 3     | 41%-60%   | Cukup             |
| 2     | 21%-40%   | Tidak baik        |
| 1     | 0%-20%    | Sangat tidak baik |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media BUMKAR

#### Tahap Analisis

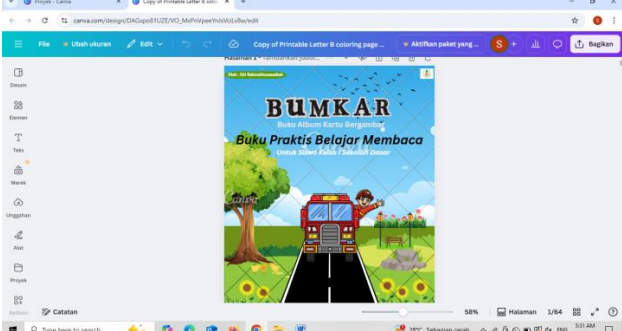
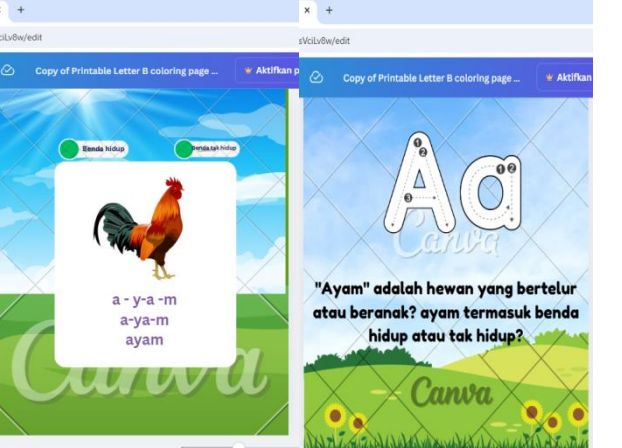
Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I SDN 19 Ampenan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah. Sebagian siswa belum mengenal huruf, sebagian lain mengenal huruf namun masih keliru dalam penyebutan, dan hanya sedikit siswa yang mampu menggabungkan suku kata dengan benar. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan menghubungkan gambar dengan kata dan belum mampu membaca kata sederhana secara mandiri. Temuan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, memiliki visual yang kuat, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas awal. Media yang dibutuhkan harus mampu membantu siswa mengenal huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana secara berurutan dan menyenangkan.

#### Tahap Desain

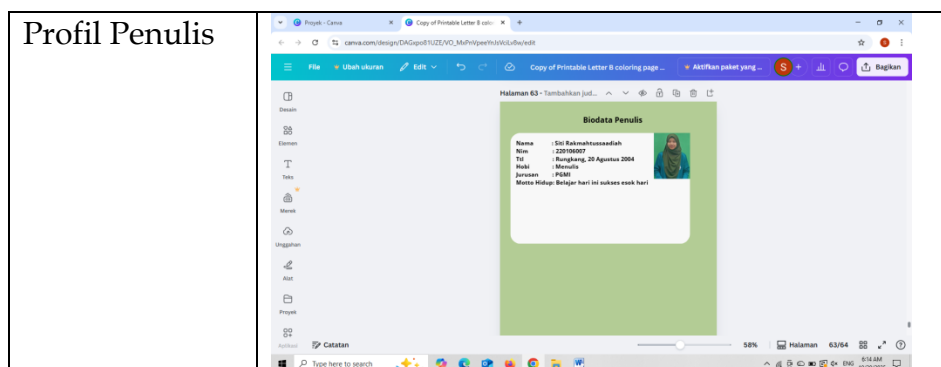
Pada tahap desain, peneliti merancang struktur dan isi media Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR). Media disusun dengan komponen utama berupa sampul, halaman penjelasan kartu, petunjuk penggunaan, informasi tambahan, serta kartu bergambar yang disusun berdasarkan alfabet A-Z dengan tema "Benda Hidup dan Benda Tak Hidup." Setiap kartu memuat gambar ilustratif, kata sederhana, pembagian suku kata, ejaan, serta pertanyaan pemantik yang dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara gambar, huruf, dan kata. Desain visual disusun dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, tata letak yang sederhana, pemilihan warna yang menarik, dan ukuran tulisan yang sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas I. Seluruh komponen dirancang agar media dapat digunakan baik secara mandiri maupun dengan pendampingan guru.

Keunggulan BUMKAR dibanding media sejenis antara lain; Berbentuk album sehingga tidak mudah tercecer, memiliki alur pembelajaran bertahap (huruf → suku kata → kata → gambar), memuat pertanyaan pemantik untuk meningkatkan interaksi, visual konsisten dan kontekstual sesuai kehidupan siswa, cocok digunakan guru maupun siswa secara mandiri.

Tabel 2. Tampilan Buku Album Kartu Bergambar

| Deskripsi                  | Tampilan Buku Album Kartu Bergambar  |
|----------------------------|--|
| Cover                      |    |
| Penjelasan kartu           |    |
| Informasi Tambahan         |   |
| Langkah-langkah Penggunaan |  |
| Tampilan Isi Kartu         |  |


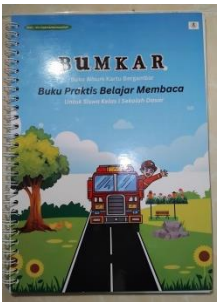








### Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk media pembelajaran. Media BUMKAR dicetak menggunakan bahan art paper dengan ukuran yang diperbesar menjadi B5 agar tampilan kartu lebih jelas dan mudah dilihat oleh siswa. Media dijilid menggunakan ring sehingga lebih kuat, fleksibel, dan nyaman digunakan selama proses pembelajaran. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Para ahli memberikan masukan terkait tampilan visual, pemilihan warna, konsistensi ilustrasi, kejelasan informasi, dan penggunaan bahasa dalam media. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi, mulai dari penyempurnaan tata letak, penambahan variasi warna, penyesuaian ilustrasi agar lebih relevan, perbaikan ejaan sesuai KBBI, hingga penguatan struktur kartu agar lebih tahan lama. Setelah revisi, media dinyatakan telah layak dan siap digunakan pada tahap implementasi.

**Tabel 3. Tampilan Perbedaan Produk Setelah dan Sebelum Revisi**

| Sebelum  | Sesudah   |
|--|---|
|  <p>A5 &amp; jilid buku</p> |  <p>B5 &amp; jilid ring</p> |
|  <p>Ejaan yang salah</p>    |                             |
|                             |                             |



Keterbatasan media BUMKAR meliputi; Bentuk cetak sehingga rentan rusak jika sering digunakan, jumlah kartu per huruf terbatas, visual masih dominan sehingga membutuhkan media pendukung untuk membaca tingkat lanjut, penyimpanan memerlukan ruang karena ukuran album B5.

### Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media BUMKAR kepada guru dan siswa kelas I SDN 19 Ampenan. Guru menggunakan media sebagai pengantar dan pendamping dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas. Siswa kemudian menggunakan kartu untuk mengenal huruf, membaca suku kata, menghubungkan gambar dengan kata, serta berlatih membaca kata sederhana. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias, lebih fokus, dan mampu mengikuti instruksi dengan lebih mudah. Guru menilai bahwa media BUMKAR sangat membantu pelaksanaan pembelajaran karena tampilannya jelas, mudah digunakan, dan sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan media membantu mereka lebih cepat mengenal huruf dan kata.

Dampak penggunaan BUMKAR antara lain; Meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan cepat, membantu siswa membaca suku kata melalui format kartu yang sistematis, meningkatkan kemampuan membaca kata sederhana karena dukungan visual, menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa.

### Hasil Uji Kelayakan

Hasil validasi ahli media

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

| No  | Indikator                            | Validator 1 | Validator 2 | Jumlah Skor Validator | Jumlah Skor Maksimal | Persentase |
|-----|--------------------------------------|-------------|-------------|-----------------------|----------------------|------------|
| 1.  | Tampilan media                       | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 2.  | Lay out                              | 4           | 4           | 8                     | 10                   | 80%        |
| 3.  | Penyajian                            | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 4.  | Kemampuan meningkatkan motivasi      | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 5.  | Petunjuk penggunaan                  | 4           | 5           | 9                     | 10                   | 90%        |
| 6.  | Informasi tambahan                   | 4           | 5           | 9                     | 10                   | 90%        |
| 7.  | Menyenangkan                         | 5           | 4           | 9                     | 10                   | 90%        |
| 8.  | Kesesuaian dengan kemampuan kognitif | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 9.  | Tahan lama                           | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 10. | Keterpakaian                         | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
|     | Jumlah                               |             |             | 95                    | 100                  | 95%        |

Berdasarkan hasil penilaian dari dua orang ahli media terhadap produk yang dikembangkan, diperoleh jumlah skor total sebesar 95 dari jumlah skor maksimal 100 dengan persentase kevalidan sebesar 95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi

**Tabel 5. Hasil validasi ahli materi**

| No  | Indikator   | Validator 1 | Validator 2 | Jumlah Skor Validator | Jumlah Skor Maksimal | Persentase |
|-----|---|-------------|-------------|-----------------------|----------------------|------------|
| 1.  | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran               | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 2.  | Dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran     | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 3.  | Kesesuaian dengan kemampuan kognitif siswa          | 5           | 4           | 9                     | 10                   | 90%        |
| 4.  | Materi sesuai dengan kehidupan nyata siswa          | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 5.  | Materi disajikan secara sistematis                  | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 6.  | Pemilihan diksi                                     | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 7.  | Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 8.  | Istilah yang digunakan mudah dipahami               | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
| 9.  | Kaidah yang digunakan sesuai dengan ejaan           | 4           | 4           | 8                     | 10                   | 80%        |
| 10. | Kalimat yang digunakan tidak berbelit.              | 5           | 5           | 10                    | 10                   | 100%       |
|     |   |             |             | 97                    | 100                  | 97%        |

Berdasarkan hasil penilaian dua ahli materi, diperoleh skor total 97 dari 100 dengan persentase kevalidan 97%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran, disajikan secara sistematis, serta menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

**Hasil Uji Kepraktisan****Tabel 6. Hasil Respon Siswa**

| No                          | Pernyataan  | Jumlah skor<br>16 siswa | Jumlah<br>maksimal |
|-----------------------------|---|-------------------------|--------------------|
| 1                           | Saya merasa senang belajar dengan menggunakan media "Bumkar".               | 79                      | 80                 |
| 2                           | Media "Bumkar" membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.                  | 74                      | 80                 |
| 3                           | Media "Bumkar" mudah digunakan untuk belajar membaca.                       | 73                      | 80                 |
| 4                           | Saya lebih bersemangat belajar membaca dengan media "Bumkar".               | 68                      | 80                 |
| 5                           | Media "Bumkar" membantu saya mengenal huruf dan kata dengan lebih mudah.    | 76                      | 80                 |
| 6                           | Media "Bumkar" membuat saya tidak cepat bosan saat belajar membaca.         | 73                      | 80                 |
| 7                           | Media "Bumkar" membantu saya mengingat huruf, kata, dan gambar lebih cepat. | 71                      | 80                 |
| 8                           | Belajar membaca dengan media "Bumkar" terasa menyenangkan.                  | 70                      | 80                 |
| 9                           | Media "Bumkar" mudah digunakan dalam pembelajaran membaca.                  | 74                      | 80                 |
| 10                          | Media pembelajaran "Bumkar" bisa digunakan sendiri maupun dengan kelompok.  | 77                      | 80                 |
| <b>Jumlah</b>               |   | <b>735</b>              | <b>800</b>         |
| <b>Persentase kelayakan</b> |   | <b>91,88</b>            |                    |

Berdasarkan hasil uji kepraktisan media buku album kartu bergambar (Bumkar) yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 19 Ampenan dengan 16 siswa, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 735 dari skor maksimal 800, dengan persentase kepraktisan sebesar 91,88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media Bumkar termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan.

**Tabel 7. Respon Guru**

| No                          | Pernyataan   | Jumlah skor | Jumlah maksimal |
|-----------------------------|--|-------------|-----------------|
| 1                           | Media mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.                                     | 5           | 5               |
| 2                           | Guru dapat mengoperasikan media tanpa kesulitan berarti.                                       | 5           | 5               |
| 3                           | Media membantu guru menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.                   | 5           | 5               |
| 4                           | Penggunaan media Bumkar membantu guru menghemat waktu dalam menyampaikan materi                | 4           | 5               |
| 5                           | Penggunaan media pembelajaran bumkar menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran | 4           | 5               |
| 6                           | Media membuat suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.                          | 5           | 5               |
| 7                           | Media dapat diterapkan pada kondisi pembelajaran yang berbeda (kelas besar/kecil).             | 5           | 5               |
| 8                           | Penggunaan media membantu guru mencapai target pembelajaran dengan lebih efektif..             | 4           | 5               |
| 9                           | Guru merasa terbantu dengan adanya media dalam memperjelas konsep pembelajaran.                | 5           | 5               |
| 10                          | Media memberikan dukungan bagi guru untuk lebih percaya diri saat mengajar.                    | 5           | 5               |
| <b>Jumlah</b>               |  | <b>47</b>   | <b>50</b>       |
| <b>Persentase Kelayakan</b> |  | <b>94%</b>  |                 |

Berdasarkan hasil analisis data kepraktisan media pembelajaran Bumkar (Buku Album Kartu Bergambar) yang diperoleh dari angket respon guru, diperoleh skor total 47 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Bumkar termasuk dalam kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan mengenai media Buku Album Kartu Bergambar bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan sebagai penunjang pada kegiatan belajar membaca siswa kelas I SDN 19 Ampenan.

### **Bentuk Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR)**

Pengembangan media Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR) merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa kelas I Sekolah Dasar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media ini menggabungkan unsur gambar dan teks sederhana yang disusun secara menarik agar dapat menumbuhkan minat baca siswa sejak dini

Media BUMKAR dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran (Arni, N., Fadly, W., & Suhardi, 2025). Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan pengembangan hingga tahap implementasi, dengan fokus pada proses pembuatan dan penyusunan media yang layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Tahapan pertama adalah analisis (*analysis*), yang mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan materi, dan analisis karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum serta hasil wawancara dengan guru kelas I di sekolah dasar. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan menentukan materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar bahwa tahap analisis bertujuan mengidentifikasi penyebab kesenjangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat ditemukan solusi melalui pengembangan media yang relevan (Hidayat & Nizar, 2021).

Tahap berikutnya yaitu desain (*design*). Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan bentuk media BUMKAR yang terdiri atas album berisi kumpulan kartu bergambar dengan huruf, kata, dan ilustrasi yang menarik. Perancangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva*, dimulai dari pemilihan ukuran kartu, warna latar, jenis huruf, hingga tata letak gambar agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kartu-kartu tersebut disusun berdasarkan urutan huruf abjad dari A sampai Z dan setiap kartu memuat gambar beserta kata yang berkaitan dengan huruf tersebut. Tahap desain ini sejalan dengan pendapat Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana yang menyebutkan bahwa perancangan desain merupakan langkah penting dalam menyusun rancangan produk pembelajaran yang meliputi struktur konten, visualisasi, dan elemen pendukung media (Nyoman & Kadek, 2018).

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi media BUMKAR sesuai rancangan yang telah dibuat. Proses pengembangan meliputi pembuatan desain kartu bergambar, pencetakan, serta penyusunan kartu ke dalam bentuk album agar memudahkan pengguna dalam pembelajaran. Setiap kartu menampilkan gambar yang jelas, warna yang cerah, serta tulisan dengan huruf besar agar mudah dibaca oleh siswa pemula. Selain itu, isi media disesuaikan dengan tema pembelajaran kelas I, salah satunya mengenai Benda Hidup dan Benda Tak Hidup, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Produk akhir dari pengembangan ini berupa buku album kartu bergambar yang berfungsi sebagai media bantu dalam kegiatan membaca permulaan. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pengajaran di kelas maupun oleh siswa secara mandiri. Dengan kombinasi antara visual dan teks sederhana,

BUMKAR diharapkan mampu menarik perhatian siswa, memperkuat daya ingat terhadap huruf dan kata, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pengembangan media BUMKAR ini sejalan dengan pandangan Seels dan Richey dalam Rahmat Arofah Hari Cahyadi, yang menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar dapat diwujudkan dalam bentuk teknologi cetak, audio-visual, komputer, maupun teknologi terpadu yang bertujuan mendukung efektivitas pembelajaran (Cahyadi, 2019). Dengan demikian, BUMKAR menjadi salah satu bentuk inovasi media berbasis cetak yang dikembangkan secara kreatif dan relevan untuk mendukung keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

### **Kelayakan Media Buku Album Kartu Bergambar (Bumkar) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan**

Berdasarkan teori Plomp & Nieveen dalam Maifa diketahui bahwa salah satu kriteria dalam menilai kualitas suatu produk pengembangan adalah apabila produk tersebut memenuhi kriteria valid. Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni *Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR)* sebagai media pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I sekolah dasar, dinilai telah memenuhi kriteria tersebut.

Kriteria kevalidan media pembelajaran *BUMKAR* diperoleh melalui hasil analisis angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang pakar, yaitu Prof. Dr. Sobry, M.Pd. dan Ibu Muhabbah, S.Pd.I. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor total 95 dari 100 dengan persentase 95%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak."

Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli media antara lain: Prof. Dr. Sobry, M.Pd. memberikan saran agar ukuran media *BUMKAR* dibuat lebih besar, tata letak (*layout*) diperbaiki agar lebih proporsional, serta penggunaan warna dibuat lebih beragam dan seimbang sehingga tampilan media lebih menarik bagi siswa. Ibu Muhabbah, S.Pd.I. juga memberikan masukan agar kombinasi warna pada media dibuat lebih bervariasi dan **cerah** guna menambah daya tarik visual dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari kedua ahli tersebut, media *BUMKAR* menunjukkan peningkatan dalam hal kerapian tata letak, keseimbangan visual, dan daya tarik estetika. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian peserta didik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan visual yang menarik dan proporsional (Arsyad, 2019).

Selanjutnya, validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang pakar di bidang pendidikan, yaitu Bapak Akmalludin, M.Pd. dan Ibu Muaini, S.Pd.I. Aspek yang dinilai dalam validasi ini meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, keterbacaan bahasa, sistematika penyajian, dan kesesuaian ilustrasi dengan konteks kehidupan peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor total 97 dari 100 dengan persentase 97%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Adapun saran dari kedua ahli materi, antara lain: Bapak Akmalludin, M.Pd. menyarankan agar penulisan teks

disesuaikan dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (KBBI) dan memperbaiki beberapa kesalahan pengetikan pada materi bacaan. Ibu Muaini, S.Pd.I. memberikan masukan untuk mengganti beberapa gambar dengan ilustrasi yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, agar media lebih relevan dengan pengalaman belajar peserta didik sekolah dasar.

Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli materi, media *BUMKAR* dinyatakan telah memenuhi aspek kelayakan isi dan bahasa. Materi yang disajikan dinilai sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi media dan materi, dapat disimpulkan bahwa *Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR)* telah memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara pedagogis dan linguistik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Kesimpulan ini sejalan dengan pendapat Plomp & Nieveen dalam Widuri, yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan valid apabila disusun berdasarkan alasan rasional yang kuat, memiliki konsistensi internal antar komponennya, serta didukung oleh hasil uji validasi ahli yang menunjukkan kelayakan produk untuk digunakan dalam konteks pembelajaran (Widuri, 2020).

#### **Kepraktisan Media Buku Album Kartu Bergambar (Bumkar) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan**

Menurut Plomp dan Nieveen dalam pendapat yang dikutip oleh Widyastuti, salah satu kriteria dalam menilai kualitas suatu produk pengembangan adalah apabila produk tersebut memenuhi kriteria kepraktisan. Berdasarkan hal tersebut, media *Buku Album Kartu Bergambar (Bumkar)* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar dinilai telah memenuhi kriteria tersebut.

Aspek kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan kemenarikan media *Bumkar* dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Kriteria kepraktisan diukur melalui sudut pandang guru dan siswa, yang dibuktikan melalui angket penilaian setelah penggunaan media dalam proses belajar. Uji kepraktisan dilakukan di SDN 19 Ampenan dengan melibatkan guru kelas I serta 16 orang siswa sebagai responden penelitian.

Pada uji kepraktisan ini, aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan, kemanfaatan, serta kejelasan tampilan media. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 735 dari skor maksimal 800, dengan persentase kepraktisan sebesar 91,88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Bumkar* termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa mengenal huruf dan kata dengan lebih cepat dan menyenangkan.

Sementara itu, hasil respon guru menunjukkan skor total 47 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 94%. Hal ini menandakan bahwa media *Bumkar* juga sangat praktis digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini membantu dalam menjelaskan konsep pembelajaran, menghemat waktu mengajar, serta menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar membaca.



Dengan demikian, hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media Buku Album Kartu Bergambar (Bumkar) telah memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan. Media ini tidak hanya mendukung kelancaran proses belajar mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca sejak dini.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Buku Album Kartu Bergambar (BUMKAR) layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Validasi ahli media yang mencapai 95% dan ahli materi sebesar 97% menegaskan bahwa struktur visual, isi materi, dan bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kebutuhan perkembangan literasi awal peserta didik. Respons guru dan siswa yang masing-masing mencapai 94% dan 91,88% juga menunjukkan bahwa BUMKAR mampu mendukung proses belajar secara efektif, terutama dalam membantu siswa mengenal huruf, membaca suku kata, serta memahami hubungan antara gambar dan kata.

Penggunaan BUMKAR selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa pendekatan visual yang dipadukan dengan kata dan konteks dapat membantu siswa membangun pemahaman awal terhadap struktur bahasa secara lebih natural. Siswa menjadi lebih mudah mengenali pola huruf, membentuk asosiasi antara gambar dan kata, serta mengembangkan kemampuan membaca kata sederhana secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menekankan pengalaman belajar konkret dan bermakna mampu memperkuat proses internalisasi konsep membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti cakupan uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dan pengembangan yang hanya dilakukan sampai tahap implementasi, sehingga efektivitas jangka panjang belum dapat dievaluasi. Meskipun demikian, temuan ini memberikan gambaran penting bahwa desain media yang terstruktur, menarik, dan sesuai karakteristik perkembangan anak dapat menjadi alternatif yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar serta membuka peluang bagi pengembangan media serupa pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

## REKOMENDASI

Guru kelas rendah dianjurkan untuk mengimplementasikan media BUMKAR secara lebih terarah dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang jelas, seperti memulai dengan demonstrasi pengenalan huruf menggunakan kartu, memberikan latihan membaca suku kata secara bertahap, serta memanfaatkan pertanyaan pemantik untuk membangun interaksi dan pemahaman makna kata. Guru juga disarankan mengintegrasikan BUMKAR ke dalam kegiatan rutin literasi pagi, menggunakan kartu sebagai alat asesmen informal untuk memetakan kemampuan membaca siswa, serta melakukan diferensiasi penggunaan kartu bagi siswa yang membutuhkan bimbingan tambahan. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas media dalam mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan

media serupa dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, seperti variasi tema kosakata, integrasi unsur audio-visual. Penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas media pada jenjang yang berbeda, sekolah dengan karakteristik yang beragam, maupun pada peserta didik berkebutuhan khusus, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

## REFERENSI

- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>
- Arisandy, D., & Wahyuni, R. (2024). Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Kelas 1 SD Negeri 19 Desa Sukarami. *Communnity Development Journal*, 5(1), 547–551.
- Arni, N., Fadly, W., & Suhardi, S. (2025). Perancangan Game Simulasi Pengenalan Perangkat Keras CPU menggunakan Aplikasi Scratch 3 pada Siswa Kelas X TKJ SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asih Riyanti. (2021). *Keterampilan Membaca*. K-Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Castles, A., Rastle, K., & Nation, K. (2018). Ending the Reading Wars: Reading Acquisition From Novice to Expert. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(1), 5–51. <https://doi.org/10.1177/1529100618772271>
- Siti Nurfadillah dkk, (2023). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*. 9(2), 167–186.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2023). *Booklet Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) 2023*. Pusat Asesmen Pendidikan.
- Kim, Y. S. G., & Wagner, R. K. (2015). Text (Oral) Reading Fluency as a Construct in Reading Development: An Investigation of Its Mediating Role for Children From Grades 1 to 4. *Scientific Studies of Reading*, 19(3), 224–242. <https://doi.org/10.1080/10888438.2015.1007375>
- Lilhore, U. K., Simaiya, S., Prasad, D., & Guleria, K. (2020). A Hybrid Tumour Detection and Classification Based on Machine Learning. *Journal of Computational and Theoretical Nanoscience*, 17(6), 2539–2544. <https://doi.org/10.1166/jctn.2020.8927>
- Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35–43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>
- Nyoman, S. &, & Kadek, Y. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal*

- Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Publikasi Dinus. (2022). Critical analysis of phonics reading approach in Indonesian early grade literacy. *Estructural: Journal of Education*, 7.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Ramadhana, R. N., Elyani, E. P., Mu, F., Inggris, P. B., & Universitas Lambung Mangkurat. (2022). Student Critical Thinking Skills Through Literary Analysis. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 279–292..
- Soro, V. M., & Awe, E. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Melalui Media Kartu Kata Bergambar Di SDK Wolowio. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86–95.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>