

Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi

Ayu Wulandari^{1*}, Umil Muhsinin²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Email : ayuwulandarijbi03@gmail.com^{1*}, ummilmuhsinin@uinjambi.ac.id²

Korespondensi penulis : ayuwulandarijbi03@gmail.com

Abstract : This study aims to develop a picture word card learning media to improve early reading skills in first-grade students at SDIT Al-Muthmainnah Jambi. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). During the validation phase, the media received a score of 95% from material experts and 96% from media experts, indicating that it is highly valid. Practicality was tested through teacher responses (100%) and student responses (average 94.4%), while its effectiveness was demonstrated by an average student reading test score of 95%. The results show that this media is highly suitable for use in early reading instruction.

Keywords: instructional, media, picture word cards, ADDIE.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap validasi, media memperoleh skor 95% dari ahli materi dan 96% dari ahli media, menunjukkan bahwa media sangat valid. Kepraktisan diuji melalui respon guru (100%) dan siswa (rata-rata 94,4%), sedangkan efektivitasnya terbukti dari rata-rata nilai tes membaca siswa sebesar 95%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kata kunci: media, pembelajaran, kartu kata bergambar, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan fondasi utama dalam pembelajaran di tingkat dasar. Membaca permulaan menjadi dasar penting bagi siswa untuk memahami berbagai mata pelajaran lain. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas I SD mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan observasi di SDIT Al-Muthmainnah Jambi, sebagian besar siswa belum mengenal huruf dengan baik dan belum mampu menyusun kata dengan benar. Hal ini menjadi hambatan besar dalam pencapaian kompetensi dasar Bahasa Indonesia. Masalah tersebut diduga terjadi karena pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama, yang membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik dalam belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi siswa.

Salah satu alternatif solusinya adalah penggunaan media kartu kata bergambar. Media ini menyajikan kombinasi antara kata dan gambar yang relevan, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaitkan bentuk huruf dengan makna visual. Selain itu, kartu ini dapat digunakan secara individual maupun kelompok, dan dapat dimodifikasi menjadi berbagai permainan edukatif yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media tersebut secara sistematis menggunakan model ADDIE dan menguji kelayakannya dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan meliputi lima tahap yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Hasil kebutuhan peserta didik

Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebutuhan di dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas 1D SDIT Al-Muthmainnah jambi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi ke sekolah, selain observasi peneliti penyebaran angket pada kelas 1 sekolah dasar islam terpadu dengan jumlah peserta didik. 20 orang yang dilakukan peneliti peneliti penemuan fakta bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran kartu kata bergambar pada mata pembelajaran bahasa indonesia materi membaca merangkai bunyi 'k' sebagai siswa kelas 1D SDIT Al-Muthmainnah jambi.

b. Hasil analisis karakteristik peserta didik

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) siswa kelas 1D SDIT Al-Muthmainnah jambi berjumlah 20 orang. Maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran. Peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran di

karenakan sebagian peserta didik itu mempunyai karakter yang sedikit pendiam, pemalu dan juga ada beberapa yang aktif dalam proses pembelajaran, hal ini yang menyebabkan peserta didik kurang ide dan juga sering merasa bosan saat proses pembelajaran.

c. Hasil analisis materi

Berdasarkan hasil analisis materi pembelajaran tentang merangkai bunyi “K” menunjukkan bahwa siswa dapat memahami konsep dan bahasa Indonesia yang baik dengan mempelajari contoh kata-kata yang mengandung bunyi “K” seperti kucing, kertas, kursi yang ada di lingkungan mereka. Siswa dapat mengembangkan kemampuan membedakan mengucapkan bunyi “K” dengan tepat.

d. Analisis kurikulum

Dari hasil wawancara dimana kurikulum yang digunakan pada SDIT Al-Muthmainnah Jambi yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas 1D adalah kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca merangkai bunyi ‘k’ sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik.

Tahap perancangan (*Desing*)

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran hal yang dilakukan peneliti yaitu melanjutkan ke tahap desain untuk merancang pembuatan media pembelajaran media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 merangkai bunyi huruf ‘K’ Bahasa Indonesia. Tahap perancangan yang telah

dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Merancang CP dan TP

Proses pengembangan bahan ajar pada kurikulum Merdeka, diawali dengan perancangan CP dan TP. CP adalah singkatan dari capaian pembelajaran, dan TP adalah singkatan dari tujuan pembelajaran, setelah merancang CP, dan TP nanti akan ada modul ajar, modul ajar ini yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih terarah.

b. Merancang produk media kartu kata bergambar

Dalam merancang desain ini, tahap pertama adalah menentukan konsep awal. Tema yang dipilih adalah edukasi membaca siswa kelas 1 SDIT Al-Muthmainnah, dengan target utamanya siswa kelas 1D. Gaya visual yang digunakan adalah gaya ceria dan ramah, menggunakan warna-warna pastel yang lembut dan dipenuhi elemen mainan anak-anak agar terasa dekat dengan dunia mereka.

Selanjutnya, masuk ke tahap pembuatan ilustrasi menggunakan Aplikasi Canva. Karakter utama adalah binatang, buah-buahan dan lingkungan sekitar, yang bergaya kartun yang dibuat dengan ekspresi lucu dan bersahabat. gambar dibuat proporsional dengan warna yang sesuai dengan karakter anak-anak.

Pada tahap berikutnya, *background* disiapkan dengan memilih warna dasar kuning pastel yang hangat dan cerah. Untuk melengkapi latar, ditambahkan elemen-elemen mainan anak-anak seperti pesawat, balok huruf ABC, bola, dan boneka, namun semuanya ditempatkan di pinggir desain agar tidak mengganggu fokus pada karakter utama.

Kemudian dilakukan penyusunan teks. Di bagian atas, dituliskan suku kata dengan font berwarna biru muda. Dibagian tengah ditulis kosa kata ejaan dalam huruf kapital tebal berwarna hitam. Terakhir, kata kalimat ditampilkan besar di bagian bawah, menggunakan huruf kapital putih di dalam kotak biru cerah untuk mempertegas pengenalan kata utuh.

Agar desain lebih menarik, ditambahkan dekorasi tambahan. Di bagian bawah, disusun rangkaian bunga kecil sebagai pemanis, serta stiker penghargaan berbentuk bintang dengan tulisan "Good Job" untuk memberikan semangat positif kepada anak-anak yang belajar.

Tahap selanjutnya adalah menyusun semua elemen dalam komposisi yang seimbang. Karakter gambar ditempatkan di tengah sebagai fokus utama, sementara teks disusun dari atas ke bawah sesuai alur membaca anak. Elemen mainan dan dekorasi ditempatkan di sekitar untuk memperindah tanpa mengganggu perhatian. Warna-warna juga disesuaikan agar harmonis dan nyaman di mata.

Terakhir, tahap finishing dan finalisasi dilakukan. Semua elemen dicek kembali, mulai dari keterbacaan teks, ketajaman ilustrasi, hingga keserasian keseluruhan desain.

Setelah tahap perangan Media kartu kata bergambar dicetak dengan kertas Art Paper (AP) di laminating dengan cetakan 2 sisi yang tahan air sehingga memudahkan dalam penggunaannya.



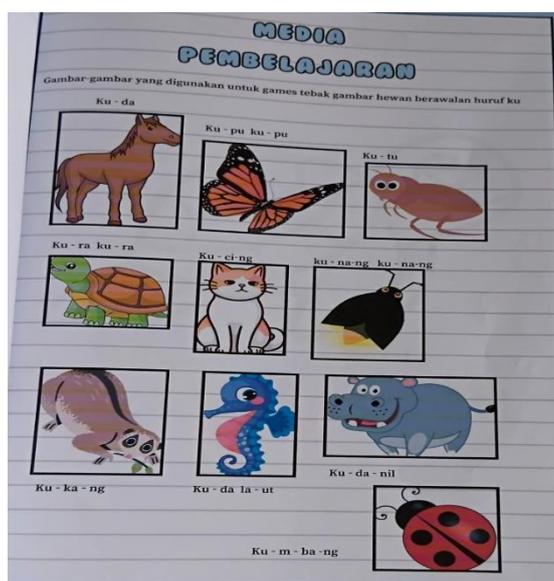
Gambar 1. produk media kartu kata bergambar

Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media kartu kata bergambara, sebelumnya ada perbedaan antara media yang sudah ada di sekolah dan media yang telah dikembangkan oleh peneliti perbedaannya antara lain :

a. Media yang sudah ada di sekolah

Media yang sudah ada di sekolah adalah media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya media yang sudah ada di sekolah media kartu kata bergambar juga, media ini telah digunakan selama ini untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Namun media ini mungkin memiliki beberapa kekurangan, media yang sudah ada di sekolah juga mungkin tidak sepenuhnya dengan kebutuhan siswa, karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan demikian media yang sudah ada di sekolah perlu dievaluasi dan diperbarui untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. dan ini lah contoh media yang ada di sekolah SDIT Al-Muthmainnah Jambi.



Gambar 2. Media kartu kata bergambar yang lama

b. Media yang dikembangkan oleh peneliti

Media yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran yang dirancang dan dibuat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Contoh media yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah media kartu kata bergambar juga yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Ini contoh media yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 3. Media kartu kata bergambar yang baru

Media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan, seperti warnanya lebih banyak lebih rame, suku kata nya juga ada berarapa suko kata di dalam media ini dan juga kemampuan untuk memenuhi kebutuhan individu siswa dan meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Media ini juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, dengan demikian media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dari pada media yang sudah ada disekolah.

1. Hasil validasi

Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran kartu kata bergambar yang dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli meteri, kedua para ahli ini menilai apakah media akartu kata bergamabar ini apakah layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. berikut data hasil validasi media pembelajaran kartu kata bergambar.

Tabel 1. Data Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	%	Katagori
1	Desain	23	24	96%	Sangat valid
2	Meteri	42	44	95%	Sangat valid

Untuk menentukan nilai penulis menggunakan rumus:

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

F = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat bahwa sanya validitas yang dilakukan oleh validator disain dan meteri yang dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari dua dosen Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dapat dilihat bahwa hasil validitas yang dilakukan oleh validator. Validator I, II dengan hasil Desain 96%, Meteri 95% dan dikategorikan Sangat Valid.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran kartu kata bergambar dinyatakan valid oleh para validator, maka media pembelajaran kartu kata bergambar dapat di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk dilakukan uji coba di kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan tahap implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Tujuan dilakukan tahap implementasi ini adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran kartu kata bergambar yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Data hasil uji praktikabilitas

1. Pratikabilitas penilain respon pendidik

Data uji praktikabilitas ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu produk atau media yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media kartu kata bergamabar untuk keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas

1 SDIT Al-Muthmainnah jambi, untuk mengetahui apakah media yang di kembangkan peneliti ini apakah sudah praktis atau belum, dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDIT Al-Muthmainnah jambi, dengan demikian hal ini dapat di lihat dari tabel respons pendidik dan peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar di bawah ini :

Tabel 2. Data Hasil Uji Praktikalitas Respon Pendidik

Respon Pendidik						
No	Nama	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	%	kata gori
1	Husnaini,S.Pd.AUD	Meteri	44	44	100	Sangat praktis
		Media	24	24	100	Sangat praktis

Untuk menentukan nilai penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P= Praktikalitas

F = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa Dari respon guru terhadap meteri dan media pembelajaran kartu kata bergambar yang di nilai oleh ibu husnaini,S.Pd.AUD, sebagai wali kelas ID, mendapatkan hasil dari meteri dan media 100% dengan katagori sangat praktis, baik meteri maupun media digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan di kelas 1D, hal ini dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria praktis, dan dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Praktikabilitas Penilaian Kelompok Kecil Respon Peserta Didik.

Tabel 3. Data Hasil Uji Praktikalitas Respon peserta didik Media Kelompok kecil

Respon Peserta Didik Media					
No	Nama	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	%	Katagori
1.	Aza	22	24	91,66	Sangat praktis
2.	Aba	23	24	95,83	Sangat praktis
3.	Aa	22	24	91,66	Sangat praktis
4.	Ayf	23	24	95,83	Sangat praktis

5.	Aua	23	24	95,83	Sangat praktis
6.	Ar.F	23	24	95,83	Sangat praktis
7.	Ar.A	22	24	91,66	Sangat praktis
8.	AzS	23	24	95,83	Sangat praktis
9.	Bya	23	24	95,83	Sangat praktis
10.	Cly	23	24	95,83	Sangat praktis
Jumlah		227	240		
Rata-Rata =		$227/240 \times 100=94,58$			

Untuk menentukan nilai penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P= Praktikalitas

F = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran kartu kata bergambar yang dilakukan peserta didik dari kelompok kecil terlihat dari penyebaran angket bahwa nilai yang terdapat dari respon kelompok kecil media pembelajaran kartu kata bergambar yaitu mendapatkan hasil 94,58% di kata gorikan sangat praktis. Artinya bahwa peserta didik dari kelompok kecil memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar.

3. Praktikalitas penilaian kelompok besar respon peserta didik

Tabel 4. Data Hasil Uji Praktikalitas Respon Pendidik Media Kelompok Besar

Respon Peserta Didik Media					
No	Jumlah siswa	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	%	Katagori
	20	449	480	94,37	Sangat praktis

Untuk menentukan nilai penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P= Praktikalitas

F = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Berdasarkan tabel kelompok besar di hasil analisis kepraktisan meteri dan media kartu kata bergamabar melalauai uji coba kelompok besar terdiri dari 20 peserta didik kelas 1D, menghasilkan skor yang di peroleh dari angket media skor yang di peroleh 449 dengan nilai rata-rata 94,37% dikata gorikan sangat praktis.

Keefektipitas media kartu kata bergambar

Data keefektifitas pada uji produk media pembelajaran kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran yaitu digunakan untuk melihat keefektifitasan media pembelajaran kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran yang di buat peneliti. Data ini dilihat dari hasil tes membaca satu persatu kedepan membacakan media kartu kata bergambar yang sudah di bagi bagi satu orang satu orang membaca nya kedepan, dan hasilnya terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data keefektipitas

No	Nama	Nilai	Kata Gori
1.	Aza	90	Tuntas
2.	Aba	80	Tuntas
3.	Aa	90	Tuntas
4.	Ayf	95	Tuntas
5.	Aua	100	Tuntas
6.	Ar.F	90	Tuntas
7.	Ar.A	80	Tuntas
8.	AzS	80	Tuntas
9.	Bya	100	Tuntas
10.	Cly	80	Tuntas
11.	Da	30	Tidak Tuntas
12.	Els	90	Tuntas

13.	Ffr	70	Tuntas
14.	Fz	100	Tuntas
15.	Kha	80	Tuntas
16.	Maf	90	Tuntas
17.	Mfa	80	Tuntas
18.	Mr	90	Tuntas
19.	Na	90	Tuntas
20.	Sm	90	Tuntas
Rata-Rata peserta didik yang tuntas			19/20 x 100=95
Rata-rata peserta didik yang tidak tuntas			1/20 x 100=5

Untuk menentukan nilai penulis menggunakan rumus:

$$E = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

E = Efektifitas

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Dari data tabel di atas dapat menunjukkan bahwa berdasarkan hasil keterlaksanaan media pembelajaran media kartu kata bergambar yang mendapat skor rata-rata 90 dengan katagori sangat efektif. Maka media pembelajaran kartu kata bergambar mendapatkan respon yang baik kepada siswa. Maka media pembelajaran kartu kata bergambar ini bisa digunakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran bahasa indonesia dengan meteri (membaca merangkai bunyi huruf K), Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I di SDIT Al-Muthmainnah Jambi. Dengan meteri membaca dan merangkai bunyi huruf 'k" sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk media kartu kata bergambar yang sedang di buat apakah berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada dasarnya evaluasi sebenarnya dapat dilakukan disetiap tahap pengembangan, evaluasi dari tim validator meteri,dan validator media menjadi indikator untuk perbaikan medai kartu kata bergambar pada pada pembelajaran bahasa indonesia meteri merangkai bunyi huruf "k" kelas 1D SDIT

Al-Muthmainnah Jambi, pada tahap pengembangan penilaian guru serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media kartu kata bergambar yang dikembangkan melalui respon guru dan siswa, setelah menggunakan media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian evaluasi yang dilakukan dapat memberikan gambaran komprehensif atau keseluruhan tentang keberhasilan produk media kartu kata bergambar, baik dari segi isi, desain, maupun kepraktisan penggunaan. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media kartu kata bergambar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas 1D SDIT Al-Muthmainnah Jambi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca merangkai bunyi huruf K, di kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar di kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Menghasilkan media pembelajaran kartu kata bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca merangkai bunyi huruf K di kelas I yang valid. Validasi yang media pembelajaran kartu kata bergambar dilakukan oleh dua validator ahli. Validator media pembelajaran kartu kata bergambar ini adalah dua dosen, validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar memperoleh akhir persentase 96% dengan kata gori sangat valid.
3. Menghasilkan media pembelajaran kartu kata bergambar materi membaca merangkai bunyi huruf K, di kelas I yang praktis. Praktikabilitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket siswa kelas I terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran. Hasil akhir dari angket respon guru 100% di kata gori sangat praktis, dan respon siswa kelompok kecil media dengan nilai rata-rata 94,58% dengan kata gori sangat praktis. dan dari angket respon kelompok besar diperoleh nilai rata-rata media dengan mendapatkan hasil nilai rata-rata 94,37 di kata gori sangat praktis, ini lah hasil keseluruhan dari angket respon guru dan siswa kelas 1D SDIT Al-Muthmainnah Jambi.
4. Menghasilkan media pembelajaran kartu kata bergambar materi membaca merangkai bunyi huruf K kelas I yang efektif. Efektifitas yang dinilai dari hasil tes membaca satu persatu kedepan dengan demikian media kartu kata bergambar, hasil belajar siswa di

kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi yang tidak tuntas 1 orang dan yang tuntas 19 orang yang memperoleh presentase 95% sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R., & Hasanah, A. (2022). Media visual untuk pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45–52.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fadilah. (2023). *Media pembelajaran dalam konteks digital*. Jakarta: Prenada Media.
- Firmadani. (2020). *Pengembangan media dalam proses pembelajaran*. Surabaya: Media Edukasi.
- Harefa, Y. (2021). Pentingnya literasi baca pada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(1), 11–18.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2009). *Instructional media and technologies for learning (9th ed.)*. Pearson Education.
- Mustikawati, D. (2015). *Strategi pembelajaran membaca permulaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Setiyawan, A. (2021). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 22–30.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wiguna, G., & Tristianingrat, K. (2022). Kurikulum Merdeka: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 25–30.