

EFEKTIVITAS MEDIA KARTU KATA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD NEGERI BALECATUR 1

Adelia Verlian Viscadevi¹, Deri Anggraini²

¹adeliaverliandevi@gmail.com, ²derianggraini@upy.ac.id

Universitas PGRI Yogyakarta

Abstract

This research focuses on determining the effectiveness of Canva-based interactive word card media to enhance the initial reading skills of class I students at SDN Balecatur 1 for the 2024/2025 academic year. The variables of this research are Canva-based interactive word card media (X) as the independent variable and beginning reading skills (Y) as the dependent variable. In this research, quantitative experimental methods were used. The population in this study was 28 class I students at SDN Balecatur 1. This study utilized a saturated sampling approach (census) where samples were taken from the entire population, in this study the population was 28. The instruments used were teaching materials and skills tests read. Hypothesis testing technique uses Paired Sample T-test. The outcomes of the research showed that the pre- test results attained a highest score of 100 and a lowest score of 41. Furthermore, the post-test results attained a highest score of 100 and a lowest score of 50. The final results showed that the t-count of reading skills was 4.849, this shows a comparison of scores. of tcount is greater than the ttable value, (tcount : 4.849 > ttable : 2.056). Next, compare with a significance value of 0.000, which is smaller than the significance level value of 5% (0.000 < 0.05). The finding of the research concluded that Canva-based interactive word card media was effective for the beginning reading skills of class I students at SD N Balecatur 1.

Keyword: Interactive Word Card Media, Beginning Reading Skills

Abstrak

Penelitian ini difokuskan guna mencari tahu mengenai efektivitas media kartu kata interaktif berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Balecatur 1 tahun ajaran 2024/2025. Variabel penelitian ini adalah media kartu kata interaktif berbasis canva (X) sebagai variabel bebas atau *independent* dan keterampilan membaca permulaan (Y) sebagai variabel terikat atau *dependent*. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas I SDN Balecatur 1 yang jumlahnya 28. Teknik pengambilan sampelnya mengadopsi teknik sampel jenuh (sensus) dimana sampel diambil dari jumlah seluruh populasi, pada penelitian ini populasi berjumlah 28. Instrument yang digunakan adalah bahan ajar dan tes keterampilan membaca. teknik uji hipotesis mengaplikasikan Uji Paired Sample T-test. Temuan penelitian membuktikan bahwasannya hasil pre-test didapatkan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 41. Selanjutnya, hasil post-test diperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 50. Hasil akhir membuktikan bahwasannya thitung keterampilan membaca sebesar 4,849, hal ini menunjukkan perbandingan nilai darit-hitungnya lebih besar dari nilai ttabelnya, (thitung : 4,849 > ttable : 2,056). Selanjutnya membandingkan dengan nilai signifikansinya sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai taraf signifikansinya sebesar 5% (0,000 < 0,05). Temuan dari penelitian menyimpulkan bahwa media kartu kata interaktif berbasis canva efektif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD N Balecatur 1.

Kata Kunci: Media Kartu Kata Interaktif, Keterampilan Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada di tahap sekolah dasar menjadi pondasi utama dalam dunia pendidikan sebelum melangkah ke pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan di sekolah dasar memuat peran penting dalam memberikan pembelajaran tentang konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan. Maria Montessori merupakan ahli dalam bidang pendidikan mengemukakan pendapat bahwa pada dasarnya, siswa usia sekolah dasar merupakan masa emas “*The Golden Age*” dalam perkembangan kognitif, afektif maupun psikomotorik. Ada banyak keterampilan yang perlu dikembangkan oleh siswa diantaranya adalah menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara¹. Aspek utama keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan oleh siswa adalah membaca. Membaca merupakan kemampuan utama yang perlu dikuasai oleh siswa terutama pada jenjang sekolah dasar². Membaca merupakan proses untuk memperoleh informasi, wawasan, ilmu pengetahuan, serta pengalaman yang baru melalui teks bacaan. Kegiatan membaca akan melibatkan aspek pengelihatan untuk melihat rangkaian huruf yang menjadi sebuah kata maupun kalimat. Mengingat pentingnya membaca maka membutuhkan media untuk mempermudah siswa.

Dengan mengadopsi pendekatan penggunaan media kartu kata, keterampilan membaca permulaan siswa dapat ditingkatkan³. Penggunaan media kartu kata dengan keterampilan membaca memiliki hubungan yang positif⁴. Artinya, media kartu kata bisa dijadikan alternatif oleh guru dalam mengajarkan siswa membaca permulaan. Keistimewaan yang terdapat dalam media kartu kata adalah dapat merangsang siswa untuk mengenal bacaan dengan mudah dan meningkatkan penguasaan kosakata⁵. Media kartu kata dapat di desain semenarik mungkin dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Salah satu inovasi media pembelajarannya adalah media kartu kata interaktif. Media interaktif bisa meningkatkan pula kemampuan membaca permulaan siswa yang layak dan efektif⁶.

Aplikasi yang bisa dipergunakan guna membuat ataupun merancang desain media interaktif adalah *canva*. *Canva* dapat membantu dalam membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasi dan sudah menyediakan berbagai macam fitur desain grafis⁷ (Mudinillah, 2021). *Canva* merupakan sebuah *platform* desain *online* yang sudah memuat berbagai alat

¹ Ningrat et al., “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial,” *Dinamika Penelitian* 18, no. 2 (2018): 287–302.

² Hasanudin, ‘Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa,’ *Didaktika* 9, no. 1 (2020): 1–8.

³ Ardiana, ‘Pengaruh Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan,’ (2021).

⁴ Astuti et al., ‘Penggunaan Media Kartu Kata dan Keterampilan Membaca,’ (2021).

⁵ Rahayu, ‘Media Kartu Kata dan Kosakata Siswa,’ (2018).

⁶ Fauzia, ‘Media Interaktif dan Kemampuan Membaca,’ (2017).

⁷ Mudinillah, ‘Canva sebagai Media Pembelajaran Digital,’ (2021).

untuk membuat konten, seperti bahan ajar, lembar kerja, poster, presentasi, media pembelajaran dan masih banyak lagi. Dengan demikian, diharapkan guru mampu mendesain media kartu kata interaktif yang menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SD N Balecatur menjadi permasalahan yang dihadapi oleh guru. Guru perlu melakukan upaya untuk menangani masalah itu. Pada penelitian ini, guru berfokus dalam penggunaan media pembelajaran kartu kata interaktif berbasis *canva* guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Nursafitri (2023) melakukan penelitian mengenai pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 menggunakan media *heyzine*. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *heyzine* berhasil meningkatkan kemampuan membaca⁸. Iswara (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi berbasis android dapat digunakan sebagai media membaca permulaan⁹.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan adanya permasalahan yang terjadi di SDN Balecatur I, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian serupa mengenai keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 memakai media kartu kata interaktif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat desain media kartu kata interaktif. Adanya media kartu kata interaktif berbasis *canva* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Alhasil, tujuan dari penelitian ini yakni untuk mencari tahu efektivitas media kartu kata interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Balecatur 1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu kartu kata interaktif berbasis *canva* dalam memfasilitasi siswa melatih keterampilan membaca permulaan.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang akan dipergunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif. Penelitian yang didasarkan pada data numerik dan kemudian diukur dengan menggunakan statistik sebagai instrumen uji perhitungan dikenal sebagai penelitian kuantitatif¹⁰. Kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang dalam pelaksanaannya sistematis sejak awal. Penelitian eksperimental ialah jenis penelitian kuantitatif yang akan dipergunakan pada investigasi ini.

⁸ Nursafitri, 'Penggunaan Media Heyzine dalam Pembelajaran Membaca Permulaan,' (2023).

⁹ Iswara, 'Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Aplikasi Android,' (2023)

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

Salah satu jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengukur korelasi sebab-akibat dari sebuah fenomena adalah penelitian eksperimental.

Jenis penelitian kuantitatif eksperimen yang akan dipergunakan pada penelitian ini ialah *Pre-Experimental Designs (non-designs)*. Dikatakan *Pre- Experimental designs* karena dalam penelitian yang akan dilakukan belum bisa disebut atau dikategorikan sebagai eksperimen yang autentik¹¹. Disebabkan karena adanya variabel luar yang ikut memengaruhi proses terciptanya suatu variabel *dependent*. Temuan eksperimen yang termasuk variable dependen tidak hanya berakar pada variabel *independent*. Situasi ini sangat mungkin terjadi sebab tidak adanya variabel kontrol dan juga pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak¹². Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti akan memberikan perlakuan (treatment) yang dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data dari penelitian ini diungkap melalui eksperimen terhadap subjek penelitian. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas I SDN Balecatur 1. Dengan pembahasan mengenai gambaran umum tentang data yang diperoleh pada subjek kelas I. Penelitian ini masuk penelitian eksperimen yang dilaksanakan di kelas I SDN Balecatur 1 pada tanggal 28 Mei 2024. Peneliti melakukan *pretest* membaca sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, untuk mendapatkan hasil akhir, proses pembelajaran peneliti memberikan perlakuan dengan memakai media kartu kata interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik melakukan *posttest* membaca setelah diberikan perlakuan menggunakan media kartu kata interaktif berbasis *canva*. Dari data *pretest* dan *posttest* data akan diolah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu kata interaktif berbasis *canva* terhadap keterampilan membaca permulaan pada proses belajar mengajar Bahasa Indonesia kelas I.

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Uji Analisis Instrumen

Uji coba instrument digunakan untuk memperoleh ketepatan sebelum melakukan penelitian khususnya dalam menyusun instrument yang akan dipergunakan jadi alat pengumpulan data di lapangan. Penelitian ini menitikberatkan pada uji validitas guna melihat validasi instrument yang akan

¹¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2022).

¹² Ibid.

dipergunakan.

1) Uji Validitas

Uji validitas data memiliki tujuan guna menunjukkan ketepatan suatu alat pengumpulan data yang akan dipakai di dalam penelitiannya. Berdasarkan teori yang dikatakan oleh (Sugiyono, 2018) data yang valid tentunya reliabel dan objektif¹³. Berikut hasil uji validitas instrumen keterampilan membaca permulaan:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Keterampilan Membaca

		Correlations					
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	SCORE
Y1	Pearson Correlation	1	.590**	.581**	.536**	.420*	.703**
	Sig. (2-tailed)		.001	.001	.004	.029	.000
	N	27	27	27	27	27	27
Y2	Pearson Correlation	.590**	1	.791**	.891**	.776**	.935**
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.000	.000	.000
	N	27	27	27	27	27	27
Y3	Pearson Correlation	.581**	.791**	1	.783**	.801**	.912**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000	.000	.000
	N	27	27	27	27	27	27
Y4	Pearson Correlation	.536**	.891**	.783**	1	.775**	.921**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000		.000	.000
	N	27	27	27	27	27	27
Y5	Pearson Correlation	.420*	.776**	.801**	.775**	1	.874**
	Sig. (2-tailed)	.029	.000	.000	.000		.000
	N	27	27	27	27	27	27
SCORE	Pearson Correlation	.703**	.935**	.912**	.921**	.874**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	27	27	27	27	27	27

**. A significant correlation is observed at the 0.01 level (2-tailed).

*. A significant correlation is observed at the 0.05 level (2-tailed).

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

NO	PERNYATAAN	R HITUNG	R TABEL	V/T
1.	Y1	0,703	0,323	VALID
2.	Y2	0,935	0,323	VALID
3.	Y3	0,912	0,323	VALID
4.	Y4	0,921	0,323	VALID

Pada hasil uji validitas di atas kemudian menentukan nilai R tabel yang diperoleh sebesar 0,323. Hasil keputusan data valid tidaknya dilihat berdasarkan R tabel. Apabila R hitung > R tabel, instrument dapat dikatakan valid. Hasil uji di atas telah diketahui bahwa nilai R hitung tiap butir melebihi 0,323 jadi data dikatakan valid dan dapat digunakan.

2) Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Membaca

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.922	5

Hasil keputusan apakah instrument reliabel atau tidak bisa hanya dipantau dari nilai *cronbach's alpha* > 0,05 dengan demikian bisa dinyatakan reliabel berdasarkan hasil uji reliabilitasnya pada soal keterampilan membaca bisa dilihat bahwasannya *Cronbach's alpha* untuk variabel ini berada di angka 0,922, lebih tinggi daripada nilai dasar 0,05, yang membuktikan bahwasannya seluruh pernyataan dalam instrument keterampilan membaca permulaan dikatakan reliabel.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik yang bersifat kuantitatif ini dipergunakan untuk menilai data dengan cara mengkarakterisasi atau mencirikan data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung.

a. Rata-rata (*Mean*)

$$x = \frac{\sum_{t=1}^n x_t}{n}$$

Hasil analisis menunjukkan bahwa 16 siswa, atau 57% dari siswa dengan rata rata 74 dan diatas nya berada dalam kategori baik dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar melalui aplikasi *Canva* di SD N Balecatur 1.

Hasil analisis *posttest* menunjukkan bahwa 25 siswa, atau 89% dari siswa dengan rata rata 90 dan diatasnya berada pada kategori baik dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar melalui aplikasi *Canva* di SD N Balecatur 1.

3. Uji Prasyarat Analisis

Pada penelitian eksperimen ini dilakukan pengujian syarat yang harus dipenuhi sebelum pelaksanaan hipotesis penelitian. Uji normalitas dan homogenitas merupakan prasyarat untuk melakukan analisis pengujian dalam penelitian. Analisis untuk menguji hipotesis penelitian dapat dilanjutkan jika prasyarat analisis terpenuhi. Untuk mengonfirmasi apakah data penelitian berdistribusi normal, dilakukanlah uji normalitas ini. Pengidentifikasi distribusi data dilihat dari signifikansi Kolmogorov Smirnov hasil uji normalitas. Apabila nilai signifikansinya melebihi 0,05 (<0,05) maka bisa dijelaskan bahwasannya data penelitian tersebut berdistribusi normal. Tabel di bawah mengilustrasikan hasil uji normalitasnya:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kolmogorov-Smirnov ^a				
	Statistic	df	Sig.	Statistic
Membaca 1	.157	28	.074	.904
Membaca 2	.182	28	.018	.853

a. Lilliefors Significance Correction

Bila merujuk pada tabel di atas sehingga bisa didapatkan nilai Sig dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Pada hasil keterampilan membaca dapat dilihat

pada variabel membaca 1 (*pretest*) diperolehkan nilai *sig* sebesar 0,074 dan (*posttest*) 0,018. Berhubung data kemampuan membaca pada penelitian ini mempunyai nilai signifikan melebihi 0,05 yaitu ($p>0,05$), maka normalitas sebaran data awal dan data akhir dinyatakan normal. Dengan demikian, data ini memenuhi persyaratan analisis.

4. Uji Hipotesis

Hipotesis pada dasarnya yaitu jawaban sementara atau dugaan terhadap suatu permasalahan. Hipotesis pada penelitian ini adalah “Media Kartu Kata Interaktif Berbasis *Canva* Efektif Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD N Balecatur 1.” Setelah mengonfirmasi bahwa populasi berdistribusi normal serta homogen, analisis data dapat dilaksanakan.

Berikut adalah tabel hasil analisis uji hipotesis Untuk memverifikasi validitas suatu pernyataan suatu klaim secara statistik dan guna menarik kesimpulan apakah hipotesis diterima atau malah ditolak dengan memakai bantuan program SPSS *for windows* 25:

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Membaca 1 - Membaca 2	-15.250	16.641	3.145	-21.703	-8.797	-4.849	27	.000

Bila merujuk pada hasil analisis data yang memakai SPSS, pada tabel diatas diperlihatkan bahwasannya hasil t_{hitung} keterampilan membacanya sebesar 4,849. Nilai t_{hitung} selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansinya 0,05 didapatkan t_{tabel} 2,056. Hal tersebut membuktikan bahwasannya perbandingan nilai dari t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} : 4,849 > t_{tabel} : 2,056$). Selanjutnya membandingkan dengan nilai signifikansinya sebesar 0,000 lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi sebesar 5% (0,000)

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti menyajikan analisis tentang temuan penelitian yang telah dijalankan. Berdasarkan data hasil analisis, maka tahapan berikutnya yaitu pembahasan mengenai hasil analisis penelitian “Efektivitas Media Kartu Kata Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD N Balecatur 1.” Hasil analisis menunjukkan bahwasannya kemampuan membaca permulaan siswa SDN Balecatur 1 meningkat ketika media kartu kata bergambar diterapkan selama dua siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata dari siswa adalah 74,75 yang berada di kelas sedang. Pada siklus II, nilai rata-rata dari siswanya naik jadi 90 yang berada di kelas baik. Ini membuktikan bahwasannya menggunakan media kartu kata bergambar pada siswa SDN Balecatur 1 meningkatkan kemampuan membaca awal mereka. Analisis deskriptif pengkategorian ketuntasan belajar yang diterapkan pada siswa di SDN Balecatur 1 menunjukkan peningkatan hasil tes kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar via aplikasi canva. Setelah dua siklus tindakan, jumlah siswa yang berhasil belajar tuntas terlihat dalam hasil analisis. Pada siklus I, 16 siswa (57%) yang tuntas membaca permulaan memakai media kartu kata bergambar melalui aplikasi canva di SD N Balecatur 1, dan pada siklus II, 25 siswa (89%) yang tuntas mengetahui kemampuan membaca permulaan dengan melalui media kartu kata bergambar melalui aplikasi *canva* di SD N Balecatur 1. Nilai siswa dianggap tuntas belajar jika nilai siswa mencapai 80%.

PENUTUP

Temuan penelitian membuktikan bahwasannya kartu kata interaktif berbasis *Canva* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 di SD N Balecatur 1. Penggunaan media Kartu Kata Interaktif berbasis *Canva* secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Temuan perbandingan tes pre dan post menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa. Media ini memberikan stimulasi visual dan interaktif yang efektif, membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam proses belajar membaca. Selama penggunaan media ini, keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar meningkat. Guru mengatakan bahwa media ini membantu menyampaikan materi dengan lebih mudah, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih antusias dan fokus. Secara keseluruhan, media Kartu Kata Interaktif berbasis *Canva* dapat dianggap sebagai solusi yang inovatif dan praktis dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahdar, A. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 18(2):287–302.
- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. 5th ed. edited by A. Holid. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anshori, S. 2017. "Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 1(1).
- Awalludin, A. & Nilawijaya, R. 2020. "Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 6 OKU Dalam Meringkas Wacana Dengan Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)." *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6(2):65–71. doi: 10.33369/diksa.v6i2.13549.
- Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah, K. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(3):632–41.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 53.
- Bua, M. T., Santoso, A., & Hasanah, M. 2016. "Analisis Minat Membaca Permulaan Dengan Cerita Bergambar Di Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1(9):1749–52.
- Cholik, C. A. 2021. "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang." *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan* 2(2):39–46.
- Dewayani, Sofie. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Aku Bisa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Dini, J. P. A. U. 2022. "Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun." *Urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):3701–13.
- Gani, F. R. A. 2019. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Dengan Menerapkan Strategi Dia Tampan Berbasis Big Book." *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Gani, F. R. A., Rahman, R., & Iswara, P. D. 2018. "Learning Reading The Beginning in Students of Primary School Class 1 with Dia Tampan Strategi." Pp. 28–34 in *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harianto, E. 2020. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *DIDAKTIKA* 9(1):1–8.
- Haryadi, R. & Al Kansaa, H. N. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan* 7(1):68–73.
- Hasan, M. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. 1st ed. edited by F. Sukmawati. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hasibuan, A. N., & Rambe, R. N. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Model CIRC (Coorporative Integrated

- Reading and Composition) Di Kelas IV SD Negeri 112331 Aek Kota Batu.” EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia) 1(1):19–37.
- Iswara, P. D. 2010. Membaca Alam: Belajar Membaca. 3rd ed. edited by R. Djuanda, D. & Sunarya, D.T. & Hidayah. Sumedang: Pusat Studi Pendidikan UPI Kampus Sumedang.
- Iswara, P. D. 2020. Belajar Membaca Permulaan. Bandung: UPI PRESS.
- Iswara, P. D. dkk. 2020. “Initial Reading Lesson through ‘Dia Tampan’ Association Method and Android Photo Editor Media.” Universal Journal of Educational Research 8(5):2090–99. doi: 10.13189/ujer.2020.080547.
- Karyati, Z. 2021. “Pengaruh Keterampilan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tangerang.” Jurnal Educatio FKIP UNMA 7(3):1135–42.
- Kharisma, G. I. & Arvianto, F. 2019. “Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI.” Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran 9(2):203–13. doi: 10.25273/pe.v9i2.5234.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. 2023. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 7(1):760–70. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4539.