

Inovasi Media Kartu Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf pada Siswa di Sekolah Dasar

Emilia Sari¹, Ahmad Munawir³, Salam³,

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹emiliasari079@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal pada materi pengenalan huruf untuk siswa kelas II di SDN 068 Manganan, Kecamatan Rongkong, Kabupaten Luwu Utara. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap huruf akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak kontekstual. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan: analisis kebutuhan, desain produk, validasi ahli, revisi, dan uji kepraktisan. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang visual, berwarna, bergambar, dan kontekstual dengan lingkungan sekitar. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada aspek tampilan. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media mudah digunakan, fleksibel, dan menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf di kelas rendah sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, kartu kata bergambar, kearifan lokal, pengenalan huruf, sekolah dasar

1. Pendahuluan

Kemampuan mengenai huruf merupakan fondasi utama dalam proses belajar membaca di tingkat awal pendidikan dasar. Namun, masih banyak ditemukan siswa kelas II sekolah dasar yang belum sepenuhnya menguasai pengenalan huruf secara optimal. Kondisi ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang belum variatif dan kurang melibatkan aspek visual serta kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa. Media yang digunakan cenderung bersifat monoton dan kurang menarik minat anak, terutama yang berada di daerah dengan karakteristik budaya lokal yang kuat (Baderiah et al., 2022; Takwin et al., 2024; Thaharah et al., 2025). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf, yang berdampak pada lambannya proses literasi dini.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang menuntut pendekatan belajar berbasis benda nyata, visual, dan pengalaman langsung. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang dirancang secara konkret dan menyenangkan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan fonologis anak. Penelitian oleh Fahmiah et al., (2025) menunjukkan bahwa media yang bersifat kontekstual dan menyenangkan, seperti papan literasi atau permainan kata bertahap, mampu mendorong perkembangan literasi awal secara signifikan. Temuan serupa juga disampaikan oleh Setiawati et al., (2025) dalam studi mereka tentang anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD), di mana penggunaan media *Magnetic Alphabet* terbukti meningkatkan fokus, pengenalan huruf, dan kemampuan membentuk kata melalui pendekatan visual dan taktil. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis gambar dan unsur lokal yang konkret tidak hanya sejalan dengan tahapan kognitif anak, tetapi juga berperan penting dalam membangun fondasi literasi permulaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar yang memuat unsur

kearifan lokal sebagai sarana pembelajaran mengenal huruf bagi siswa kelas II sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu memperkuat hubungan antara huruf, kata, dan makna melalui gambar-gambar yang familiar dengan lingkungan budaya siswa. Pengembangan dilakukan secara sistematis melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk memastikan kelayakan isi, tampilan visual, dan efektivitas penggunaannya. Selain itu, media ini ditujukan agar siswa tidak hanya mampu mengenali huruf, tetapi juga merasa dekat secara emosional dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya penyediaan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga relevan secara budaya dan kontekstual. Di tengah tuntutan kurikulum merdeka dan pentingnya literasi dasar, guru memerlukan inovasi media yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di kelas rendah. Kearifan lokal yang selama ini hanya digunakan dalam konteks sosial budaya dapat diintegrasikan secara kreatif dalam materi akademik, khususnya literasi awal (Munawir et al., 2024). Jika tidak segera direspons, ketimpangan dalam penguasaan huruf akan terus berlangsung dan berdampak pada rendahnya kualitas literasi nasional. Oleh karena itu, pengembangan media ini tidak hanya penting bagi siswa secara individual, tetapi juga strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar secara umum.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran, yaitu kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal (Cresswell, J. W., 2010). Model pengembangan yang digunakan merujuk pada langkah-langkah Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi beberapa tahap utama, yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan media yang inovatif dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran. Penelitian pengembangan ini tidak hanya berfokus pada penciptaan media, tetapi juga pada penilaian kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 068 Manganan yang berlokasi di Desa Rinding Allo, Kec Rongkong Kab Luwu Utara, Sulawesi Selatan. Fokus utama penelitian adalah siswa kelas II yang sedang mempelajari materi pengenalan huruf. Selain siswa, pihak yang terlibat dalam penelitian ini mencakup guru kelas sebagai kolaborator dalam proses uji coba media, serta ahli materi dan ahli media yang memberikan masukan selama tahap validasi. Jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas sebanyak 10 orang, dipilih secara purposif berdasarkan kemampuan literasi awal yang beragam. Keikutsertaan guru dalam proses ini penting untuk menilai aspek praktikalitas dan keterterapan media dalam konteks pembelajaran nyata.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai teknik yang disesuaikan dengan tahap pengembangan. Pada tahap awal, data diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap siswa dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan konteks lokal. Pada tahap validasi, instrumen berupa angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk mengetahui tanggapan pengguna, digunakan angket praktikalitas oleh guru dan siswa setelah media digunakan. Selain itu, dilakukan dokumentasi dalam bentuk foto dan catatan lapangan selama proses uji coba terbatas. Berikut adalah ringkasan teknik dan sumber data yang digunakan:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data dan Sumber Data dalam Penelitian

Tahap Penelitian Teknik Pengumpulan Data Sumber Data		
Studi pendahuluan	Wawancara, Observasi	Guru, Siswa
Validasi produk	Angket	Ahli Media, Ahli Materi
Uji coba terbatas	Angket, Dokumentasi	Guru, Siswa

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik yang berbeda sesuai jenis datanya. Data kuantitatif dari angket validasi ahli dan angket praktikalitas dianalisis menggunakan skala Likert lima tingkat, kemudian dihitung skor rata-rata untuk menentukan kategori kelayakan dan praktikalitas media. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta mengevaluasi penggunaan media secara naratif. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum digunakan lebih luas.

3. Hasil

a. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik di SDN 068 Manganan mengalami hambatan dalam memahami materi pengenalan huruf. Berdasarkan angket yang disebar, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru terbatas dan kurang menarik. Media yang ada tidak menyajikan elemen visual yang mendukung, seperti gambar dan warna yang menonjol, sehingga proses belajar cenderung membosankan bagi siswa. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya respons siswa terhadap kegiatan mengenal huruf, yang menuntut dukungan visual untuk memudahkan identifikasi bentuk dan bunyi huruf.

Selain aspek ketertarikan, angket juga memperlihatkan bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran yang memiliki tampilan visual menarik serta dilengkapi variasi soal. Beberapa siswa menyebutkan preferensi terhadap media bergambar, berwarna cerah, dan berisi soal seperti pilihan ganda atau tebak gambar. Pola jawaban yang seragam menunjukkan bahwa siswa memperhatikan format penyajian sebagai faktor penting dalam pembelajaran. Keinginan untuk soal berbentuk permainan menandakan kebutuhan terhadap metode belajar yang tidak monoton dan dapat memfasilitasi partisipasi aktif.

Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap gambar atau kata yang berkaitan dengan benda dan kebiasaan yang sering mereka temui. Dalam tanggapan angket, siswa menyebut lebih mudah memahami materi jika gambar yang digunakan merupakan objek yang dikenal dalam kehidupan mereka. Pernyataan ini mengarah pada kebutuhan media yang mengakomodasi unsur lokal agar lebih relevan dengan pengalaman siswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan perlu mengintegrasikan unsur visual, bentuk soal yang bervariasi, serta materi yang mencerminkan lingkungan sekitar siswa agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kelas II di SDN 068 Manganan.

b. Validitas Produk

Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal sebelum digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf. Validator pertama adalah ahli materi yang memberikan penilaian terhadap aspek isi, penyampaian, dan bentuk soal. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh skor 51 dari skor maksimal 60, atau setara dengan 85%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengenalkan huruf kepada siswa kelas II tanpa perlu revisi substansial.

Validator kedua adalah ahli media, yang menilai tampilan visual media, meliputi desain, pemilihan warna, tata letak gambar dan teks, serta keterbacaan huruf. Media memperoleh skor 44 dari skor maksimal 60, setara dengan 73%, yang masuk kategori valid. Meskipun telah memenuhi kriteria kelayakan, validator memberikan beberapa saran perbaikan, khususnya pada ukuran huruf yang dianggap kurang besar untuk jarak pandang anak, serta kombinasi warna latar dan teks yang perlu ditingkatkan kontrasnya. Peneliti merespons masukan tersebut dengan melakukan revisi terbatas pada aspek visual, tanpa mengubah substansi materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Media oleh Ahli

No Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1 Ahli Materi	51	60	85%	Sangat Valid
2 Ahli Media	44	60	73%	Valid

Berdasarkan data pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa media telah melewati standar minimal kelayakan baik dari sisi isi maupun tampilan visual. Skor dari ahli materi yang tinggi menunjukkan bahwa konten yang disusun sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kelas II. Sementara itu, skor dari ahli media yang sedikit lebih rendah menunjukkan adanya beberapa aspek visual yang masih perlu disempurnakan, meskipun tidak bersifat mendasar. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas, dengan catatan bahwa aspek visual telah diperbaiki sesuai masukan yang diberikan.

c. Kepraktisan Produk

Media kartu kata bergambar diuji kepraktisannya pada 30 peserta didik kelas II melalui kegiatan pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil angket, media memperoleh skor 42 dari skor maksimal 50 dari siswa, setara dengan 84%, dan masuk dalam kategori sangat praktis. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap tampilan visual media yang bergambar dan berwarna. Siswa menyatakan bahwa kartu mudah dipahami karena huruf dicetak besar dan gambar sesuai dengan kata yang ditampilkan. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat aktif, tertarik, dan lebih fokus saat menggunakan media dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif.

Dari sisi pendidik, guru kelas II memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media berdasarkan pengalaman langsung saat mengimplementasikannya. Skor yang diberikan adalah 9 dari skor maksimal 10, atau 90%, yang juga masuk kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan tanpa perlu panduan tambahan. Selain itu, media dinilai fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti pengenalan huruf, latihan membaca, dan permainan tebak gambar. Guru juga mengapresiasi bahwa media ini tidak memerlukan alat bantu lain, sehingga praktis diterapkan dalam kelas dengan sumber daya terbatas.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Media oleh Guru dan Siswa

No Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1 Peserta Didik	42	50	84%	Sangat Praktis
2 Guru	9	10	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel, baik peserta didik maupun guru memberikan skor tinggi terhadap kepraktisan media. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik dan mudah digunakan oleh siswa, tetapi juga mendukung kelancaran proses mengajar di kelas. Evaluasi dari dua perspektif ini memberikan dasar kuat bahwa media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal layak untuk diterapkan dalam pembelajaran mengenal huruf di kelas rendah sekolah dasar.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal merupakan respons langsung terhadap kebutuhan siswa yang belum terpenuhi dalam pembelajaran mengenal huruf. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media yang bersifat visual, bergambar, dan kontekstual dengan lingkungan mereka. Fakta ini diperkuat oleh hasil validasi ahli materi yang menilai isi media sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta oleh validasi ahli media

yang mengidentifikasi beberapa aspek visual yang perlu disempurnakan. Meskipun demikian, kedua validator menyatakan media ini telah memenuhi standar kelayakan. Revisi dilakukan secara terbatas pada aspek visual, yang tidak mengubah substansi materi, sebagai bentuk penyempurnaan sebelum media digunakan di kelas.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan memperlihatkan bahwa media ini tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata. Peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan dan bentuk aktivitas yang disediakan oleh media, yang mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar. Guru juga menilai media ini mudah digunakan, tidak memerlukan pelatihan tambahan, dan fleksibel untuk berbagai bentuk aktivitas mengenal huruf. Penilaian positif dari dua pihak ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif, tetapi juga aplikatif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran pengenalan huruf. Respons positif peserta didik selama uji coba menunjukkan bahwa media visual yang dekat dengan konteks budaya siswa lebih mudah diterima. Hal ini konsisten dengan temuan Parta et al. (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, peningkatan terjadi secara bertahap melalui pendekatan visual yang konkret dan konsisten. Siswa lebih mudah mengenali huruf dan membentuk kata melalui asosiasi gambar yang bermakna. Ini menguatkan bahwa pendekatan visual yang kontekstual berperan penting dalam pembelajaran literasi awal.

Selain berperan dalam literasi, media kartu bergambar juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan siswa di bidang lainnya. Penelitian Mahayuniari et al. (2023) menunjukkan bahwa media kartu bergambar dalam model pembelajaran SSCS mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya memfasilitasi proses visualisasi informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir analitis dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini memperkuat relevansi penggunaan media bergambar untuk tujuan pembelajaran konseptual di berbagai mata pelajaran. Pendekatan yang melibatkan elemen visual terbukti efektif dalam menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, media kartu bergambar memiliki fungsi lintas mata pelajaran yang adaptif.

Penelitian lain oleh Rahmita et al. (2024) menunjukkan bahwa media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis proyek (PBL) mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemahaman konsep siswa. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan eksplorasi materi karena visualisasi yang disediakan oleh media. Selaras dengan hal tersebut, Sy dan Dafit (2024) juga menyimpulkan bahwa media kartu kata secara signifikan mendukung kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Media yang dikembangkan dengan pendekatan visual dan interaktif dapat menjangkau berbagai karakteristik belajar siswa. Kesamaan temuan dari beberapa penelitian ini menguatkan bahwa media kartu bergambar efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori pengembangan media pembelajaran berbasis konteks lokal dan visual. Temuan menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat secara signifikan saat menggunakan media yang sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya mereka. Hal ini mendukung landasan teoretis bahwa media yang dekat dengan pengalaman nyata anak mampu mempercepat proses kognitif dalam mengenal simbol huruf. Selain itu, hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa unsur visual yang dirancang secara sistematis berpengaruh terhadap keterbacaan dan pemahaman materi, sehingga memperluas pemahaman teoretis tentang desain media yang efektif untuk siswa usia dini.

Dari sisi praktis, media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal dapat dijadikan alternatif bahan ajar yang aplikatif dalam pembelajaran mengenal huruf di kelas rendah sekolah dasar. Guru dapat menggunakan media ini secara langsung tanpa memerlukan pelatihan tambahan, karena desainnya

seederhana, fleksibel, dan mudah dipahami. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas visual dan soal interaktif seperti tebak gambar dan pilihan ganda. Kepraktisan dan daya tarik media menjadikannya relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran yang minim fasilitas digital, terutama di daerah yang memiliki potensi kearifan lokal sebagai sumber belajar.

5. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran pengenalan huruf bagi siswa kelas II di SDN 068 Manganan, Kecamatan Rongkong, Kabupaten Luwu Utara. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kebutuhan ini mendorong pengembangan media yang tidak hanya menampilkan gambar dan warna yang menarik, tetapi juga memuat unsur lokal yang relevan dengan konteks budaya siswa.

Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli dan uji kepraktisan oleh pengguna di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan di kelas. Guru dan siswa merespons positif penggunaan media tersebut dalam kegiatan belajar mengenal huruf. Dengan demikian, media kartu kata bergambar berbasis kearifan lokal dinyatakan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas rendah sekolah dasar, khususnya dalam konteks lokal seperti SDN 068 Manganan.

6. Referensi

- Baderiah, B., Munawir, A., & Firman, F. (2022). Developing Islamic Education and Local Culture Textbooks. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), Article 3. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1487>
- Cresswell, J. W. (2010). *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Fahmiah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Mahayuniari, N. G. A., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2023). Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share Berbantuan Media Kartu Bergambar: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 7(3), 402–408. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i3.75760>
- Munawir, A., Yaumi, M., Sulaiman, U., & Rahman, U. (2024). Integrating Local Wisdom in Elementary Education: Evaluating the Impact of Thematic Curriculum in Palopo City. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 9(1), 139–149. <https://doi.org/10.24042/tadris.v9i1.17105>
- Parta, I. M., Numertayasa, I. W., & Sueca, I. N. (2024). PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA TEMA PENGALAMANKU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS I SD ADI WIDYALAYA SUAR DWIPA GIRI MEKAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 6(2), 19–25. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v6i2.208>
- Rahmita, A., Wardana, E., & Hadiyanti, A. D. H. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model PBL Berbantuan Media Kartu Bergambar Materi Sumber Energi Pada Siswa III SD Kanisius Kalasan. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v7i2.29251>
- Setiawati, A., Nisa', L., Prastyo, D., & Nurahmad. (2025). Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Skill Abad 21: Penggunaan Media Magnetic Alphabet dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (ASD). *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 947–960. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19170>
- Sy, N. U., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1

Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), Article 1.
<https://doi.org/10.58230/27454312.517>

Takwin, I., Rosdiana, R., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.197>

Thaharah, A., Musaddat, S., & Amrullah, L. W. Z. (2025). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN 25 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), Article 2.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11378>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---