

PERANCANGAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DI SDN SUKAMULYA 01 KECAMATAN RANCAEKEK

Aulia AinunNissa¹, Tiphanny Aurumajeda.², Agus Triyadi³

Desain Komunikasi Visual^{1,2,3}

Universitas Teknologi Bandung^{1,2}, Ars University³

fifiasri.sofyan@gmail.com¹, tiphannyaurumajeda@gmail.com², attriyadi2001@gmail.com³

Abstrak

Literasi merupakan salah satu aspek dasar yang harus diterapkan di Sekolah Dasar, namun ternyata masih banyak siswa Sekolah Dasar yang belum bisa membaca, bukan hanya siswa dari kelas 1, 2, dan 3, melainkan siswa kelas 4, 5, dan 6 pun masih banyak yang belum bisa membaca. Salah satu faktornya adalah terbatasnya media untuk siswa belajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran membaca yang difokuskan untuk siswa kelas 1, 2, dan 3, melalui permainan edukasi berbasis *Flashcard* sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN Sukamulya 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Media *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang ringkas dan sederhana. Dalam perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran membaca menggunakan konsep belajar sambil bermain, dimana materi untuk membaca dikemas menjadi sebuah permainan yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Dilengkapi dengan elemen-elemen permainan seperti papan permainan, pion permainan, dan reward yang berupa ilustrasi. Nama yang digunakan untuk media *flashcard* ini adalah "GEMAR *FLASHCARD*" sebagai bagian dari Media pembelajaran visual yang dipilih dalam perancangan ini karena dengan adanya bentuk visual dapat mempermudah pemahaman dan penyampaian materi, serta dapat memperkuat ingatan siswa karena visual mampu memberikan contoh antara materi yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi secara langsung di SDN Sukamulya 01. Metode perancangan yang dipilih adalah Design Thinking dengan 5 tahapannya yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, yang tepat digunakan sebagai pendekatan untuk menghasilkan dan mengembangkan ide dari sebuah permasalahan menjadi sebuah inovasi, melalui perancangan *Flashcard* ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk menstimulasi siswa yang belum bisa membaca untuk terus belajar membaca.

Kata kunci : Sekolah Dasar, Membaca, Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, *Flashcard*

Abstract.

*Literacy is one of the basic aspects that must be applied in Elementary Schools, but it turns out that there are still many Elementary School students who cannot read, not only students from grades 1, 2, and 3, but also students in grades 4, 5, and 6 who still cannot read. One of the factors is the limited media for students to learn at school. This study aims to design reading learning media that is focused on students in grades 1, 2, and 3, through Flashcard-based educational games as an effort to improve students' reading skills at SDN Sukamulya 01, Rancaekek District, Bandung Regency. Flashcard media is a concise and simple learning media. In designing flashcards as reading learning media, the concept of learning while playing is used, where reading material is packaged into a game that can make the learning atmosphere more enjoyable. Equipped with game elements such as game boards, game pawns, and rewards in the form of illustrations. The name used for this flashcard media is "GEMAR FLASHCARD" as part of the Visual Learning Media chosen in this design because with the presence of visual forms it can facilitate understanding and delivery of material, and can strengthen students' memory because visuals are able to provide examples between the material delivered and everyday life. This study uses a qualitative research method, with data collection techniques through interviews and direct observation at SDN Sukamulya 01. The design method chosen is Design Thinking with 5 stages, namely *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing*, which is appropriate to use as an approach to generate and develop ideas from a problem into an innovation, through the design of this Flashcard is expected to help schools to stimulate students who cannot read to continue learning to read.*

Keywords : Instructional Media, Board game, Child, At-Taqwa Kindergarten.

I. PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan, membaca merupakan salah satu hal yang sangat penting, terutama dalam pendidikan formal di Sekolah Dasar. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa yaitu keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [1]. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat berperan penting karena setiap hal yang siswa pelajari salah satunya didapatkan dengan cara membaca. Membaca juga erat kaitannya dengan literasi yang diartikan sebagai 'melek' atau 'keterpahaman' yang ditekankan pada melek baca dan tulis karena kedua keterampilan tersebut merupakan dasar bagi pengembangan melek dalam berbagai hal. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengadakan Gerakan Literasi Sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Dasar yang dalam pembelajarannya diarahkan pada penguatan dan pembiasaan literasi. Gerakan Literasi Sekolah ini tentunya tidak bisa berjalan dengan baik jika masih banyak siswa yang belum melek aksara, karena siswa akan mengalami kesulitan, sama seperti yang terjadi di SDN Sukamulya 01.

Tingkat kemampuan membaca di SDN Sukamulya 01 masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan masih banyak siswanya yang belum bisa membaca. Mulai dari siswa yang belum lancar membaca, siswa yang masih mengeja, bahkan masih ada siswa tingkat atas yang belum mengenal huruf. Dengan demikian ketidakmampuan beberapa siswa untuk membaca tentunya menjadi hambatan dalam segala aspek pembelajaran, seperti kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, kesulitan dalam menangkap dan memahami teks dalam berbagai buku pelajaran atau buku bacaan yang menyebabkan tujuan dari pembelajaran tidak bisa tercapai dengan maksimal. Ketidakmampuan siswa di SDN Sukamulya 01 dalam membaca disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah untuk siswa belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien [2]. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sebuah media pembelajaran dapat dikemas dalam permainan menjadi permainan edukasi, yang dapat membantu mempermudah proses penyampaian materi. Jenis permainan yang dipilih pada perancangan ini yaitu permainan jenis *Card Game* berupa *Flashcard*. *Flashcard* atau kartu kata dapat berisikan informasi tentang sebuah pelajaran seperti angka, huruf, kosa kata, atau materi apapun yang dapat dipelajari dikelas. *Flashcard* juga dapat dilengkapi dengan gambar dan warna yang dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa karena gambar atau visual memberikan pengaruh dalam mengingat dan memahami. Perancangan *flashcard* ini dalam penerapannya diharapkan mampu membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi membaca juga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi tentang membaca. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Begitupun dengan kemampuan membaca dan tingkat literasi di SDN Sukamulya 01 diharapkan dapat lebih meningkat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang lebih relevan dan interaktif, dengan pembelajaran berbasis proyek yang dapat memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk menggali isu-isu yang faktual secara aktif. Setiap sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka diberi kebebasan untuk memilih tiga pilihan dalam mengimplementasikan kurikulum ini. Pertama, menerapkan sebagian serta prinsip kurikulum merdeka dengan tidak mengganti kurikulum sekolah yang digunakan. Kedua, menggunakan kurikulum merdeka dengan memakai sarana pembelajaran yang sudah disiapkan. Ketiga, menggunakan kurikulum merdeka dengan mengembangkan sendiri perangkat ajar. Keunggulan dari adanya kurikulum merdeka pertama, lebih sederhana dan mendalam. Karena fokus pada materi yang penting dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Kedua, guru mengajar sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa [3].

Dari penjelasan kurikulum merdeka di atas guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Salah satunya pada elemen membaca, perangkat ajar atau media untuk belajar dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada, diantaranya media pembelajaran yang digunakan dapat memuat kata-kata yang dikenali sehari-hari tentang diri sendiri atau hal lain yang ada di lingkungannya dan media pembelajaran juga dapat memuat ilustrasi yang dapat membantu siswa membaca atau memaknai kosakata baru.

2. Membaca

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa seperti keterampilan menyimak/mendengarkan, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Membaca adalah sebuah bentuk komunikasi bahasa tulis dan memahami suatu makna yang terdapat dalam tulisan. Selain itu, membaca juga akan membantu untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Membaca merupakan suatu kegiatan proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan [4]. Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan yang melibatkan banyak aspek dengan tujuan untuk memperoleh pesan dengan berbagai cara.

Membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai keterampilan dasar membaca siswa dan alat bagi siswa untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah [5]. Pada tingkat membaca permulaan khususnya di Sekolah Dasar, siswa masih belum memiliki kemampuan membaca yang sebenarnya, siswa masih dalam tahap belajar untuk mendapatkan kemampuan atau keterampilan membaca. Membaca permulaan menjadi dasar dalam pembelajaran di sekolah karena semakin cepat siswa mampu untuk membaca, maka semakin besar peluang dan kemampuan siswa untuk memahami pesan dalam setiap pelajaran yang diberikan di sekolah. Ada beberapa metode atau tahaan yang dapat dijadikan acuan dalam mengajarkan membaca permulaan, diantaranya metode eja, metode bunyi, metode suku kata, dan metode kata [6].

3. Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik [7]. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah akan sangat membantu keefektifan dalam proses penyampaian isi pembelajaran oleh guru kepada siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran terdapat bermacam-macam jenisnya seperti media audio, media visual dan media audio visual. Dilihat dari segi perkembangan media ada yang berbasis tradisional atau konvensional dan media berbasis teknologi. Hal tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang baik, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan siswa agar materi dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media pembelajaran visual dipilih dalam perancangan ini karena dengan adanya bentuk visual dapat mempermudah pemahaman dan penyampaian materi, serta dapat memperkuat ingatan siswa karena visual mampu memberikan contoh antara materi yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan maka dilakukan penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori [8]. Penelitian dilakukan untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi di SDN Sukamulya 01 secara alamiah, nyata, dan aktual untuk dijadikan sumber dalam perancangan *flashcard* yang sesuai dengan kebutuhan target. Sedangkan metode yang digunakan untuk perancangan ini merupakan metode design thinking yang merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna, yang menekankan ide dari pemikiran, perasaan, dan perilaku pengguna.

1. Wawancara dan Observasi

Tingkat literasi di SDN Sukamulya 01 masih sangat rendah karena masih banyak siswa yang belum bisa membaca sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri belum bisa tercapai dengan baik. Hasil dari pengamatan penulis di setiap kelas mulai dari kelas 1 sampai kelas 6, banyak siswa yang belum bisa membaca. Siswa-siswa yang belum bisa membaca tersebut tentunya tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik dan lebih banyak tertinggal dari teman-temannya.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa di SDN Sukamulya 01 adalah 218 orang siswa yang terbagi menjadi 7 rombongan belajar, yaitu kelas 1 berjumlah 36 siswa, kelas 2 berjumlah 35 siswa, kelas 3 berjumlah 35 siswa, kelas 4 berjumlah 32 siswa, kelas 5 berjumlah 30 siswa, kelas 6A berjumlah 25 siswa, dan kelas 6B berjumlah 25 siswa. Dari siswa kelas 1 sampai kelas 6 di setiap kelasnya masih ada siswa yang belum bisa membaca. Penuturan dari Kepala sekolah dan guru, SDN Sukamulya 01 juga terbatas pada media pembelajaran yang dimiliki khususnya media yang dapat digunakan untuk siswa yang belum bisa membaca.

2. 5W+1H

Berikut adalah analisis dari 5W+1H dari penelitian yang telah dilakukan.

TABEL I
ANALISIS 5W+1H
Sumber: Perancang, 2023

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa permasalahan yang terjadi dan akan dijadikan rujukan dalam perancangan ini?	Masih banyak siswa di SDN Sukamulya 01 yang belum bisa membaca, dan menghambat proses pembelajaran di dalam kelas sehingga tujuan dari pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.
Who	Siapakah yang bermasalah dan menjadi target sasaran dalam perancangan ini?	Siswa yang belum bisa membaca khususnya siswa kelas bawah (Kelas 1, 2, dan 3).
Why	Mengapa masih ada siswa yang belum bisa membaca?	Kurangnya bahan atau media yang efektif dan menarik yang digunakan guru di sekolah untuk membantu proses pembelajaran membaca pada siswa.
When	Kapan permasalahan tersebut terjadi?	Permasalahan ini telah terjadi dari beberapa tahun sebelumnya hingga saat ini masih ada siswa yang belum bisa membaca.

Where	Dimana permasalahan tersebut terjadi?	Permasalahan ini terjadi di SDN Sukamulya 01, tepatnya di Kp. Rancapanjang Desa Sukamulya Kecamatan Rancaekek Kab. Bandung.
How	Bagaimana solusi yang dapat dilakukan pada permasalahan yang terjadi?	Membuat Perancangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Edukasi yang interaktif dan menarik untuk siswa kelas bawah yang belum bisa membaca.

3. SWOT

Berikut adalah analisis dari SWOT dari penelitian yang telah dilakukan.

TABEL II
ANALISIS SWOT
Sumber: Perancang, 2023

<p><i>Strenght</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Edukatif, interaktif, dan menyenangkan. 2. Praktis dan mudah dibawa. 3. Memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan bimbingan belajar membaca. 4. Pengalaman belajar membaca yang berbeda. 	<p><i>Weakness</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan kata dan gambar terbatas yang terdapat pada kartu. 2. Ringkih dan mudah rusak jika tidak menggunakan material yang tepat dan jika tidak dirawat.
<p><i>Opportunities</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inovasi media pembelajaran baru. 2. Dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain. 2. Memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan bimbingan belajar membaca. 	<p><i>Threatness</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persaingan dan inovasi media interaktif yang semakin berkembang. 2. Jika ilustrasi dan cara bermain tidak menarik siswa bisa menjadi bosan.

4. Strategi Kreatif

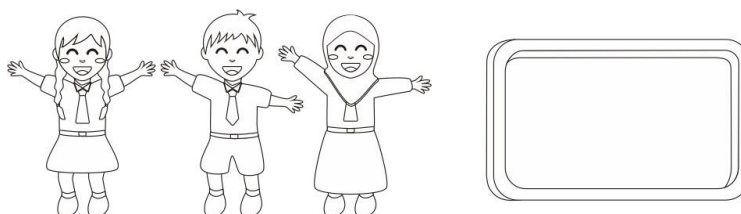
Strategi kreatif dalam perancangan ini adalah merancang media pembelajaran berbasis *flashcard* atau kartu huruf. Media pembelajaran *flashcard* ini berisi kartu dengan huruf, suku kata, dan kata yang dilengkapi visual ilustrasi benda atau hewan yang biasa ditemui di kehidupan sehari-hari siswa. Dengan begitu siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengingat huruf atau kata yang dibantu dengan gambar. Tampilan layout dibuat dengan sederhana dan meminimalisir visual lain yang tidak sesuai, agar siswa dapat lebih fokus pada gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* ini akan dibuatkan 3 bagian untuk kartu huruf, kartu suku kata, dan kartu kata yang dikemas dalam 1 box, tujuannya sebagai pelindung kartu dan untuk menginformasikan media *flashcard* tersebut. *Flashcard* ini juga dilengkapi dengan papan permainan.

5. Konsep Verbal

Nama yang digunakan untuk media *flashcard* ini adalah “GEMAR *FLASHCARD*”. Kata “GEMAR” merupakan singkatan dari Gerakan Membaca Lancar, selain mudah diingat kata Gemar juga memiliki arti persuasif yaitu kata ajakan untuk gemar membaca atau ajakan untuk gemar belajar membaca sampai lancar.

6. Konsep Visual

Konsep Visual dalam perancangan ini dibuat dengan gambar ilustrasi yang didominasi teknik *flat design*. Dimulai dengan tahapan mencari gambar referensi, membuat sketsa, dan proses tracing. Melalui gambar ilustrasi yang dibuat diharapkan dapat memberi kesan menyenangkan tapi tidak mengganggu pesan yang ingin disampaikan sehingga dapat diterima dengan baik oleh target *audience*.



Gambar 1. Konsep Visual

7. Konsep Warna

Warna yang digunakan dan menjadi warna utama dalam perancangan ini adalah warna biru muda dan hijau warna. Warna biru muda yang sering dikaitkan dengan ketenangan dan imajinasi diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sedangkan warna hijau berarti kesegaran hidup atau sesuatu yang tumbuh. Sesuai dengan target audience yang merupakan siswa kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar yang dalam masa pertumbuhan atau sedang dalam tahap belajar membaca. Warna analogus dan turunannya menjadi pelengkap dalam perancangan ini. Warna analogus adalah jenis warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna Warna analogus memberikan banyak pilihan warna yang terang dengan harmonis sehingga memberikan kesan ceria, menarik, dan menyenangkan. Berikut warna-warna yang akan digunakan dalam perancangan.



Gambar 2. Konsep Warna

8. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan jenis *font sans serif*. *Sans serif* sendiri merupakan jenis *font* yang sederhana dan tidak kaku, karena target *audience* adalah anak-anak maka jenis *font* yang digunakan harus disesuaikan, agar dapat memberikan suasana ceria dan menyenangkan saat belajar, tanpa mengganggu maksud dari pesan yang disampaikan. Jenis *font sans serif* yang dipilih adalah *font Bubble Bobble* sebagai *font* utama, dan dikombinasikan dengan *font Oduda* yang sederhana dan *playful*.






Gambar 3. Font Bubble Bobble dan Oduda

9. Desain Flashcard

Berikut adalah desain *flashcard* dari penelitian ini.

TABEL III
 DESAIN FLASHCARD
 Sumber: Perancang, 2023

Tahapan dan Unsur	Gambar	Keterangan
Sketsa		Tahap pembuatan sketsa berguna untuk mengatur sebuah perencanaan dasar sebuah desain.

<p>Karakter</p>		<p>Karakter pendukung yang dibuat adalah karakter 3 orang siswa Sekolah Dasar yang menggunakan seragam sekolah merah putih lengkap dengan menggunakan dasi dan sepatu. Karakter ini terdiri dari 2 karakter siswa perempuan dan 1 karakter siswa laki-laki dengan ekspresi yang senang dan ceria yang diharapkan dapat membawa kesenangan dan keceriaan bagi siswa yang memainkannya. Karakter ini juga digunakan sebagai pembeda pada masing-masing seri kartunya.</p>
<p>Kartu</p>		<p>Kartu permainan disesuaikan dengan ukuran telapak tangan siswa, tidak terlalu besar agar siswa mudah menggenggam dan tidak terlalu kecil agar gambar dan huruf dapat terbaca dengan jelas. Ukuran <i>flashcard</i> ini adalah 7 cm x 11 cm.</p>
<p>Papan Permainan</p>		<p>Papan bermain bernama papan gemar sebagai pelengkap yang berisi kotak dengan angka dan terdapat beberapa bintang sebagai <i>reward</i> jika siswa menempati kotak tersebut. Papan permainan ini dapat menjadi penentu pemenang permainan yaitu pemain yang berada di posisi paling jauh adalah pemenangnya.</p>

IV. HASIL PERANCANGAN

Berikut adalah hasil perancangan GEMAR *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca di SDN Sukamulya 01 Kecamatan Rancaekek.



Gambar 4. Hasil Perancangan

V. KESIMPULAN

Flashcard merupakan media pembelajaran yang ringkas dan sederhana. Dalam perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran membaca di SDN Sukamulya 01 menggunakan konsep belajar sambil bermain, dimana materi untuk membaca dikemas menjadi sebuah permainan yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Dilengkapi dengan elemen-elemen permainan seperti papan permainan, pion permainan, dan reward. Ilustrasi pada *flashcard* divisualisasikan dengan sederhana dan jelas agar dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengingat gambar dan memahami topik dari huruf atau kata yang dimaksud. Media *flashcard* yang dibuat pun disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SDN Sukamulya 01 serta disesuaikan dengan kemampuan guru dan tingkat kemampuan membaca siswa.

Perancangan *flashcard* ini menjadi pengalaman baru dan berbeda bagi guru serta siswa di SDN Sukamulya 01 karena sebelumnya belum pernah menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran sehingga reaksi yang di dapat

pertama kali saat perancang melakukan uji coba kepada siswa adalah penasararan dan antusias. Melalui perancangan ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk menstimulasi siswa yang belum bisa membaca untuk terus belajar membaca.

REFERENSI

- [1] Nurzafira I, Nurhadi N, Martutik M. Kesantunan imperatif guru bahasa Indonesia dalam interaksi kelas. *Aksara J Bhs dan Sastra*. 2020;21(1):88–101. doi:10.23960/aksara/v21i1.pp88-101.
- [2] Nurrita T. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat J Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb*. 2018;3(1):171. doi:10.33511/misykat.v3n1.171.
- [3] Rahayu R, Rosita R, Rahayuningsih YS, Hernawan AH. Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*. 2022;6(4):6313–9.
- [4] Dalman. *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers; 2013.
- [5] Dewi IIW, Ratna LP, Sudarma IK. Pengaruh metode global berbantuan media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan kelas I SD. *e-Journal PGSD Univ Pendidik Ganesha Mimb PGSD*. 2017;5:1–9. Available from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10995>
- [6] Halimah A. *Metode pembelajaran membaca dan menulis*. 2014;1(2):190–200.
- [7] Rusman. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta; 2012.
- [8] Rukin. *Metodologi penelitian kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia; 2019. Available from: [Online].