

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

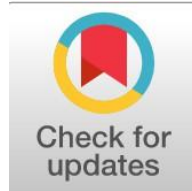
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

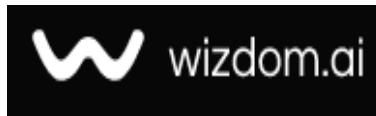
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Letter Card Media Application For Basic Reading Literacy In
Elementary Education: Aplikasi Media Kartu Huruf Untuk Literasi
Membaca Dasar Pada Pendidikan Dasar

Maryati, maryati@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Ermawati Zulikhatin Nuroh, ermawati@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Early phonics proficiency forms the primary academic foundation for first-grade students transitioning from preschool to formal schooling systems. **Specific Background** First-grade students frequently struggle to differentiate visually similar alphabet characters and blend syllables due to monotonous instructional methods lacking engaging visual stimuli. **Knowledge Gap** While manipulative tools are recognized in pedagogy, their specific integration with color-coding and peer tutoring to systematically overcome initial phonetic boredom remains insufficiently explored. **Aims** This study investigates the utilization of physical visual instruments to accelerate alphabet recognition, syllable blending, and simple word pronunciation among young learners. **Results** The implementation transformed conventional phonetic activities into interactive games, resulting in an average class score increase from 53.6 to 85.3. Students successfully manipulated physical tools to form words, demonstrating significant improvements in character differentiation and pronunciation fluency. **Novelty** Integrating color-coded vowels and consonants with interactive word-puzzle games provides a tangible approach that rapidly demystifies abstract phonetic structures for early learners. **Implications** Primary educators should adopt physical, manipulative instruments combined with structured play activities to replace rote memorization and accelerate early phonetic fluency in lower grades.

Highlights:

- ♦ The utilization of physical manipulative tools escalated the average comprehension score from 53.6 to 85.3.
- ♦ First-grade students successfully distinguished similar alphabet characters by engaging with colorful visual instruments.
- ♦ Transforming phonics exercises into interactive word puzzles significantly reduced student boredom during instructional sessions.

Keywords: Early Phonics, Letter Cards, Primary Education, Syllable Blending, Visual Media

Published date: 2026-09-24

I. Pendahuluan

Keterampilan membaca permulaan dengan Media Kartu Huruf (Letter Card Media) di Sekolah Dasar Swasta Negeri Bumi berfokus pada siswa kelas I [9]. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pendidikan (Wahid, 2021:4) [1]. Pada fase awal ini, siswa berada dalam tahap transisi dari masa prasekolah ke tingkat pendidikan formal, di mana penguasaan keterampilan literasi dasar (membaca permulaan) menjadi fondasi utama untuk menyerap semua materi pembelajaran [10]. Hasil observasi penulis dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tingkah laku bosan dan menganggap kegiatan membaca sebagai aktivitas yang menegangkan, sulit membedakan bentuk huruf yang hampir mirip (seperti huruf b, d, p, dan q), dan belum mampu merangkai huruf menjadi suku kata maupun kata secara utuh [11]. Menurut Nurani, Nugraha, & Mahendra (2021:1467) menyatakan bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta didik sekolah dasar dalam membaca permulaan secara umum meliputi kesulitan membedakan huruf dengan bentuk serupa, cara membunyikannya hampir serupa, kesulitan membunyikan suku kata dan yang memiliki lebih dari tiga suku kata [2].

Tujuan pembelajaran implementasi ini ditujukan bagi siswa kelas 1 sekolah dasar, di antaranya membantu siswa mengenali huruf dan melafalkannya dengan tepat. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeja dan merangkai kata secara bertahap. Menurut Pratiwi, Ganing, & Abadi (2021:6), tujuan membaca permulaan adalah agar siswa mempunyai keterampilan memahami dan menyuarakan kalimat dengan nada sewajarnya, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut [3]. Mengubah stigma belajar membaca yang monoton menjadi lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan. Kumullah, Yulianto, & Ida (2021:37) menyatakan bahwa pengajaran membaca permulaan bertujuan agar siswa dapat memahami dan mengungkapkan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk membaca selanjutnya [4].

II. Metode

Rancangan desain pembelajaran terperinci untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase A/kelas 1 tentang keterampilan membaca permulaan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (1 pertemuan) [12]. Mustikawati (2021:45) menyatakan bahwa membaca permulaan adalah proses awal membaca permulaan bagi peserta didik kelas rendah, peserta didik belajar untuk mendapatkan keterampilan membaca permulaan dengan baik [5]. Desain ini menggunakan model pembelajaran langsung (Direct Instruction) yang dipadukan dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas 1 [13].

Adapun media dan bahan yang digunakan berupa set kartu huruf (A-Z), dibuat dengan ukuran besar (minimal 10 cm x 10 cm), berwarna-warni, dan dilengkapi dengan gambar objek di setiap kartu (misal A = Ayam, B = Bola) [14]. Menurut Matata & Barasandji (2021), media gambar adalah sebuah karya yang diwujudkan dalam bentuk visual dua dimensi yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, dan opaque projector [6]. Papan Flanel / Papan tempel magnet, sebagai media untuk menempelkan dan menyusun kartu huruf/kata. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), berisi latihan memasangkan huruf dan menebalkan suku kata. Media gambar (media visual) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan serta memberikan pengaruh terhadap keaktifan peserta didik (Oktaviyanti, Amanatulah, & Novitasari, 2022:5595) [7].

Aktivitas dan pembagian waktu pada keterampilan membaca permulaan diawali dengan kegiatan awal yang dilakukan selama 10 menit. Guru mengucapkan salam, berdoa, dan memeriksa kehadiran siswa. Kemudian melakukan kegiatan apersepsi, di mana guru menunjukkan sebuah gambar benda yang familiar bagi siswa (misalnya gambar buku). Guru bertanya, "Siapa yang tahu ini gambar apa?". Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yakni belajar membaca dan mengenal huruf dengan cara yang seru.

Kegiatan inti dilakukan selama 50 menit yang terbagi ke dalam 3 tahapan, yaitu penyajian/demonstrasi (15 menit). Guru memperkenalkan kartu huruf A sampai Z sambil bernyanyi bersama. Guru membedakan huruf vokal (A, I, U, E, O) dan huruf konsonan. Guru mendemonstrasikan cara merangkai dua huruf (suku kata) menggunakan kartu huruf, contohnya menggabungkan kartu B dan U menjadi suku kata "BU". Komunikasi guru adalah suatu penyampaian yang tujuannya memberi informasi dari suatu tempat hingga kelompok orang (Walimah, 2021:1533) [8]. Kemudian tahap ke dua pembimbingan dan penerapan media (20 Menit), siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok diberikan 1 set kartu huruf. Selanjutnya, guru memberikan instruksi (contoh: "Coba cari huruf yang hilang dari kata B-O-L-A!"). Siswa secara bergantian maju menempelkan kartu huruf pada papan tempel untuk membentuk suku kata dan kata. Tahap ketiga latihan mandiri (15 menit), siswa kembali ke tempat duduk dan mengerjakan tugas individu di LKPD (misalnya, menarik garis antara suku kata dan gambar yang tepat).

Kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit, di mana guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian guru memberikan penguatan dan apresiasi atas partisipasi aktif siswa. Selanjutnya guru memberikan tugas membaca ringan untuk dilakukan di rumah bersama orang tua.

Indikator keberhasilan pada Pembelajaran keterampilan membaca permulaan dianggap berhasil apabila memenuhi kriteria berikut diantaranya indikator proses (Keaktifan), Minimal 80% siswa terlihat antusias, aktif bertanya, dan mampu mengikuti instruksi permainan menyusun kartu huruf. Indikator hasil (kognitif), minimal 75% siswa di kelas mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rincian kemampuan, seperti mampu membedakan huruf vokal dan konsonan, mampu melafalkan bunyi huruf dengan tepat dan mampu membaca suku kata dan kata sederhana (contoh: buku, bola) dengan benar.

Pelaksanaan penyusunan laporan "Implementasi Media Kartu Huruf pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar" dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip integritas akademik, moralitas, dan perlindungan terhadap

hak privasi subjek penelitian (Etika dan Privasi). Penulis berkomitmen penuh untuk menjaga kerahasiaan seluruh informasi yang berkaitan dengan siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian berlangsung. Penulis menerapkan pedoman etika dan privasi sebagai berikut, pertama, anonimisasi identitas subjek, di mana seluruh data yang bersifat pribadi (Personally Identifiable Information), termasuk nama lengkap siswa, NIS (Nomor Induk Siswa), dan nama sekolah asal, disamarkan atau dianonimkan menggunakan sistem kode (contoh: Siswa 1, Siswa 2, atau inisial). Nama dan lokasi spesifik sekolah diganti dengan keterangan umum untuk menjaga privasi institusi.

Kedua penanganan dokumentasi kelas dan kutipan, penggunaan dokumentasi berupa foto atau rekaman video di dalam kelas dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kepantasan. Wajah siswa yang tidak relevan dengan fokus penelitian disamarkan (diburamkan). Selain itu, transkrip kutipan jawaban siswa selama proses pembelajaran membaca permulaan hanya akan disajikan sebatas substansi jawaban tanpa mencantumkan identitas asli siswa yang bersangkutan. Ketiga penyajian skor dan evaluasi, di mana data kuantitatif seperti skor hasil belajar membaca permulaan disajikan dalam bentuk agregat, persentase, atau rekapitulasi kelompok. Penulis tidak akan mempublikasikan skor mentah yang dapat dikaitkan langsung dengan profil atau identitas siswa tertentu. Keempat, tanggung jawab penggunaan data, di mana penulis menjamin bahwa seluruh data kelas yang diperoleh hanya dipergunakan secara bertanggung jawab untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pendidikan semata. Data mentah yang memuat informasi sensitif akan disimpan secara aman dan tidak akan diperjualbelikan atau disebarluaskan kepada pihak yang tidak berkepentingan.

III. Hasil dan Pembahasan

Implementasi media kartu huruf pada keterampilan membaca permulaan di kelas 1 dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, di antaranya perencanaan, pelaksanaan pembelajaran (kegiatan awal, inti, dan akhir melalui metode bermain), serta evaluasi. Pendekatan ini secara efektif memusatkan perhatian siswa, mengubah pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif, dan mempercepat pemahaman fonem.

Jalannya pembelajaran dimulai dari Kegiatan Awal, guru mengondisikan kelas, melakukan apersepsi (misalnya, bernyanyi lagu alfabet), dan menyampaikan tujuan pembelajaran membaca. Kemudian dilanjutkan dengan Kegiatan Inti, di mana guru mencontohkan cara membunyikan huruf (vokal dan konsonan) lalu membentuk suku kata. Selanjutnya, siswa dibagikan set kartu huruf. Melalui metode permainan (seperti "menyusun kata sesuai gambar" atau "menjemur kartu huruf"), siswa diminta merangkai huruf menjadi kata bermakna. Selanjutnya, siswa melafalkan kata yang telah dibentuk dengan bimbingan guru. Kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi, memberikan penguatan (pujian), dan melakukan refleksi.

Penyesuaian yang dilakukan pada pembelajaran keterampilan membaca permulaan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 SD, di mana guru melakukan beberapa modifikasi seperti penggunaan warna dan gambar, kartu huruf divariasikan dengan warna cerah dan ilustrasi gambar objek yang familier bagi siswa (misalnya, gambar "A" untuk apel). Kemudian, pendekatan bermain mengubah pembelajaran membaca dari menghafal menjadi bermain menyusun puzzle kata agar siswa tidak mudah bosan.

Respons siswa terhadap pembelajaran keterampilan membaca permulaan positif, di mana siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang tinggi. Mereka lebih fokus dan tidak mudah mengantuk dibandingkan saat menggunakan buku teks biasa. Kemudian, terdapat partisipasi aktif; siswa terlihat lebih percaya diri saat diminta maju ke depan kelas untuk menempelkan atau merangkai kartu huruf secara berkelompok.

Hambatan yang muncul pada pembelajaran membaca permulaan adalah kurangnya konsentrasi. Beberapa siswa masih sering asyik bermain sendiri dengan kartu huruf atau mengganggu teman sebangkunya, terutama pada pertemuan awal. Kemudian, hambatan selanjutnya adalah waktu terbatas. Pengaturan alokasi waktu sering molor karena antusiasme siswa yang terlalu tinggi atau saat guru harus membimbing siswa yang masih lambat dalam membaca. Hambatan selanjutnya adalah kerusakan media, di mana kartu huruf rawan rusak atau hilang tercecer karena sering dipegang dan dimainkan oleh siswa. Menurut Lestari, Ibrahim, Amin, & Kasiyun (2021:2615) ada beberapa faktor yang menghambat membaca permulaan peserta didik, yaitu faktor internal yang terdapat pada diri anak dan faktor eksternal yang terdapat dari luar diri anak [9].

Cara mengatasi hambatan pembelajaran membaca permulaan di antaranya pengelolaan kelas yang tegas, penerapan aturan bermain yang jelas, pemberian batasan waktu, dan pemberian reward (bintang/pujian) kepada siswa yang tertib dan berhasil menyusun kata. Kemudian, mengatasi bimbingan kelompok kecil, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen (mencampur siswa yang sudah lancar dengan yang belum) sehingga tutor sebaya dapat berjalan efektif dan menghemat waktu guru. Selanjutnya, mengatasi laminasi kartu, melakukan laminasi (laminating) pada kartu huruf agar lebih awet, tidak mudah robek, dan mudah dibersihkan. Arif S. Sadiman, dkk. (2021) menyatakan bahwa permainan dapat dipakai untuk membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya, memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi, dan sebagainya [10].

Implementasi media kartu huruf pada keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD biasanya diukur menggunakan tes unjuk kerja (praktik membaca) dan lembar observasi [15]. Penilaian ini berfokus pada kemampuan melafalkan, merangkai, dan memahami suku kata secara tepat. Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto. 2021) [11].

Instrumen ini mengukur beberapa indikator keterampilan membaca permulaan, di antaranya ketepatan huruf, kemampuan mengenal dan membedakan bentuk serta bunyi setiap huruf (A-Z). Selanjutnya, membaca suku kata/kata, kemampuan merangkai huruf menjadi suku kata (misalnya ba-bi-bu-be-bo) dan membaca kata bermakna. Kemudian kelancaran, di mana kecepatan dan kewajaran membaca tanpa jeda yang terlalu kaku. Dan selanjutnya, intonasi dan lafal, kejelasan pengucapan

(artikulasi) dan tinggi-rendahnya nada suara saat membaca.

Hasil penilaian membaca permulaan kelas 1 dapat dibaca dari skor yang diperoleh dengan memberikan rentang nilai pada setiap indikator (misalnya skala 1-4 atau bobot persentase tertentu). Selanjutnya, untuk pembacaan skor, dapat dilihat pada skor total yang diperoleh siswa, kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemudian, berdasarkan penilaian taraf kemampuan, siswa dikelompokkan ke dalam kategori tertentu, misalnya Kategori Sangat Baik (jika skor $\geq 85\%$), Baik, Cukup, atau Kurang. Peningkatan keterampilan dihitung menggunakan rumus N-gain, yaitu selisih nilai tes akhir (posttest) dengan nilai awal (pretest).

Tabel 1. Hasil Penilaian:

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Nilai Sebelum (Pretest)	Rata-Rata Nilai Sesudah (Posttest)	Keterangan Peningkatan
Mengenal Abjad	60,5 (Kurang)	92,5 (Sangat Baik)	Peningkatan Sangat Signifikan
Membaca Suku Kata	52,0 (Kurang)	85,0 (Baik)	Peningkatan Signifikan
Kelancaran & Lafal	48,5 (Kurang)	78,5 (Cukup/Baik)	Terjadi Peningkatan
Rata-Rata Kelas	53,6	85,3	Secara keseluruhan siswa tuntas

Temuan singkat pada pelaksanaan implementasi media kartu huruf terbukti efektif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan tidak mudah bosan selama belajar. Media visual dan manipulatif (dapat dipegang/disusun) membantu siswa mengingat bentuk huruf dan merangkainya menjadi kata secara lebih cepat dibandingkan metode ceramah konvensional. Penambahan jumlah media dalam pembelajaran memperlihatkan pengaruh yang positif terhadap kemampuan membaca pada anak. Niti Suartari (2021) [12].

IV. Simpulan

Pembelajaran keterampilan membaca permulaan yang sudah efektif di antaranya terdapat peningkatan partisipasi dan keaktifan, di mana penggunaan media kartu huruf berhasil mengubah suasana belajar dari konvensional menjadi interaktif. Siswa kelas 1 lebih antusias, fokus, dan tidak mudah bosan karena pembelajaran dikemas seperti bermain menyusun huruf. Selanjutnya, pada pemahaman konsep dasar membaca, visualisasi konkret pada kartu huruf sangat membantu siswa dalam membedakan bentuk huruf (terutama yang hampir mirip seperti b, d, atau p, q) serta membantu proses merangkai huruf menjadi suku kata. Penguasaan kelas oleh guru, skenario pembelajaran, dan pengelolaan waktu saat transisi dari pengenalan materi ke praktik berkelompok berjalan sesuai dengan urutan kegiatan di RPP.

Adapun hal yang belum optimal, seperti pengelolaan kelas yang kurang merata, pada saat praktik menyusun kata, perhatian guru sering kali terpusat pada siswa yang aktif, sementara siswa yang mengalami kesulitan membaca (lambat belajar) kurang mendapatkan bimbingan intensif. Kemudian, manajemen waktu untuk evaluasi individu, sering memakan waktu lebih lama dari estimasi, sehingga penutup pembelajaran menjadi terburu-buru. Selanjutnya, dalam diferensiasi kemampuan siswa, masih ada beberapa siswa yang kesulitan fokus dan bingung membedakan vokal dan konsonan, sehingga langkah pengajaran dirasa terlalu cepat bagi mereka.

Berikut rencana perbaikan untuk implementasi selanjutnya, antara lain menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, membagi siswa menjadi kelompok kecil berdasarkan tingkat kemampuan membaca (tunas, berkembang, mahir). Siswa yang masih kesulitan akan mendapat bimbingan khusus dari guru dengan kartu bergambar. Selanjutnya, menambahkan kartu bantuan visual (cues), pada implementasi ulang, kartu huruf akan dimodifikasi dengan warna berbeda (misalnya warna merah untuk huruf vokal, biru untuk konsonan) serta dilengkapi dengan gambar benda konkret untuk memudahkan asosiasi. Kemudian optimalisasi Lembar Kerja Siswa (LKS) praktik, Menyederhanakan instrumen penilaian menjadi bentuk permainan yang lebih terstruktur (seperti menyusun kalimat pendek dari kartu yang diundi) agar pelaksanaannya lebih ringkas dan menarik.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Implementasi Pembelajaran berjudul "Implementasi Media Kartu Huruf pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar" tepat pada waktunya. Penyusun Laporan Implementasi Pembelajaran ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Terutama penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah Dasar Swasta Negeri Bumi yang telah memberi dukungan dan ijin untuk dijadikan bahan penulis. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

References

1. A. Wahid, "Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar (The importance of learning media in improving student learning achievements)," *J. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–11, 2021.
2. R. Z. Nurani, F. Nugraha, and H. H. Mahendra, "Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1462–1470, 2021.
3. P. I. Pratiwi, N. N. Ganing, and S. Abadi, "Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD No. 6 Dalung," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2021.
4. R. Kumullah, A. Yulianto, and Ida, "Peningkatan membaca permulaan melalui media flash card pada siswa kelas rendah sekolah dasar," *J. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 36–42, 2021.
5. R. Mustikawati, "Upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan metode suku kata (syllabic method) pada siswa kelas I SD," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–56, 2021.
6. S. D. Matata and S. Barasandji, "Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Uwedaka," *J. Pendidik. Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 12, pp. 168–180, 2021.
7. I. Oktaviyanti, D. A. Amanatullah, and S. Novitasari, "Analisis pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5589–5597, 2022.
8. S. Walimah, "Pengaruh komunikasi guru dan orang tua terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6349–6356, 2021.
9. N. D. D. Lestari, M. Ibrahim, S. M. Amin, and S. Kasiyun, "Analisis faktor-faktor yang menghambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2611–2616, 2021.
10. A. S. Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Indonesia: Pustekom Dikbud and CV Rajawali, 2021.
11. S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta, Indonesia: Rineka Cipta, 2021.
12. N. Suartari, "Penerapan permainan kartu kata sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD No. 3 Canggal-Badung," *Skripsi*, Universitas Udayana, 2021.
13. M. Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar, 2021.
14. A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2022.
15. R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston, MA, USA: Pearson, 2023.