

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD SERI CERITA BERGAMBAR UNTUK
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN KELAS II**

Faradiba Rohadatul Aisy¹, Agung Setyawan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹delafaradiba@gmail.com, ²agung.setyawan@trunojoyo.ac.id,

ABSTRACT

This Research and Development (R&D) study aimed to develop a picture-story series flashcard media to improve the reading comprehension skills of second-grade elementary school students. In addition, the study sought to determine the validity, effectiveness, and attractiveness of the developed media. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants of the study were 24 second-grade students of SDN Pademawu Timur 5, Pamekasan Regency. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and learning achievement tests. The collected data were analyzed using quantitative descriptive analysis and statistical testing. The results indicated that the picture-story series flashcard media met the criteria of being highly valid, effective, and attractive. The validation results showed scores of 97.5% from the material expert, 82.5% from the language expert, 91.25% from the media expert, and 82.25% from the instructional design expert. All validation results were categorized as highly valid. The effectiveness of the media was demonstrated by the observation results of teacher activities, which reached 100%, and student activities, which reached 94.02%, both categorized as highly effective. The use of the media also contributed to an improvement in students' learning outcomes. Learning mastery increased from 16.66% before the implementation of the media to 100% after its use. Furthermore, the statistical test yielded a significance value (2-tailed) of 0.000, which was lower than 0.05, indicating a significant improvement in students' learning outcomes. In terms of attractiveness, the media received positive responses from teachers (82.5%) and students (89.06%). Therefore, the picture-story series flashcard media is considered valid, effective, and attractive for supporting reading comprehension learning among second-grade elementary school students.

Keywords: flashcards, reading comprehension, ADDIE model

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan media flashcard seri cerita bergambar untuk mendukung kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengkaji tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media yang dikembangkan. Model pengembangan

yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian melibatkan 24 peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5, Kabupaten Pamekasan. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard seri cerita bergambar memenuhi kriteria sangat valid, efektif, dan menarik. Validitas media ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi sebesar 97,5%, ahli bahasa 82,5%, ahli media 91,25%, dan ahli desain pembelajaran 82,25%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Keefektifan media terlihat dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 100% dan aktivitas peserta didik sebesar 94,02%, yang keduanya berada pada kategori sangat efektif. Penggunaan media juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar yang semula sebesar 16,66% meningkat menjadi 100% setelah media diterapkan. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dari aspek kemenarikan, media memperoleh respons sebesar 82,5% dari guru dan 89,06% dari peserta didik. Dengan demikian, media flashcard seri cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media *flashcard*, membaca pemahaman, model ADDIE

A. Pendahuluan

Membaca tidak hanya sekedar mengenali huruf dan kata, membaca juga harus mencakup pemahaman terhadap isi bacaan. Kemampuan memahami bacaan menjadi syarat utama sekaligus kunci sukses bagi peserta didik dalam proses belajar (Ananta. P dkk., 2023). Sebagian besar pengetahuan yang diperoleh peserta didik berasal dari kegiatan membaca, khususnya membaca yang mendalam dan penuh pemahaman (Suryana dkk., 2021). Pengetahuan peserta didik tidak terbatas pada

pelajaran di sekolah saja, melainkan juga diperoleh melalui kebiasaan membaca dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keterampilan membaca serta memahami isi teks merupakan fondasi esensial untuk menguasai dan mengembangkan wawasan peserta didik. Menurut Sarika dkk., (2024) mengatakan bahwa membaca merupakan proses memahami isi dari sebuah teks. Di antara membaca dan pembacanya, terdapat interaksi yang dinamis. Dari pengertian tersebut membaca adalah proses memahami bacaan yang

bertujuan untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembacanya. Oleh karena itu, pembelajaran pemahaman membaca perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses belajar (Frans dkk., 2023). Pada jenjang sekolah dasar kelas rendah, pemahaman membaca mulai dikembangkan secara bertahap sesuai dengan perkembangan usia dan kemampuan peserta didik. Peserta didik mulai diarahkan untuk tidak hanya membaca lancar, tetapi juga memahami isi bacaan sederhana (Wulandari, 2024). Menurut Putri dkk., (2022) penggunaan media dalam pembelajaran pemahaman membaca menjadi sangat dibutuhkan. Teks bacaan yang sederhana akan lebih mudah dipahami apabila didukung oleh media visual seperti gambar, kartu cerita, buku cerita bergambar, atau media interaktif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif (Mukarromah dan Andriana, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SDN Pademawu Timur 5 peserta didik di kelas II sudah sangat lancar dalam kemampuan membacanya, namun kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait isi teks misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik disebabkan kurangnya latihan yang berfokus pada kemampuan memahami isi bacaan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih sering dituntut untuk membaca dengan lancar tanpa diarahkan untuk memahami isi bacaan, sehingga pemahaman terhadap teks yang dibaca masih rendah. Serta, guru yang lebih banyak menggunakan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Wardani dkk (2024) yang menyatakan peserta didik pada jenjang kelas rendah umumnya belum mampu mempertahankan fokus belajar dalam waktu yang lama. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu didukung oleh media yang bersifat konkret dan visual, menarik, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik agar proses

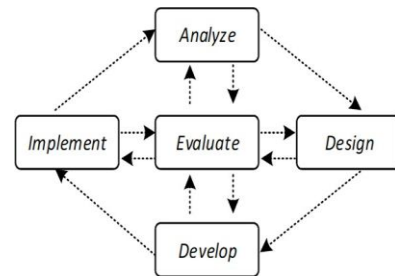
belajar dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di peroleh solusi berupa perlunya media pembelajaran yang memuat cerita singkat, disertai gambar-gambar yang menarik dan penggunaan variasi warna untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5., peneliti menarik kesimpulan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Seri Cerita Bergambar untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas II”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah proses pengumpulan data ilmiah. Peneliti melakukan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode untuk mengembangkan produk dan menguji keefektifitasan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2023). Model penelitian yang digunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Tegeh,

2014). Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena mempunyai keunggulan dalam setiap tahap kerjanya yang sistematis.

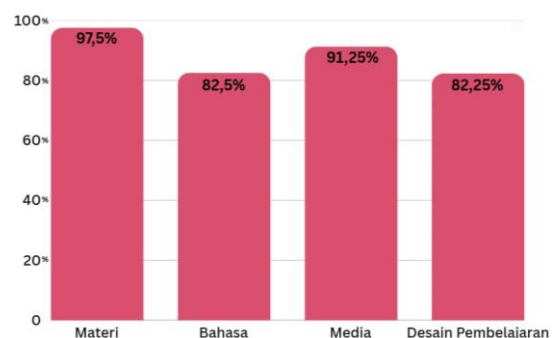


Gambar 1 Alur Tahapan ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kevalitan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar

Peneliti melakukan validasia ahli materi, bahasaa, media dan juga desain pembelajaran. Hasil dari kevalidan oleh empat para ahli tersebut, dapat ditunjukkan pada grafik di bwah ini.



Gambar 2 Hasil Validasi

Rumus yang digunakan untuk perhitungan kevalidan menggunakan rumus dari Akbar (2022), yaitu $V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$. Dari ahli materi mencapai

skor 39 dari jumlah skor maksimal 40. Resentase yang didapatkan yakni 97,5%. Medapatkan kategori sangat valid. Materi dinyatakan sangat valid karena materi yang digunakan telah sesuai dengan indikator pada kemampuan membaca pemahaman, dan soal yang ada pada media telah mencapai indikator pada soal membaca pemahaman.

Dari ahli bahasa mencapai skor 33 dari jumlah skor maksimal 40. Resentase yang didapatkan yakni 82,5%. Medapatkan kategori sangat valid. Bahasa dinyatakan sangat valid, karena bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dari ahli media mencapai skor 73 dari jumlah skor maksimal 80. Resentase yang didapatkan yakni 91,25%. Medapatkan kategori sangat valid. Dinyatakan sangat valid oleh ahli media, karena dilihat dari aspek tampilan dan penggunaan media yang mudah digunakan.

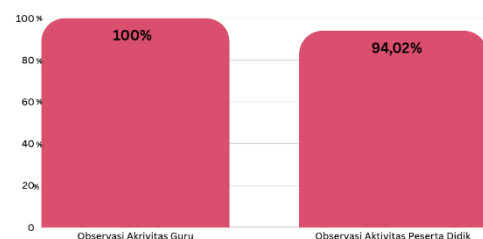
Dari ahli desain pembelajaran mencapai skor 66 dari jumlah skor maksimal 80. Resentase yang didapatkan yakni 82,25%. Medapatkan kategori sangat valid. Dinyatakan valid oleh ahli desain

pembelajaran, karena modul ajar yang dibuat telah sesuai antara CP dan TP dengan kurikulum yang digunakan. Media juga telah mendukung tujuan pembekajaran, serta langkah pembelajaran yang tersusun dengan baik.

Hasil keefktivan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar

Hasil keefektivan dapat dilihat melauai hasil observasi aktivitas guru, peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik.

Observasi aktivitas guru dan peserta didik dilakukan untuk mengteahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan.



Gambar 3 Hasil Observasi aktivitas guru dan peserta didik

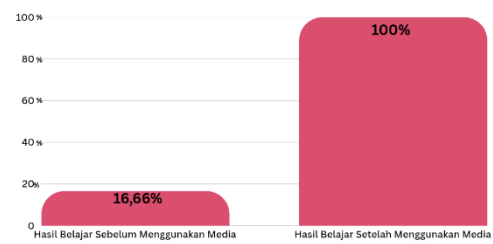
Rumus yang digunakan untuk menghitung aktivitas guru dan peserta didik menggunakan rumus Akbar, (2022) yaitu, $Oag/ap = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$. Hasil dari observasi aktivitas guru terhitung dari pertemuan 1 dan 2 mendapatkan skor 100%, dengan

kategori sangat efektif. Guru dinyatakan sangat efektif karena mampu membuat suasana belajar menjadi aktif, guru memahami penggunaan media pembelajaran dan mampu mengatur suasana kelas agar lebih kondusif.

Hasil dari observasi aktivitas peserta didik terhitung dari pertemuan 1 dan 2 mendapatkan skor 94,02%, dengan kategori sangat efektif. Peserta didik dinyatakan sangat efektif karena mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menguasai penggunaan media.

Selain melakukan perhitungan observasi aktivitas guru dan peserta didik, peneliti juga melakukan tes ketuntasan belajar klasikal. Penelitian ini juga menggunakan *one grup pretest posttest desain*, untuk mengetahui pengaruh media yang digunakan dengan menggunakan uji *paired simple t test*.

Ketuntasan klasikal dilakukan pada saat penilaian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana ketuntasan belajar peserta didik, sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil dari persentase ketuntasan belajar klasikal dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus dari Panjaitan, (2021) dengan rumus $KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$. Hasil rata-rata ketuntasan belajar klasikal pada *pretest* mendapat skor 16,66%. Hanya terdapat 4 peserta didik yang mencapai nilai KKTP. Nilai KKTP pada pembelajaran Bahasa Indonesia 70. Hal ini dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang rendah sebelum penggunaan media pembelajaran.

Hasil rata-rata perhitungan belajar klasikal pada *posttest* mendapatkan skor 100%. Seluruh peserta didik yaitu berjumlah 24 tuntas pada saat pembelajaran. Sehingga, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, data nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam uji coba kelompok besar, serta untuk

membandingkan rata-rata dua sampel melalui uji hipotesis. Hasil normalitas data dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan bantuan *software* SPSS 25, pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>PRETEST</i>	.921	24	.062
<i>POSTEST</i>	.934	24	.118

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi (sig) pada data *pretest* dan *posttest* uji coba kelompok besar yang dianalisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah peserta didik < 50. Nilai sig *Pretest* sebesar 0,062, sedangkan *posttest* sebesar 0,118. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media

flashcard seri cerita bergambar terhadap peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media di kelas II SDN Pademawu Timur 5. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *uji paired sample test*. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, uji tersebut digunakan untuk analisis lanjutan dengan bantuan *software* SPSS 25.

Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample Test

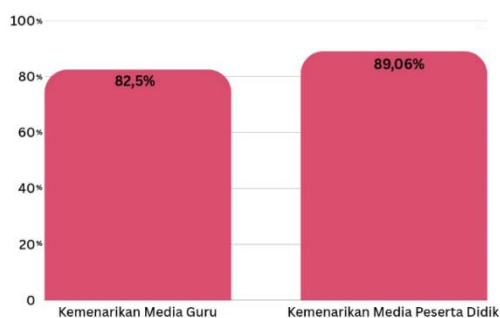
	Paired Differences				t	d f	Sig. (2- ta iled)	
	M e a n	Std . De via tio n	St d. Er ro r M ea n	95% Confid ence Interva l of the Differe nce				
				L o w er	U p p er			
Pa ir Pr et es t- Po st es t	- 3 1. 2 5 0 0 0	12. 619 00	2. 57 58 4	- 3 6. 5 7 8 5 4	- 2 5. 9 2 1 4 6	- 12 .1 32	2 3	.0 00

Hasil uji *paired sample test* juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan ketentuan uji t, jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* seri cerita bergambar memberikan

pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas II SDN Pademawu Timur 5.

Hasil kemenarikan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar

Peneliti melakukan perhitungan kemenarikan pada media untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan memberikan daya tarik pada peserta didik dalam penggunaannya. Hasil kemenarikan didapatkan dari angket respon guru dan peserta didik yang disebar. Rumus yang digunakan menggunakan sumber dari Akbar, (2022) yaitu $Arg/rs = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$.



Gambar 5 Hasil Kemenarikan

Hasil respon guru pada uji kelompok besar diperoleh skor 33 dengan skor maksimal 40. Mendapatkan skor 82,5%, dengan kategori sangat menarik. Menurut (Lioba dkk, 2021), daya tarik suatu

produk pengembangan dapat dinilai dari tanggapan pengguna, baik guru maupun peserta didik, setelah memanfaatkan produk tersebut. Hasil angket dari guru menunjukkan bahwa *flashcard* media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang dirumuskan, selain itu membuat peserta didik membaca menggunakan *flashcard* menyenangkan dan tidak membosankan. Desain media yang menarik, gambar dan berwarna juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Shafa dan Siregar (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik, sistematis, dan efektif dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian hasil belajar optimal.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh skor 855 dengan skor maksimal 960. Mendapatkan skor 89,06%, dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan angket respon peserta didik, pembelajaran menggunakan *flashcard* seri cerita bergambar membuat mereka senang. Tampilan desain yang menarik, perpaduan warna, serta gambar dan tulisannya

yang disusun rapi menambah daya tarik peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Cahyo dkk (2023) bahwa salah satu ciri media visual yang menarik terletak pada penggunaan gambar yang kreatif, penuh warna, dan relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik juga merasa tidak mudah bosan saat pembelajaran, dan ingin membaca dan belajar lagi menggunakan *flashcard* seri cerita bergambar. Sebagaimana dikemukakan oleh Damayanti dkk (2025) pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta mengurangi kejenuhan, karena media mampu menarik perhatian.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* seri cerita bergambar dinyatakan layak serta efektif untuk kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Pademawu Timur 5. Media ini

telah memenuhi tiga aspek utama sebagai berikut.

1. Media *flashcard* seri cerita bergambar telah melalui proses validasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mencapai 97,5%, ahli bahasa mencapai 82,5%, ahli media mencapai 91,25%, dan ahli desain pembelajaran mencapai 82,25%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”.
2. Media pembelajaran ini terbukti efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media. Sebelum penggunaan media *flashcard* seri cerita bergambar hanya 16,66%, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan media *flashcard* seri cerita bergambar, seluruh peserta didik atau 100% berhasil mencapai nilai KKTP. Selain itu, hasil belajar menggunakan media

menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media *flashcard* seri cerita bergambar. Hasil ini diperkuat oleh keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik, di mana aktivitas guru mencapai 100% dan aktivitas peserta didik sebesar 94,02%, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

3. Penilaian kemenarikan, media pembelajaran ini memperoleh penilaian yang sangat baik berdasarkan angket respon guru dan peserta didik pada tahap uji pemakaian. Persentase respon guru mencapai 82,5% dan respon peserta didik mencapai 89,06%, sehingga media ini dikategorikan sebagai “sangat menarik”.

Saran bagi peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media *flashcard* seri cerita bergambar secara maksimal sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan

membaca pemahaman. Selain itu, peserta didik diharapkan lebih aktif selama proses pembelajaran, seperti membaca isi cerita, serta memahami materi bacaan agar pemahaman yang diperoleh semakin baik. Saran bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, terutama pada sekolah yang masih terbatas dalam pemanfaatan media. Media sederhana seperti *flashcard* seri cerita bergambar dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif karena praktis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II. Guru juga dianjurkan untuk tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi mulai memadukan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Ananta, P., Tanjung, Pasaribu, F. Y., & Pohan, R. I. (2023). Upaya meningkatkan minat membaca pada anak kelas 4 sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111–25. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>.
- Cahyo, Dwi, B., Anggreani, D., Juanti, D.R., Dibah, J. PD., Rizky, N., Ulandia, S.B., & Sapitri, S. (2023). Penggunaan media pembelajaran gambar kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa sd. *Journal of Rural and Urban Community Empowerment*, 4(2), 78–83. <https://doi.org/10.31258/>
- Damayanti, Sukarto, & Fitriana. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran visual alam meningkatkan minat belajar siswa kelas iv di sdn 1 jenggala tahun ajaran 2024/2025. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 5(2). <https://doi.org/10.31258/>
- Frans, Adelheit, S., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Journal of Theology and Christian Education*, 5 (1):55–68. <https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567>
- Lioba, Teodardus, Yuniasih, N., Ika, C., & Nita, R. (2021). Pengembangan e-lkpd berbasis aplikasi liveworksheets pada materi volume bangun ruang kelas v sdn kebonsari 4 malang. *Jurnal Seminar Nasional*, 5(11), 7–13.
- Mukarromah & Andriana. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4116>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning di sekolah dasar. *Jurna Basicedu*, 4(4), 50–57.
- Putri, Rudyana, A., Ardianti, S, D., & Ermawati, D. (2022). Model scramble untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 92–99. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>.
- Shafa & Siregar, Z. (2022). Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(2), 54–61.
- Sarika, Riska, Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). Analisis

kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v di sd negeri 1 sukagalih. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69.

<https://doi:10.31980/caxra.v1i2.801>.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif san r&d*. Bandung: ALFABETA

Suryana, Asep, & Zaki. (2021). Pentingnya membaca buku bagi generasi baru di era teknologi bersama komunitas ayobacabatam. *Journal National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 3(7), 15–20.

Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Ypgyakarta: Graha Ilmu

Wardani, Wahyu, N., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 34–40.

<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Wulandari. (2024). Masalah membaca pemahaman literal pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Orthopaedagogia*, 2(1), 26–32. <https://journal.uns.ac.id/index.php/orthopaedagogia/article/view/1174>