

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK MEMBACA CERDAS PADA
PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS 1
SDN BILAPORAH 1 BANGKALAN**

Alfiatul Hasanah¹, Humairah Fauziah²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹220611100041@student.trunojoyo.aca.id, ²humairah.fauziah@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This research and development study aims to develop the Kotak Membaca Cerdas (Smart Reading Box) product for early reading instruction in Grade I at SDN Bilaporah 1 Bangkalan, ensuring that the product is valid, effective, and appealing. This study employed the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research were Grade I students at UPTD SD Negeri Bilaporah 1 Bangkalan. The validation results from the learning media expert showed a percentage of 94%, categorized as very valid. Validation from the language and material expert obtained a percentage of 88%, categorized as very valid, while validation from the instructional design expert obtained a percentage of 93%, also categorized as very valid. The effectiveness of the media was demonstrated by an average student activity score of 96%, categorized as effective and suitable for use. In addition, student learning outcomes analyzed using the classical completeness formula showed a completeness rate of 100%. The attractiveness of the media was measured through a student response questionnaire, which obtained a score of 99%, categorized as very attractive. Based on these results, the Kotak Membaca Cerdas learning media is declared very valid, effective, and attractive for use in early reading instruction for Grade I elementary school students.

Keywords: smart reading box, beginning reading, learning media

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk Kotak Membaca Cerdas pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Bilaporah 1 Bangkalan yang valid, efektif, dan menarik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I UPTD SD Negeri Bilaporah 1 Bangkalan. Hasil validasi oleh ahli validasi media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat sangat valid. Validasi oleh ahli bahasa dan materi memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid, dan validasi oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid.

Keefektifan media ditunjukkan melalui rata-rata aktivitas peserta didik sebesar 96% dengan kategori efektif, dengan keterangan boleh digunakan. Selain itu, hasil belajar peserta didik yang dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Kemenarikan media diperoleh dari angket respon peserta didik, yang memperoleh penilaian sebesar 99% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Kotak Membaca Cerdas dinyatakan sangat valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: kotak membaca cerdas, membaca permulaan, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan merupakan aspek mendasar dalam perkembangan literasi anak usia sekolah dasar, khususnya kelas I, karena menjadi pondasi bagi kemampuan literasi dan kognitif siswa serta menunjang keterampilan berbahasa lain seperti menulis dan memahami bacaan (Az-Zahrah dkk., 2022). Secara ideal, pembelajaran membaca permulaan di kelas awal SD seharusnya dilaksanakan melalui kegiatan interaktif dan menarik yang didukung metode serta media yang variatif agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berbagai temuan menunjukkan masih banyak siswa kelas I yang kesulitan mengenali huruf abjad, menggabungkan suku kata,

dan membaca kata dengan lancar (Suci dkk., 2022). Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik minat belajar siswa (Zahra & Ibnu, 2025), serta pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dengan media yang terbatas sehingga siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi kurang bermakna (Miftahul & Sulfasyah, 2020). Padahal, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana penyebar informasi dan fasilitas pembelajaran yang perlu digunakan guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Irsyad dalam Ina, 2021).

Fenomena tersebut diperkuat oleh studi pendahuluan di UPTD SDN Bilaporah 1 melalui wawancara bersama guru kelas I (18 dan 20 Oktober 2025), observasi pembelajaran (22 Oktober 2025), tes

diagnostik EGRA (*Early Grade Reading Assessment*), serta penyebaran angket (15 Desember 2025) terhadap 46 siswa kelas IA dan IB. Hasil wawancara menunjukkan 25 dari 46 siswa belum lancar membaca, sementara guru selama ini hanya mengandalkan buku bacaan tanpa media pembelajaran yang memadai. Hasil observasi memperlihatkan pembelajaran masih bersifat statis, satu arah, individual, dan minim unsur permainan maupun kolaborasi antarsiswa, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah bosan. Hasil tes diagnostik EGRA memperkuat temuan tersebut, di mana 30 dari 46 siswa masih belum mampu membaca dengan baik, sedangkan 16 siswa lainnya sudah mampu mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana meski belum lancar dalam intonasi. Data angket juga menunjukkan 70% siswa merasa bosan belajar hanya dengan buku, 91% menyukai kartu, dan 96% menginginkan pembelajaran membaca sambil bermain.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata ini, apabila tidak ditangani, dapat berdampak pada kesulitan belajar siswa di tahap pembelajaran selanjutnya (Rosa,

2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran membaca permulaan yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis permainan sesuai kebutuhan siswa.

Kebutuhan akan media yang bersifat konkret dan interaktif tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata melalui kegiatan yang bersifat manipulatif (Ulfaeni, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, teori Dale's Cone of Experience yang dikemukakan oleh Edgar Dale juga menegaskan bahwa kegiatan belajar yang melibatkan pengalaman langsung merupakan bentuk pembelajaran paling konkret, sehingga media pembelajaran sangat membantu perkembangan belajar peserta didik sekolah dasar karena mampu memudahkan pemahaman materi (Pagarra, 2020). Berdasarkan kedua teori tersebut, media pembelajaran bagi siswa kelas I idealnya dirancang dengan melibatkan benda-benda konkret dan kegiatan manipulatif agar proses

belajar membaca permulaan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung gagasan ini, seperti media Reox (*Reading Box*) yang dikembangkan Arum dkk. (2023) dan mendapat kategori sangat layak serta respons positif dari guru dan siswa; Smart Box oleh Maharani dkk. (2024) yang efektif digunakan pada pembelajaran membaca permulaan kelas I; media kartu kata oleh Badawi dkk. (2017) yang sangat layak diterapkan dengan konsep belajar sambil bermain; serta media ular tangga cerdas membaca oleh Lestari (2024) yang terbukti meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD melalui kegiatan belajar berbasis permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan media Kotak Membaca Cerdas, yang mengintegrasikan keping huruf, kartu kata, suku kata, dan kalimat dengan papan ular tangga sebagai sarana latihan membaca berulang melalui permainan kelompok, sehingga siswa tidak hanya mengamati secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran. Permasalahan penelitian ini difokuskan pada belum tersedianya media pembelajaran

membaca permulaan yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa kelas I SDN Bilaporah 1 Bangkalan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Kotak Membaca Cerdas yang valid, efektif, dan menarik pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru, meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam belajar membaca, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media literasi awal berbasis permainan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Slamet (2022) memaparkan bahwa menurut Dick and Carry dalam model ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu:

1. Analisis (*analysis*): menganalisis kompetensi, karakteristik, dan kebutuhan materi siswa kelas I.
2. Perancangan (*design*): menyusun materi, strategi pembelajaran, dan instrumen penilaian.

3. Pengembangan (*development*): mewujudkan rancangan menjadi produk kotak membaca cerdas beserta komponennya.
4. Implementasi (*implementation*): menguji produk melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa.
5. Evaluasi (*evaluation*): menilai dan menyempurnakan produk berdasar hasil validasi dan uji coba.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bilaporah 1 dengan melibatkan siswa kelas I. pada tahap implementasi dilakukan uji coba sebanyak dua kali pertemuan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dimana untuk uji coba kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sebelum diujicobakan pada tahap uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran kotak membaca cerdas.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli media, ahli bahasa dan materi, ahli desain pembelajaran, angket respons siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar penilaian hasil belajar siswa. Kevalidan produk diukur

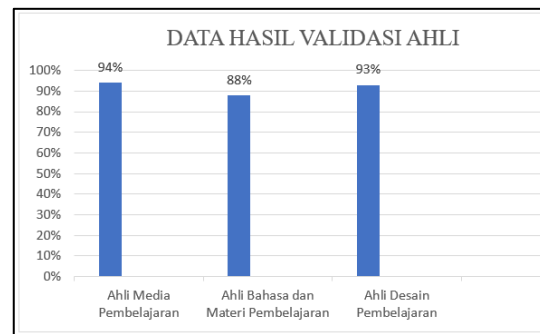
menggunakan angket validasi dari 3 validator ahli, keefektifan produk diukur melalui observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa, serta kemenarikan produk diukur menggunakan angket respons siswa. Data validasi ahli, observasi aktivitas siswa, ketuntasan belajar klasikal, serta angket respons siswa dianalisis menggunakan persentase yang dikonversi ke dalam kategori kelayakan. Media dinyatakan valid apabila persentase kevalidan mencapai $\geq 62,50\%$ (Modifikasi Akbar, 2022), efektif apabila persentase aktivitas guru/siswa $\geq 50\%$ dengan ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$ (Evendi & Verawati, 2021), dan menarik apabila persentase respons siswa $\geq 62,50\%$ (Modifikasi Akbar, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media Kotak Membaca Cerdas merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas I SD dalam pembelajaran membaca permulaan. Media ini merupakan media konkret berbentuk *box* dengan panjang 50 cm, lebar 30 cm, dan tinggi 25 cm, dilengkapi dengan papan penutup yang dapat

dijadikan papan untuk meletakkan keping huruf dengan Panjang 50 cm dan lebar 30 cm yang dapat dipasang/dilekatkan pada *box*. Media ini dikemas dalam sebuah kotak yang berfungsi sebagai tempat seluruh komponen pembelajaran, serta dilengkapi papan aktivitas dengan keping huruf sebagai sarana pengenalan huruf, penyusunan suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Selain itu, media ini juga dilengkapi papan permainan ular tangga membaca, kartu tantangan (huruf, suku kata, kata, dan kalimat), pion, dadu, serta buku panduan penggunaan. Seluruh komponen dirancang secara bertahap sehingga peserta didik dapat belajar membaca melalui aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Evaluasi kevalidan media kotak membaca cerdas dilakukan melalui validasi oleh tiga validator yang meliputi ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan materi pembelajaran, serta ahli desain pembelajaran. Perolehan hasil angket validasi ahli disajikan dalam grafik berikut ini:



Grafik 1 Hasil Validasi Ahli

Berdasar pada tabel kriteria kevalidan, masing-masing hasil validasi ahli berada pada rentang pencapaian nilai yang telah ditentukan yaitu $81,25\% \leq V_{ah} \leq 100\%$ pada kriteria “sangat valid” dengan keterangan “sangat baik untuk digunakan” menandakan bahwa media telah sesuai dengan kriteria kelayakan, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan Sugiono (2022) yang menyatakan bahwa validasi produk dalam penelitian pengembangan perlu melibatkan ahli yang berpengalaman di bidangnya untuk menilai kelebihan dan kekurangan produk sebelum digunakan.

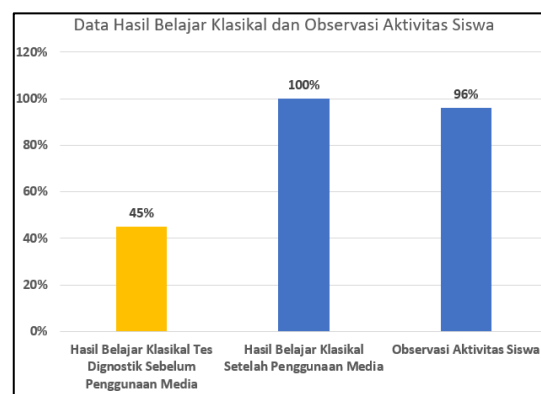
Dari sisi ahli media pembelajaran, kategori sangat valid diperoleh karena media telah disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas I. Berdasarkan teori Piaget, anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu lebih

mudah memahami hal-hal nyata melalui kegiatan manipulatif (Ulfaeni, 2017). Karena itu, media dilengkapi papan keping huruf, kartu tantangan membaca, papan ular tangga, serta buku panduan, dengan tampilan menarik sesuai usia siswa. Hal ini juga selaras dengan teori *Dale's Cone of Experience* (Pagarra, 2020), yang menekankan bahwa pengalaman langsung merupakan bentuk belajar paling konkret bagi anak sekolah dasar.

Dari sisi ahli bahasa dan materi, media juga memperoleh kategori sangat valid karena bahasa yang digunakan sederhana, relevan dengan tingkat perkembangan siswa kelas I, serta petunjuk penggunaan yang runtut dan jelas. Menurut Janawati (2020), membaca permulaan merupakan materi pembelajaran kelas rendah, sehingga isi media mencakup huruf, suku kata, kata, dan kalimat—telah disesuaikan dengan kebutuhan dan capaian pembelajaran siswa. Hal ini sejalan dengan Rivai dalam Pagarra (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik mampu memperjelas materi secara terarah dan konkret sehingga mempermudah pemahaman siswa. Dari sisi ahli

desain pembelajaran, media memperoleh kategori sangat valid karena materi dan isi media telah disesuaikan dengan modul ajar, tujuan pembelajaran tersusun terstruktur, alokasi waktu sesuai dengan tahapan pembelajaran, serta model pembelajaran dipilih sesuai karakteristik siswa kelas I sehingga mendorong keaktifan siswa dan soal evaluasi selaras dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya evaluasi keefektivan media kotak membaca cerdas dilakukan melalui implementasi penggunaan media pembelajaran kotak membaca cerdas di kelas I SDN Bilaporah 1. Dengan menggunakan instrumen observasi aktivitas siswa yang diperoleh hasil berikut:



Grafik 2 Hasil Belajar Klasikal dan Observasi Aktivitas Siswa

Dari grafik diatas, didapati bahwa media pembelajaran kotak membaca cerdas masuk pada kriteria

efektif yang mana hasil observasi aktivitas guru mendapatkan persentase sebesar 96%. Dengan demikian, hasil observasi aktivitas siswa berada pada rentang nilai yaitu $50\% \leq \bar{X}_{OAg/s} \leq 100\%$. Dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%, dan masuk pada kriteria ≥ 85 .

Dari sisi hasil belajar, siswa mengikuti tes membaca lisan pada akhir setiap pertemuan dan mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan peningkatan dibanding tes diagnostik sebelum penggunaan media, sejalan dengan Surani dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Temuan ini juga selaras dengan penelitian Maharani dkk. (2024) yang membuktikan media Smart Box meningkatkan hasil belajar membaca permulaan, serta Lestari (2024) yang menunjukkan media berbasis permainan meningkatkan keterampilan membaca dan antusiasme siswa.

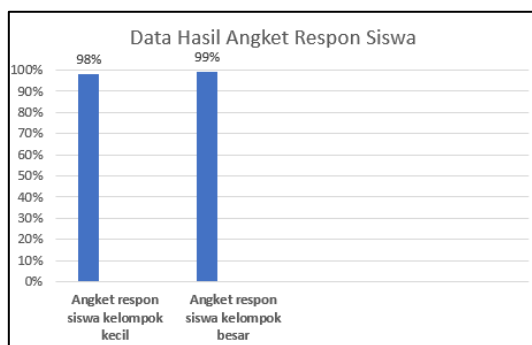
Secara umum siswa telah mampu melafalkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan baik, sesuai dengan tujuan membaca permulaan

yang dikemukakan Muammar (2020) dan Hapsari (2019), yaitu membekali siswa kemampuan melafalkan tulisan dengan tepat sebagai landasan membaca lanjutan. Peningkatan ini turut didukung sifat media yang konkret dan manipulatif, sejalan dengan temuan Badawi dkk. (2017) bahwa media kartu kata membantu siswa mengenal huruf, suku kata, dan kata melalui belajar sambil bermain.

Dari sisi aktivitas siswa, hasil observasi menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama pembelajaran, ditandai dengan pemahaman materi, kemampuan mengikuti petunjuk penggunaan media, serta keberanian berdiskusi dengan guru maupun teman. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Piaget dalam Ulfaeni (2017) bahwa pembelajaran anak usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret lebih efektif bila melibatkan kegiatan manipulatif dengan benda konkret. Hal ini juga diperkuat oleh Lestari (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme siswa dalam belajar membaca permulaan.

Selanjutnya evaluasi kemenarikan media kotak membaca

cerdas dilakukan melalui penyebrangan anket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran kotak membaca cerdas pada proses pembelajaran membaca permulaan. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari anket respon yang diberikan kepada siswa pada uji coba kelompok besar dan kecil:



Grafik 2 Hasil Angket Respon Siswa

Tingkat kemenarikan media Kotak Membaca Cerdas diketahui melalui anket respons siswa yang menunjukkan hasil 98% pada uji coba kelompok kecil, dan 99% untuk respon setelah uji coba kelompok besar yang berapa pada rentang persentase respons siswa $\geq 62,50\%$, sehingga masuk pada kategori sangat menarik. Siswa memberikan tanggapan positif, merasa lebih semangat dan tidak bosan saat belajar membaca menggunakan media ini. Hal tersebut didukung oleh komponen media yang lengkap, seperti keping huruf pada papan aktivitas untuk penyampaian

materi, serta kartu tantangan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana yang diintegrasikan dengan permainan ular tangga membaca, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru.

Kondisi ini sejalan dengan Sudjana dan Rivai dalam Pagarra (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat membuat metode mengajar lebih variatif sehingga siswa tidak mudah bosan. Siswa juga menyatakan bahwa media ini membantu mereka mengenal huruf serta membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana, karena dirancang secara bertahap dari materi mudah ke materi yang lebih sulit sehingga pembelajaran menjadi terarah. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky dalam Verrawati dan Mustadi (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan anak berkembang optimal apabila tugas yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tampilan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD membuat mereka merasa senang dan ingin menggunakan media ini kembali. Temuan ini selaras

dengan penelitian Arum dkk. (2023) yang menunjukkan media Reox (Reading Box) mendapat respons positif dari guru dan siswa karena membuat pembelajaran membaca permulaan lebih interaktif dan menarik, serta sejalan dengan Sagarra (2020) bahwa media pembelajaran berfungsi menciptakan *learning experience* yang menyenangkan sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Kotak Membaca Cerdas untuk materi membaca permulaan siswa kelas I SDN Bilaporah 1 Bangkalan, yang dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Produk tersebut telah melewati tahapan validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan materi, serta ahli desain pembelajaran, dan diujicobakan kepada siswa kelas I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan valid, dengan persentase kevalidan media pembelajaran sebesar 94%, kevalidan bahasa dan materi sebesar 88%,

serta kevalidan desain pembelajaran sebesar 93%, yang seluruhnya berada pada kategori "sangat valid". Media juga dinyatakan efektif, dibuktikan dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 95%, aktivitas siswa sebesar 96%, serta ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$, sehingga termasuk kategori "sangat efektif" dengan hasil belajar klasikal "tuntas". Selain itu, media dinyatakan menarik, dengan perolehan angket respons siswa sebesar 99% yang berada pada kategori "sangat menarik".

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kotak Membaca Cerdas layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas I sekolah dasar karena telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik. Guru disarankan dapat memanfaatkan media Kotak Membaca Cerdas sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang interaktif di kelas. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan guru sebagai subjek sekaligus pelaksana pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih mencerminkan kondisi pembelajaran yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja.
- Arum, R. P. S., Sari, T. T., & Kadarisman, K. (2023). Pengembangan reox (reading box) sebagai media ajar membaca permulaan. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 151-165.
- Az-Zahrah, S. S., Zuliana, E., & Setiawaty, R. (2025). Implementasi model pembelajaran STAD berbantuan media power point untuk meningkatkan keterampilan membaca kata pada siswa kelas 1 SDN 3 Keling. *JANACITTA*, 8(2), 277-288.
- Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62-68.
- Evendi, E., & Verawati, N. N. S. P. (2021). Evaluation of student learning outcomes in problem-based learning: study of its implementation and reflection of successful factors. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(Special Issue), 69-76.
- Fikriyah, Z. N., & Muthi, I. (2025). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD melalui media kartu flash. *GURUKKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(3), 285-289.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10-24.
- Janawati, D. P. A. (2020). *Analisis kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Surya Dewata.
- Jannah, M., Sulfasyah, S., & Rukli, R. (2024). Praktikalitas media interaktif pembelajaran membaca permulaan berbantuan powerpoint berbasis pendekatan balanced literacy approach. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 584-591.
- Koriaty, S., & Nurcahyo, R. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi di SMU Negeri 7 Pontianak. *Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques*, 1(2), 95-107.
- Lestari, N. A. (2024). Pengembangan media ular tangga cerdas membaca untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10).
- Maharani, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart box untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 065006 Belawan TA. 2023/2024 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Muammar. (2020). *Membaca permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil Creative.
- Nuruddin, dkk. (2021). *Metodologi penelitian untuk mahasiswa PGSD*. Lamongan: CV Pustaka Djati.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM.

- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443-450.
- Setiawan, Bukik, dkk. (2022). *Buku panduan praktik pembelajaran literasi kelas untuk guru*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, dkk. (2024). *Konsep dasar media pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Suyatno, Juharni, Indra, & Susilowati, W. W. (2023). *Teori belajar & pembelajaran berorientasi higher order thinking skills*. Yogyakarta: K-Media.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.
- Verrawati, A. J., & Mustadi, A. (2018). Implikasi teori konstruktivisme Vygotsky dalam pelaksanaan model pembelajaran tematik integratif di SD. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(11), 1-15.
- W, R. W., Chan, F., & Sholeh, M. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 917-929.