

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KATA BERGAMBAR (PANCATAGA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SDN SUMBERMULYO**

Siti Swaibah <sup>1\*</sup>, Iis Daniati Fatimah <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: sitisuaibah533@gmail.com

### **ABSTRAK**

Proses belajar, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas I siswa sulit memahami apa itu suku kata, kesulitan membedakan huruf dan merangkai suku kata menjadi kata. Hal tersebut terjadi karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Tujuan penelitian untuk mengevaluasi validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran papan kata bergambar untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjeknya termasuk siswa kelas I SDN Sumbermulyo, guru kelas 1, dan validator. Data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis. Hasilnya memperlihatkan jika media ini layak, praktis, dan efektif digunakan, dengan validasi media mencapai 95% dan validasi materi 90% , validasi bahasa memperoleh 86%. Respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dari peserta didik mendapat 92%, dan ketuntasan klasikalnya 94%.

**Kata Kunci:** Pancataga (Papan Kata Bergambar); Bahasa Indonesia; Hasil Belajar

### **PENDAHULUAN**

Menurut (Annisa, 2022) pendidikan mencakup semua proses belajar sepanjang hidup, di berbagai tempat dan situasi, yang berkontribusi positif pada perkembangan setiap individu. Kurikulum sekolah di Indonesia, sering terjadi perubahan dan pergeseran, terhitung sebelas kali dari tahun 1947 hingga saat ini pernyataan dari. Perubahan kurikulum ini, tentu saja, disebabkan oleh banyak pertimbangan pihak berwenang. Perubahan kurikulum ini diharapkan dapat mendorong kemajuan pendidikan dan menyesuaikannya dengan perkembangan zaman. Kurikulum bebas yang tersedia bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal (Falentin, 2023). Kurikulum bebas memberi siswa peluang untuk belajar melalui metode yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan menjadi lebih kreatif dan inovatif. Kurikulum adalah inti pendidikan; hasil belajar ditentukan oleh kurikulum, Asri dalam (Elviya & Sukartiningsih, 2023) Kurikulum secara langsung memengaruhi cara pembelajaran dilakukan di kelas. Ini mencakup pemilihan materi pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi.

Proses belajar-mengajar adalah pelaksanaan kurikulum di sebuah lembaga pendidikan bertujuan untuk mencapai sasaran pendidikan (Ridwan, Tahir, & Istiningsih, 2023). Proses belajar-mengajar berperan penting dalam membantu siswa memahami materi, di mana guru merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan pendidikan, menurut Ridwan dkk. Guru berperan krusial dalam memotivasi siswa agar belajar dan meraih potensi maksimal mereka dengan memberikan pujian, dorongan, atau tantangan yang sesuai. Jika elemen-elemen pendidikan terpenuhi dengan baik, proses pembelajaran akan terjadi dengan baik. Media berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, membantu siswa berpartisipasi dengan lebih antusias selama proses belajar mengajar (Handayani & Lutfi, 2023). Menurut (Putri, Murjainah, & Prasrihamni, 2023) menggunakan Platform pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran bagi siswa. Siswa menggunakan media untuk memahami konten Pembelajaran dapat meningkatkan kesempatan belajar beragam memberikan kegembiraan dan semangat bagi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Ibrahim et al. (2023) media pembelajaran adalah komponen penting dari proses pembelajaran. Media dapat membantu pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan media dalam pembelajaran membutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi persyaratan dan tantangan

yang muncul dari waktu ke waktu. Media pembelajaran yaitu alat yang dibuat khusus untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendapat dari (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrim, 2021), Media pembelajaran adalah alat yang membantu menyampaikan informasi dan memotivasi siswa selama proses belajar, serta berperan sebagai penghubung antara siswa dan guru, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa pernyataan dari (Kristanto, 2016).

Bahasa Indonesia di SD adalah mata pelajaran yang berperan dalam meningkatkan aktivitas siswa. Sebagai alat komunikasi, mempelajari bahasa berarti mempelajari cara berkomunikasi (Ali, 2020). Pengajaran suku kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas satu sering menjadi masalah. Siswa di kelas satu menghadapi kesulitan untuk memahami konsep suku kata, terutama bagi mereka yang kurang memahami fonetik dan fonologi Bahasa Indonesia. Siswa mungkin memahami konsep suku kata, tetapi mereka mungkin kesulitan menggunakan pemahaman ini ketika mengeja atau membaca kata-kata yang lebih kompleks. Pola suku kata seperti CV (konsonan + vokal) atau CVC (konsonan + vokal + konsonan) sulit dipahami oleh siswa. Ini dapat memengaruhi kemampuan membaca dan mengeja kata.

Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN Sumbermulyo pada 25 Maret 2024, hari Senin, dengan melakukan wawancara kepada guru kelas I Ibu Nia Yuanita, S.Pd. Beberapa masalah muncul selama proses pembelajaran, khususnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I siswa sulit memahami apa itu suku kata, kesulitan membedakan huruf dan merangkai suku kata menjadi kata. Kurangnya media pembelajaran yang menarik membuat semangat belajar siswa berkurang sehingga menyebabkan beberapa siswa terlambat untuk bisa membaca dengan lancar. Keterbatasan media mempengaruhi kemampuan membaca siswa.

Kajian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang dapat memberikan pemahaman siswa dalam Bahasa Indonesia. Dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi dan teori pembelajaran terkini, diharapkan media yang dibuat, yaitu papan kata bergambar (pancataga), dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa mengetahui suku kata serta mengenal huruf. Media papan kata bergambar (pancataga) yang digunakan dalam materi suku kata ini menyajikan gambar kemudian ada juga suku-suku kata, kemudian anak dapat menyusun kata dari gambar tersebut, sehingga memudahkan anak untuk mengenal dan mengetahui awalan suku kata pada gambar yang ada pada papan kata bergambar (pancataga). Papan kata yaitu berbentuk segi panjang yang di bagi beberapa bagian, bagian di dalamnya terdapat kolom – kolom untuk menempatkan gambar, abjad, dan suku kata, yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari guna untuk merangsang pemikiran sehingga akan berpusat di mata pelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar kemampuan siswa.

Penelitian sebelumnya yang mendukung ialah studi yang dilakukan oleh Moh Ridwan (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022”. Penelitian ini menerapkan metode R&D dengan model ADDIE, yang mencakup langkah-langkah berikut: *Analysis* (analisis) untuk mengidentifikasi kurangnya aktivitas siswa serta kesulitan pada membaca dan menulis; *Design* (desain) untuk merancang media papan kata yang berbeda fungsinya; *Development* (pengembangan) untuk menciptakan media pembelajaran bahasa Indonesia; *Implementation* (implementasi) untuk menilai respons siswa melalui angket dengan skala 1-4; dan *Evaluation* (evaluasi), yang melibatkan revisi akhir berdasarkan masukan dari ahli dan siswa. Hasilnya memperlihatkan jika media papan kata dianggap efektif dan layak, dengan persentase validasi media 88%, validasi materi 83%, dan respons siswa 88% dalam kelompok kecil.

Dengan mempertimbangkan latar belakang, peneliti mengajukan penelitian berjudul ‘Pengembangan Media Papan Kata Bergambar (Pancataga) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Sumbermulyo’.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah R&D, yang memiliki tujuan guna menguji efektivitas dan menghasilkan produk. Metode ini digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk tertentu. (Okpatrioka, 2023) Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, evaluasi, implementasi, pengembangan, dan desain. (Mulyana, 2020). Tahap analisis dimulai dengan identifikasi masalah dalam pembelajaran serta analisis karakteristik, kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Tahap desain mencakup perancangan

media pembelajaran untuk siswa kelas I SD, seperti papan kata. Selanjutnya, tahap pengembangan melibatkan pembuatan media papan kata bergambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah revisi oleh ahli media, bahasa, dan materi, tahap implementasi dilakukan untuk memastikan media siap digunakan. Tahap evaluasi mengevaluasi efektivitas media pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas I sebanyak 19 laki-laki dan perempuan di SDN Sumbermulyo. Data yang dikumpulkan terdiri dari dua kategori: kuantitatif, yang diperoleh melalui penilaian dari ahli dan tes siswa, serta kualitatif, yang meliputi wawancara, tanggapan ahli, dan saran guru. Metode pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, tes, dan wawancara.

Teknik analisis data diterapkan untuk menyempurnakan media papan kata bergambar agar sepadan dengan standar yang berlaku. Analisis dimulai dengan evaluasi validitas oleh tiga validator, dan hasilnya disimpulkan secara deskriptif. Analisis statistik dilakukan untuk menentukan validitas media papan kata bergambar, yaitu skala likert, untuk penilaian.

Rumus menghitung kevalidan yakni:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

Kriteria validitas untuk media papan kata bergambar yakni:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Papan Kata Bergambar

Presentase(%)	Kriteria valid
75-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Kedua, tingkat kepraktisan dianalisis dengan menggunakan angket dari siswa dan guru. Berikut adalah rumus untuk menghitungnya:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

Kriteria untuk menilai tingkat kepraktisan media papan flanel kata yakni:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media Papan Kata Bergambar

Nilai	Tingkat kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Analisis data tes siswa, pancataga (papan kata bergambar) dikatakan efektif jika 75% siswa memperoleh skor tes yang sama dengan atau lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum$  ST = Jumlah siswa yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh siswa

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan Media Papan Kata Bergambar

Nilai	Tingkat Keefektifan
85-100	Sangat Efektif
70-84	Efektif
55-69	Cukup Efektif
50-54	Kurang Efektif
0-49	Tidak Efektif

Sumber (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Media Pancataga (papan kata bergambar) dianggap efektif jika lebih dari 75% siswa mencapai ketuntasan belajar, dibandingkan dengan jumlah siswa yang memperoleh skor di bawah 75%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dibuat adalah papan kata untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk membaca. Media ini dikembangkan memakai model ADDIE, dengan 5 tahap: evaluasi, analisis, implementasi, pengembangan, dan desain:

Tahap analisis meliputi penilaian kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas, yang merupakan tahap utama pada proses pengembangan dan penelitian. Pada tahap ini, fokusnya adalah menentukan materi yang akan dipelajari siswa dan memahami kebutuhan serta tugas yang harus dicapai. Analisis kebutuhan membantu mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh sistem, organisasi, atau pengguna untuk mencapai tujuannya. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik oleh guru dapat mengurangi keterlibatan siswa dan pemahaman materi, mengakibatkan kurangnya perhatian dari guru dan gangguan selama pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang dipakai guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa Kelas I SDN Sumbermulyo tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran (Hasan, dkk, 2021). Analisis kebutuhan mengungkapkan perlunya sumber daya yang tepat, dan media papan kata dianggap cocok untuk dikembangkan agar siswa lebih termotivasi dan mengikuti pembelajaran secara efektif (Anharuddin & Prastowo, 2023). Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, agar siswa bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan (Mulyana, 2020) menyatakan media pembelajaran digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan hasil belajar.

Pada tahap *design*, peneliti memulai perancangan media pembelajaran pancataga dengan empat langkah utama: memilih media, membangun desain media, merancang materi, dan menyiapkan instrumen penilaian. Media yang dipilih adalah pancataga, berupa papan kata bergambar dari triplek. Peneliti juga mengumpulkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka untuk kelas I SDN Sumbermulyo. Penyusunan desain Pancataga materi suku kata meliputi 1) membuat pola persegi Panjang ukuran (50x70) 2 lembar 2) membuat pola yang sama pada sterofom, kemudian lapis sterofom dengan kertas. 3) tempel sterofon pada triplek kemudian buat lubang sesuai dengan yang diinginkan. 4) membuat huruf dan suku kata dari triplek dengan dibentuk persegi kecil-kecil dan diberi penyangga. 5) pada papan pertama berisi huruf abjad dan gambar, papan kedua berisi suku – suku kata. 6) disediakan banyak gambar – gambar sesuai dengan materi suku kata. Penyusunan instrumen meliputi validasi Pancataga untuk menilai kevalidannya, angket untuk Pengukuran kepraktisan oleh guru dan siswa, serta tes siswa untuk mengevaluasi efektivitas Pancataga.

Tahap Develop bertujuan untuk membuat dan memverifikasi sumber belajar yang dipilih (Hidayat & Nizar, 2021). Secara keseluruhan, ahli media memberikan nilai valid 95%, ahli bahasa 86%, dan ahli materi 90%. Data yang dikumpulkan meliputi penilaian kuantitatif dari angket serta data umpan balik berupa saran dan kritik untuk perbaikan media papan kata bergambar. Ahli media merekomendasikan perubahan background menjadi lebih lembut dan pembesaran ukuran huruf. Ahli Bahasa menyarankan untuk mengubah hurufnya menjadi huruf kecil semua. Dari ahli materi menyarankan untuk mengubah LKPD dan tujuan pembelajaran sesuai KKO. Seluruh bahan yang disiapkan dipakai pada pembuatan media pembelajaran. Setelah dikembangkan, produk tersebut diuji oleh ahli media, bahasa, dan materi untuk memastikan validitasnya. Instrumen dianggap baik jika memenuhi standar kelayakan.

- Analisis Data Kevalidan

Untuk mengevaluasi kelayakan dan mengidentifikasi Kelemahan dari media pembelajaran papan kata, dilakukan validasi oleh ahli media, Bapak Saeful Mizan, M.Pd hasil validasi diperoleh presentase 95% dengan kategori “valid”. validasi ke ahli bahasa ibu Novialita Angga Wiratama, M.Pd hasil validasi diperoleh presentase 95 % dan validasi ke ahli materi ibu Ina Agustin, M.Pd 90 %:

Tabel 4. Hasil Validasi dari Ahli Media

No	Aspek	Presentase
1	Aspek penyajian	93%
2	Aspek tampilan desain	94%
3	Aspekkemudahan penggunaan media	100%

$$\text{Presentase skor} : \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} : \frac{91}{95} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase skor} : 95\%$$

Berdasarkan Tabel 4, ketiga aspek memperoleh persentase 95%. Mengacu pada kriteria Tabel 1, media papan kata bergambar dinyatakan sangat valid untuk dipakai dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase
1	Aspek kurikulum	93%
2	Aspek kelayakan inti	90%

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = \frac{50}{55} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase skor} = 90\%$$

Berdasarkan Tabel 5 . Kedua aspek memperoleh persentase 90%, sesuai dengan kriteria pada Tabel 5. Dengan demikian, media papan kata bergambar dianggap sangat valid untuk dipakai dalam pembelajaran.

Tabel 6. hasil validasi ahli Bahasa

No	Aspek	Presentase
1	Aspek lugas	93%
2	Aspek komunikatif	100%
3	Aspek kesesuaian tingkat perkembangan siswa	100%
4	Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa	90%

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = \frac{43}{45} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase skor} = 95\%$$

Menurut Tabel 6, dari lima aspek yang dinilai, mencapai persentase 95%. Berdasarkan kriteria dari Tabel 6, mendapat simpulan jika bahasa yang dipakai dalam media papan kata bergambar (pancataga) sangat valid untuk pembelajaran.

- Analisis Data Kepraktisan

Tingkat kepraktisan Pancataga dapat dinilai dari hasil dari angket yang telah dipenuhi oleh siswa dan guru. Berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Keterangan	Presentase
1.	Angket Respon Guru	96%
2.	Angket Respon Siswa	92%

- Analisis Data Keefektifan

Tabel 8. Data Keefektifan

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AK	90	Tuntas
2.	EL	100	Tuntas
3.	NR	90	Tuntas
4.	IH	80	Tuntas
5.	MR	90	Tuntas
6.	AW	90	Tuntas
7.	SG	90	Tuntas
8.	ES	90	Tuntas
9.	PS	100	Tuntas
10.	MT	90	Tuntas
11.	BR	90	Tuntas
12.	AH	90	Tuntas
13.	AD	80	Tuntas
14.	PD	70	Tidak Tuntas
15.	AZ	100	Tuntas
16.	NA	90	Tuntas
17.	NS	80	Tuntas
18.	HK	80	Tuntas
19.	YA	80	Tuntas
Rata – rata nilai		83	Tuntas

Setelah direvisi dan dinyatakan sesuai oleh para ahli, media pembelajaran papan kata bergambar akan digunakan di kelas I SDN Sumbermulyo. Pada tahap ini, media tersebut diuji coba dengan melibatkan 19 siswa. Proses implementasi melibatkan tugas di mana siswa diminta untuk menempatkan gambar pada kolom yang telah ditetapkan dan menempatkan nama gambar pada kolom yang tepat. Siswa kemudian menulis ulang nama gambar dan membacanya dengan keras. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa serta keterampilan mengenal huruf, menulis, dan membaca. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini memperoleh respon positif dengan persentase 93%, mengindikasikan bahwa media papan kata ini sangat efektif dan sesuai untuk siswa kelas I SDN Sumbermulyo.

Setelah melakukan 4 tahap, tahap terakhir adalah evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021). Peneliti melaksanakan evaluasi terkait dengan pembelajaran menggunakan media Evaluasi Pancataga dilakukan untuk menilai keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Jika

terdapat peningkatan pada siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Nama Penulis Kedua

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa media papan kata digunakan dalam penelitian ini karena, berdasarkan masalah yang ada, kemampuan membaca rendah di kelas rendah, sehingga pembelajaran berkualitas, yaitu pemilihan media yang berkualitas, diperlukan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media papan kata yang ditujukan untuk pembelajaran membaca bagi siswa kelas I dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah divalidasi oleh ahli media dan materi, serta diubah sesuai saran mereka, media ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam mengajar Bahasa Indonesia di SDN Sumbermulyo, berdasarkan hasil validasi akhir dan respon peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anharuddin, M. `Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>, 11(8), 1–14.
- Falentin, T. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas 1 Sd Tanjung Sari 02 Kota Blitar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2677–2686. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7957>
- Handayani, I. T., & Lutfi, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Kata Pada Materi Menulis Kalimat Kelas Ii Sd Negeri Jatiasih Ix Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 17–28. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.35451>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Mulyana, A. (2020). Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D. *Lms-Spada Indonesia*, (January), 1–17.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri, M., Murjainah, & Prasrihamni, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang 1, 9(1), 1–8.
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184–191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>