

Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa

Auliana¹, Intan Dwi Hastuti², Baiq Desi Milandari³, Nanang Rahman⁴,
Haifaturrahmah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

aulianaauliana33@gmail.com¹, intandwihastuti88@gmail.com², desibaiq1t@yahoo.co.id³,
nangrh87@gmail.com⁴, haifaturrahmah@yahoo.com⁵

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Kartu Kata;
Menyusun Kalimat.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas II SDN 1 Jagaraga tahun ajaran 2022/2023 yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model 4-D (Define, Desain, Develop, dan Dissemination) dengan instrument pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes berupa lembar soal dan teknik non tes berupa lembar angket. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis ahli materi dan media, kepraktisan, keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran kartu kata yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator yaitu ahli materi dengan presentase 85% dan 2 validator ahli media dengan presentase 91,25% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari uji coba terbatas di kelas II A SDN 1 Jagaraga dengan presentase 89,33% kategori sangat praktis. (3) Keefektifan media kartu kata dilihat dari hasil lembar soal siswa kelas II B dengan presentase 87,66%. Sedangkan nilai rata-rata pretest 41,33 dan posttest 90,66 diperoleh dari data hasil uji coba lapangan operasional/ empiris di kelas II B SDN 28 Mataram dengan presentase rata-rata nilai siswa 82% pada kategori efektif.

Keywords:

Learning Media;
Word Cards;
Constructing Sentences.

Abstract: This study aims to determine the development of word card media to compose sentences in grade II to SDN 1 Jagaraga students for the 2022/2023 school year which is valid, practical and effective. This research is a development of 4-D (Define, Desain, Develop, dan Dissemination) word card media proposed by Samudera, et al (2019: 3) with data collection instruments carried out in this study, namely using test techniques in the form of evaluation question sheet and non-test techniques in the form of questionnaire sheets. While data analysis techniques are material and media expert analysis, practicality, effectiveness. The results showed that (1) Word card media learning media developed, obtained data from 2 validators, namely material experts with a percentage of 85% and 2 media expert validators with a percentage of 91,25% in the very valid category, (2) The results of the student response questionnaire obtained percentage data from a limited trial in class II A SDN 1 Jagaraga with a percentage of 89,33% of the very practical category. (3) The effectiveness word card media is seen from the student question class II B sheet with a percentage of 87,66% while the average pretests score of 41,33 and posttests 90,66 was obtained from data from empirical operational field trials in class II B SDN 1 Jagaraga with the presentation of an average student scores of 82% in the effective category.

Article History:

Received : 28-07-2023
Online : 16-08-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. PENDAHULUAN

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi manusia dalam perkembangan pendidikan yang sangat dinamis (453-1486-1-PB, n.d.). Salah satu kecerdasan yang dituntut pada Kurikulum 2013 adalah kecerdasan metakognitif (Guru Sekolah Dasar, 2020). Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran bersal dari kata latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru. Buku dan teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Hastuti, Surahmat, et al., 2020). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran gurun di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung masih berdominasi pendidik sebagai penyampai materi artinya metode yang sering digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung menggunakan metode ceramah, media dan sumber belajar yang lainnya juga dalam hal ini masih mengandalkan buku paket, tentunya dalam hal ini bisa menimbulkan kurangnya semangat atau termotivasinya siswa pada saat pembelajaran terlihat para siswa masih sibuk dengan kegiaian yang lainnya dengan teman sebangkunya hal ini juga tentunya guru perlu memperhatikan bagaimana tingkatan dari rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung (Sutarto et al., 2020)

Berdaskan paparan di atas maka penelitian ingin melakukan pengembangan media kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat yang ada pada pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1, Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media kata unruk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa dengan konsep mengajar dengan menerapkan karakteristik ilmiah (mengamati, menanya, menalar, mencoba/mengumpulkan informasi, mencoba, mengkomunikasikan). Dengan proses yang demikian diharapkan bisa melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi (Kemendikbud, 2013).

Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya. Salah satunya media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat berupa media kartu kata. Media kartu kata termaksud jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran (Hastuti, et al., 2022). Kartu sebagai alat peraga praktik yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep sehingga hasil prestasi, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Kartu tersebut dari kertas Origami berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm 20 x cm, terdapat tulisan atau kata-kata dengan warna yang berbeda, kartu dibuat dua set, berjumlah 30 kartu.

Kelebihan media kartu kata ini adalah media yang mampu untuk merangsang siswa untuk mengenal menyusun. Sejalan itu, (Rahayu 2018: 34), bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, hal tersebut dilihat dari kemampuan bahasa siswa meningkat. Hasil penelitian Lilis (2014:3) menyimpulkan bahwa penggunaan kartu kata dapat

meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya media pembelajaran, khususnya media kartu kata ini, diharapkan pada saat pembelajaran siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *research and development* (R&D). Dalam penelitian R&D suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga aspek kualitas yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Instrumen pengumpulan data yaitu Lembar angket media, materi, respon siswa, lembar tes dan dokumentasi, sedangkan metode analisis data yaitu analisis data kevalidan produk, angket kepraktisan peserta didik, dan analisis uji keefektifan produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam membuat produk harus mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata yaitu kertas buffalo warna (merah, biru, hijau, kuning, pink), spidol, gunting dan lem. Dibuat dengan panjang 15x15 cm. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran kartu kata adalah sebagai berikut: (1) Membuat pola segi empat diatas kertas buffalo, lalu digunting sesuai pola; (2) Lalu menulis kata atau kosa kata sesuai dengan keinginan pada kertas buffalo tersebut. Misalnya caca suka makan apel atau kata-kata lainnya; dan (3) selanjutnya digunting sesuai pola dan di lem, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. (a) Tahap Pembuatan; (b) Hasil Pembuatan

1. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran kartu kata menjadi produk yang sesungguhnya. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kata sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepadasiswa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

Validasi dilakukan oleh 2 validator ahli materi, adapun maksud dari validasi ahli materi yaitu untuk mendapatkan masukan atau saran mengenai materi yang digunakan, masukan tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan revisi dalam penelitian ini. Adapun hasil penilaian dari validasi ahli materi, seperti terlihat pada Tabel 1.

Table 1. Nilai Kevalidan Dari Ahli Materi dan Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	Rata-rata	Keterangan
1.	Dr. Intan Dwi Hastuti M. Pd	Dosen PGSD UMMAT	82%	Sangat valid
2,	Sri Rahmawati S. Pd	Guru SDN 1 Jagaraga	88%	Sangat Valid
	Skor Rata-rata		85%	Sangat Valid

Adapun perolehan data dari validator dalam mencari skor rata-rata dari kelas II di SDN 1 Jagaraga sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan: P = Skor Rata-rata; $\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor Validator ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$); n = jumlah Validator;

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{82 + 88}{2} \\
 &= \frac{170}{2} \\
 &= 85\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Sebuah materi dikatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 Dr. Intan Dwi Hastuti M. Pd diperoleh skor 82% (Sangat Valid). Validator II Sri Rahmawati S. Pd diperoleh nilai 88% (Sangat Valid). Untuk mengetahui skor rata-rata validator ahli materi skornya dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapat hasil 85% sehingga demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan sangat valid. Validasi dilakukan oleh 2 validator ahli media. Adapun maksud dari validasi ahli media yaitu untuk mendapat masukan dan saran mengenai media yang digunakan, kemudian masukan tersebut dianalisis dan dijadikan sebagai bahan revisi dalam penelitian ini. Adapun hasil validasi ahli media, seperti terlihat pada Tabel 2.

Table 2. Nilai Kevalidan Dari Ahli Media dan Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	Rata-rata	Keterangan
1.	Syafruddin Muhdar M. Pd	Dosen PGSD UMMAT	90%	Sangat valid
2,	Sri Rahmawati S. Pd	Guru SDN 1 Jagaraga	92,5%	Sangat Valid
	Skor Rata-rata		91,25%	Sangat Valid

Adapun perolehan data dari validator dalam mencari skor rata-rata dari kelas II di SDN 1 Jagaraga sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = Skor Rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor Validator ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = jumlah Validator

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{90 + 92,5}{2}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{182,5}{2}$$

$$= 91,25\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Sebuah materi dikatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 Syafruddin Muhdar M. Pd diperoleh skor 90% (Sangat Valid). Validator II Sri Rahmawati S. Pd diperoleh nilai 92,5% (Sangat Valid). Untuk mengetahui skor rata-rata validator ahli materi skornya dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapat hasil 91,25% sehingga demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan sangat valid.

2. Hasil Uji Coba Produk

Desain uji coba pengembangan media pembelajaran kartu kata dilakukan dalam penelitian ini melalui 2 tahap, yaitu subjek kelompok kecil atau uji terbatas dilakukan pada 25 siswa kelas 2 A SDN 1 Jagaraga dan uji coba lapangan dilakukan pada 30 siswa kelas 2 B di SDN 1 Jagaraga, seperti terlihat pada Tabel 3.

Table 3. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Subjek Penelitian	Skor	Keterangan
1	NL	100	Sangat Efektif
2	DY	70	Efektif
3	AL	90	Sangat Efektif
4	SS	70	Efektif
5	ML	80	Sangat Efektif
6	SK	80	Sangat Efektif
7	MA	100	Sangat Efektif
8	ES	100	Sangat Efektif
9	UA	70	Efektif
10	MD	80	Sangat Efektif
11	MH	90	Sangat Efektif
12	AG	90	Sangat Efektif
13	MA	90	Sangat Efektif
14	AN	70	Efektif
15	NH	80	Sangat Efektif
16	US	100	Sangat Efektif
17	MI	100	Sangat Efektif
18	OP	80	Sangat Efektif
19	IH	70	Efektif
20	IS	100	Sangat Efektif
21	G	90	Sangat Efektif
22	AS	90	Sangat Efektif
23	SW	100	Sangat Efektif
24	SP	100	Sangat Efektif
25	TA	100	Sangat Efektif
26	M	90	Sangat Efektif
27	MR	90	Sangat Efektif
28	MK	80	Sangat Efektif
29	KK	80	Sangat Efektif
30	FP	100	Sangat Efektif
Jumlah Skor		2.630	
Skor Rata-rata		87,66%	Sangat Efektif

Setelah dilakukan perhitungan soal yang diberikan kepada peserta didik, tahap uji coba lapangan ini menghasilkan jumlah skor rata-rata:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon siswa

$\sum xi$ = Jumlah seluruh skor responden ($xi-1 + xi-2 \dots xi-n$)

n = jumlah peserta didik

$$= \frac{100 \times 10 + 90 \times 8 + 80 \times 7 + 70 \times 5}{30}$$

$$= \frac{2.630}{30}$$

$$= 87,66\%$$

(Sangat Efektif)

Hasil analisis keefektifan media kartu kata sebesar 87,66% diperoleh dari hasil lembar soal yang diisi oleh peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media kartu katayang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas II SDN 1 Jagaraga tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 memiliki efek belajar yang baik. Keefektifan media kartu kata diperoleh dari lembar soal dengan diperoleh dari hasil tes tulis. Nilai maksimum untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat yaitu 100 skor yang diperoleh siswa, penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas II pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1, seperti terlihat pada Tabel 4.

Table 4. Hasil Keefektifan uji coba lapangan

No	Nama Siswa	Pretes	Postes	Selisih	Skor ideal	N-Gain	N-Gain Skor
					100	Skor	%
1	GD	30	100	70	70	1	100
2	AZ	30	100	70	70	1	100
3	AL	30	90	60	70	0,85	85
4	SS	50	90	40	50	0,66	66
5	NL	40	100	60	60	1	100
6	SK	40	80	40	60	0,66	66
7	AF	50	100	50	50	1	100
8	MA	50	100	50	50	1	100
9	UA	50	90	40	50	0,66	66
10	MD	40	90	50	60	0,83	83
11	MH	40	90	50	60	0,83	83
12	AG	40	80	40	60	0,66	66
13	MA	30	80	50	70	0,71	71
14	AN	50	80	30	50	0,6	60
15	NH	30	80	50	70	0,71	71
16	US	30	90	60	70	0,85	85
17	MI	40	90	50	60	0,83	83
18	OP	40	90	50	60	0,83	83
19	IH	40	100	60	60	1	100
20	IS	40	100	60	60	1	100
21	G	50	100	50	50	1	100
22	AS	50	80	30	50	0,6	60

23	SW	50	80	30	50	0,6	60
24	SP	50	100	50	50	1	100
25	TA	30	90	60	70	0,85	85
26	M	40	90	50	60	0,83	83
27	MR	50	80	30	50	0,6	60
28	MK	50	90	40	50	0,66	66
29	KK	40	90	50	60	0,83	83
30	FP	40	100	60	60	1	100
Jumlah Skor		1.240	2.720	1.480	1.760	24,65	2.465
Skor Rata-rata		41,33	90,66	49,33	58,66	0,82	82%
Keterangan						Tinggi	Efektif

Dihitung berdasarkan standar jawaban siswa pada tahap uji lapangan nilai rata-rata *pretes* 41,33 poin dan *postes* 90,66 poin menunjukkan bahwa kemampuan menyusun kalimat setelah menggunakan media kartu kata mengalami peningkatan, sehingga N-Gain mendapat poin 0,82 yang termaksud dalam kategori tinggi, kemudian dikalikan 100% untuk mendapatkan 82% saat memasukan data kualitatif termaksud dalam tanda efektif. Dapat disimpulkan bahwa menurut data yang diterima oleh siswa kelas II SDN 1 Jagaraga pada media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 mendapatkan skor 82% dan termaksud dalam kategori efektif. Data tentang keefektifan pembelajaran konsisten dengan teori dunne (1996:12), yang menyatakan bahwa keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu merupakan keefektifan proses pembelajaran. Makalah Zung (2012: 87) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media merupakan alat penting untuk membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan uji coba media kartu kata Lilis, siswa merasa tertarik dengan warna warni media kartu kata yang dibuat sehingga memotivasi siswa untuk belajar, suasana kelas lebih hidup serta kemampuan menyusun kalimat siswa lebih bertambah sejak adanya media kartu kata. Manfaat lainnya menggunakan media kartu kata adalah dapat mengembangkan kemampuan berbahasa tulis maupun lisan siswa dan kemampuan penyusunan kosakata, media mudah digunakan baik secara individu maupun berkelompok. Dikatakan efektif karena rata-rata gain ternormalisasi minimal berada pada kategori tinggi dan media yang digunakan bisa efektif karena meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa yaitu kemampuan menyusun kalimat dilihat dengan instrument yang digunakan yaitu *pretes* dan *postes* dimana instrument ini untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu kata. Semakin besar motivasi dan sarana yang mendukung dalam proses pembelajaran yang diberikan maka semakin besar pula keefektifan dan khususnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat.

Arsyad (2016) mengemukakan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan siswa dapat belajar mandiri, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Sadiman dkk (2019:23) kartu adalah salah satu bentuk komunikasi grafik yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap seseorang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga dapat menghasilkan sebuah media kartu kata, Adapun hasilnya sebagai berikut: (1) Kevalidan media kartu kata dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dari hasil validasi didapatkan dari para ahli materi dengan nilai rata-rata persentase 85% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan nilai rata-rata ahli media yaitu 91,25% dengan kriteria sangat valid; (2) Kepraktisan media kartu kata diperoleh dari hasil respon siswa menggunakan angket respon siswa dengan nilai rata-rata persentase 89,33% dengan Kriteria (Sangat Praktis); dan (3) Keefektifan media kartu kata dilihat dari hasil jawaban siswa pada lembar soal dengan nilai rata-rata persentase 87,66% dengan kriteria (Sangat Efektif). Sedangkan nilai skor rata-rata *pretes* 41,33% dan *Postes* 90,66% yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media kartu kata. untuk N-Gain skor mendapatkan nilai 0,82 termasuk dalam kategori tinggi dan dikalikan 100% menghasilkan 82% dalam kategori efektif.

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian maka peneliti menyarankan sebagai berikut: (1) Penelitian ini terbatas hanya pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 disarankan pada peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media kartu kata agar mengembangkan lebih lanjut dengan materi yang lain yang berkaitan dengan pembelajaran tematik; dan (2) Guru disarankan untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau materi lain dimasa mendatang karena produk hasil penelitian dan pengembangan dapat bermanfaat bagi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD, Ibu Dr Intan Dwi Hastuti, M.Pd dan Ibu Baiq Desi Milandari M.Pd selaku Dosen Pembimbing.

REFERENSI

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. ... *Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/6702>
- Aprianti, E., Nafiqoh, H., & ... (2020). Metode Pembelajaran Bermain Kartu Kata Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Di Tk Tridaya Cimahi. ... *Jurnal Program Studi* <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1478>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/46323>
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/26682>
- Bahrin, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Awal Dengan Menggunakan Kartu Suku Kata Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan* <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/650>
- Dewi, Y. A. S. (2019). Peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini melalui metode membaca pada permainan kartu kata. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/452>
- Dony, P. M. T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

- <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989>
- Ellsa, S., & Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan media kartu kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. *SAP (Susunan Artikel ...* <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/6282>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan. *Mimbar Ilmu*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/21417>
- Guru Sekolah Dasar, P. (2020). *Jurnal Pendidik Indonesia* (Vol. 3, Issue 1
- Hakim, P. R. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood ...* <https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/3443>
- Hastuti, I. D., Ahyansyah, A., & Sutarto, S. (2022). Development of Student Books Characterized by Indonesian Realistic Mathematics Education to Support Mathematics Problem Solving Ability. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 6(1), <https://doi.org/10.31764/jtam.v6i1.5338>.
- Hastuti, I. D., Mariyati, Y., Sutarto, S., & Nasir. (2020). The Effect of Guided Inquiry Learning Model to the Metacognitive Ability of Primary School Students. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v8i1.2615>.
- Hastuti, I. D., Surahmat, Sutarto, & Dafik. (2020). The effect of guided inquiry learning in improving metacognitive skill of elementary school students. *International Journal of Instruction*, 13(4), 315–330. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13420a>.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/346>
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning ...* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/27446>
- Khoirurrohman, T., & Irma, C. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kakek (Kartu Kelas Kata) Untuk Meningkatkan Pemahaman Kelas Kata Bahasa Indonesia. *ELSE (Elementary School* <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/7379>
- Mawarni, E. Y. (2021). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa,(R&D) di Kelas I SDN Blukbuk I Kabupaten Tangerang*. repository.uinbanten.ac.id. <https://repository.uinbanten.ac.id/7383>
- Nurila, N. (2023). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Campuran Kelas Iii Sdn 14 Mataram 06(01), 1–12. [http://repository.ummat.ac.id/6455/1/COVER-BAB III.pdf](http://repository.ummat.ac.id/6455/1/COVER-BAB%20III.pdf).
- Nurjanah, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/12-03>
- Rahmalya, K. (2019). *Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak AL-Kautsar Bandar Lampung*. repository.radenintan.ac.id. [http://repository.radenintan.ac.id/7534/1/Skripsi Full.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/7534/1/Skripsi%20Full.pdf)
- Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata Bagi Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtida ' Iyah. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 2, 272–283. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/566>
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & ... (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal ...* <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5509>
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*. <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/22>

- Sutarto, Hastuti, I. D., & Supiyati, S. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi Transformasi Geometri Tenun Suku Sasak Sukarara. *Jurnal Elemen*, 7(2), 324–335. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i2.3251>.
- Sutarto, S., Hastuti, I. D., & Haifaturrahmah, H. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Mahasiswa PGSD Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *JPIN: Jurnal Pendidik Indonesia*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.47165/jpin.v3i1.87>.
- Yunaili, H., & Riyanto, R. (2020). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi* . <https://ejournal.unib.ac.id/diadik/article/view/18282453-1486-1-PB>. (n.d.)