

569/S/PGSD-KCBR/PK/03.08/22/MARET/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Siswa Kelas I SDN 263 Rancaloea)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Ratih Setiawati

2005932

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

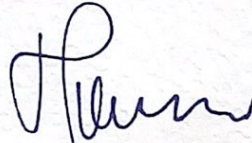
RATIH SETIAWATI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Siswa Kelas I SDN 263 Rancaloea)


disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd.
NIP 197908172008011019

Pembimbing II



Fullv Rachmayanti, M.Pd.
NIPT 920200419920501201

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Siswa Kelas I SDN 263 Rancaloea)

oleh
Ratih Setiawati

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

© Ratih Setiawati
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Engklek Berbasis Permainan Tradisional untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar” ini seluruhnya merupakan hasil karya peneliti sendiri. Peneliti tidak melakukan pengutipan atau penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, peneliti siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya peneliti ini.

Bandung, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

Ratih Setiawati

NIM 2005932

MOTTO HIDUP

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

QS. Ar-Ra'd : 11

“KEJARLAH APA YANG KAMU INGINKAN WALAUPUN ITU TERLIHAT
MUSTAHIH”

“SETIAP HARI ADALAH KESEMPATAN UNTUK BELAJAR DAN
TUMBUH”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt Dzat Yang Maha Agung yang telah memberikan nikmat dan karunia sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Engklek Berbasis Permainan Tradisional untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar” dengan bangga telah menyelesaikan skripsi ini. Selawat beserta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada junjungan kita, *habibana wa nabbiyana*, Muhammad Saw yang akan memberikan syafaatnya kelak di *yaumul qiyamah*.

Penelitian ini bertujuan untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran kartu engklek. Skripsi ini merupakan langkah terakhir penulis dalam menempuh jenjang pendidikan Strata-1. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi rujukan serta referensi yang digunakan oleh berbagai pihak terkhusus dalam keterampilan membaca permulaan.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dalam berbagai aspek. Oleh karena itu penulis berharap kepada pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk dapat diperbaiki dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi guru SD, pemangku pendidikan, dan praktisi lainnya.

Bandung, Maret 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirrobbil'alamin, puji dan syukur tiada hentinya penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selesaiannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan segala bentuk bimbingan berupa arahan, saran, nasihat, dan juga dukungan semangat yang tiada hentinya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
2. Ibu Fully Rakhmayanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan segala bentuk bimbingan berupa arahan, saran, nasihat, dan juga dukungan semangat yang tiada hentinya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD yang senantiasa selalu memberikan yang terbaik untuk setiap mahasiswanya di program studi PGSD.
4. Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan informasi, dukungan, dan motivasi.
5. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Kom., MCE selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru yang senantiasa berdedikasi untuk Kampus Cibiru.
6. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Bapak Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Bapak/Ibu dosen dan seluruh staff akademik PGSD UPI di Cibiru yang senantiasa memberikan ilmu, pengalaman, dan membantu segala bentuk kebutuhan penulis selama perkuliahan.
9. Ibu Dra. Oom Maemunah selaku kepala sekolah SDN 263 Rancaloea dan Ibu Siti Hartati, S.Pd selaku guru kelas I serta segenap Bapak/Ibu guru SDN 263

Rancaloe yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.

10. Kedua orang tua tercinta, Bapak Slamet dan Ibu Titin Rustini yang telah memenuhi segala kebutuhan penulis tanpa kekurangan satupun hingga penulis berhasil mendapatkan gelar S.Pd. serta tiada hentinya memberikan doa dan dukungan untuk penulis selama menjalani perkuliahan. Tulisan ini dipersembahkan khusus untuk kedua orang tua tercinta sebagai bukti bahwa penulis mampu berjuang dan bertahan demi mewujudkan segala harapan dan cita-cita yang diinginkan oleh penulis.
11. Fitri Ayu Pangestika, S.E. selaku kakak tercinta yang telah menjadi panutan dan pendengar terbaik, serta memberikan segala doa dan dukungan hingga penulis sanggup untuk *survive* di titik ini. Segala bentuk doa dan nasihat dari kakak tercinta menjadi motivasi penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Dzaki Fitrahman Najib selaku teman, sahabat, dan pendengar terbaik yang selalu memberikan doa dan dukungan baik dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi *support system* terbaik yang mau berjuang bersama dan memberikan semangat kepada penulis hingga sampai di titik ini.
13. Halimatussya'diah selaku teman sekaligus sahabat terbaik sejak 2015 hingga saat ini yang selalu menghibur dalam segala situasi, selalu menjadi *partner* terbaik dan selalu memberikan semangat kepada penulis selama penulis kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
14. Wenny Yolanda dan Patricia Bunga Juwita Galand selaku teman sekaligus sahabat dan saudara terbaik yang selalu menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi teman terbaik selama penulis menjalani perkuliahan.
15. Sahabat terbaik HIYA-HIYA yang selalu memberikan warna dan tawa dalam kehidupan penulis selama perkuliahan. Terima kasih untuk Vesha, Laras, Kaamilah, Maharani, Daniar, Salsa, Hasna, Jenisa, dan Yunita yang telah menjadi *support system* terbaik selama penulis menjalani perkuliahan dan terima kasih telah berjuang bersama untuk menjalani masa-masa sulit dalam perkuliahan.

16. Teman kost terbaik Evi, Fani, Wahdini, Miranda, Laras, dan Wenny yang telah berjuang dan *survive* menjadi anak rantau demi mewujudkan segala harapan dan cita-cita yang diinginkannya. Terima kasih telah menjadi keluarga terbaik selama penulis berjuang untuk merantau, semoga pintu kost menjadi saksi masa-masa sulit kita hidup berjauhan dari keluarga.
17. Rekan-rekan HIMA PGSD ADHIGANA dan ADHIRAKSA yang telah memberikan warna dalam dunia organisasi di kampus sehingga penulis dapat belajar dan memiliki pengalaman yang sangat berharga.
18. Rekan-rekan BURT (Badan Urusan Rumah Tangga) periode ADHIGANA dan ADHIRAKSA yaitu Teh Melda, Teh Adel, Teh Refa, Haldini, Dwi, dan Aufaa yang telah memberikan penulis ilmu dan pengalaman dalam dunia organisasi.
19. Teman-teman kelas A PGSD angkatan 2020 yang telah memberikan kebahagiaan dan keceriaan kepada penulis selama perkuliahan.
20. Terakhir, tulisan ini dipersembahkan khusus untuk diriku, Ratih Setiawati, yang telah berjuang menjalani kehidupan di dunia perkuliahan dan sanggup untuk menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin dan sekuat tenaga, meskipun banyak tantangan dan hambatan yang seringkali menghampirinya, namun tidak ada kata menyerah untuk penulis tetap menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah *survive* dalam waktu yang panjang ini, terima kasih telah memilih untuk hidup dan berjuang demi membahagiakan orang-orang disekitarmu. Apapun kurang dan lebihnya, *I'm proud of my self.*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Siswa Kelas I SDN 263 Rancaloea)

**RATIH SETIAWATI
NIM 2005932**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa di Indonesia yang dapat menghambat keberhasilan siswa dalam memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan proses pembelajaran. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah dasar membuat siswa kurang terlatih dalam proses membaca. Belajar sambil bermain menjadi solusi yang dapat dilakukan, salah satunya dengan mengadopsi permainan tradisional agar kebudayaan di Indonesia dapat dilestarikan meskipun perkembangan zaman semakin canggih. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancangan pengembangan media kartu engklek berbasis permainan tradisional; (2) mendeskripsikan hasil uji kelayakan media; (3) mendeskripsikan hasil respons guru dan siswa terhadap media kartu engklek terhadap keterampilan membaca permulaan; (4) mendeskripsikan hasil keefektifan media kartu engklek pada keterampilan membaca permulaan. Metode penelitian ini menggunakan *Design and Development* dengan model Richey & Klein menggunakan *Product & Tool Research* tipe *Tool Development & Use*. Prosedur penelitian terdiri dari *analysis, design, development, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, kuesioner, dan tes dengan menggunakan analisis data kualitatif, statistik deskriptif, dan uji t. Pada tahap pengembangan, media kartu engklek dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *website Color Supply* untuk mendesain warna. Hasil uji kelayakan media kartu engklek oleh validator materi dan bahasa diperoleh skor 87,5% dan hasil uji kelayakan oleh validator media diperoleh skor 97,22% dengan kriteria “Sangat Layak”. Respons uji coba penggunaan media kartu engklek pada guru kelas I menunjukkan respons sangat baik dengan skor 100% dan siswa dengan skor 90,85%. Pengujian media ini diperoleh nilai rata-rata *pretest* 7,54 dan *posttest* 9,23 serta hasil signifikansi uji *paired samples t-test* yaitu $< 0,001$. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu engklek sangat layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Engklek, Kartu, Membaca Permulaan, Permainan Tradisional.

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME BASED ENKLEK CARD
LEARNING MEDIA FOR THE BEGINNING READING SKILLS OF
CLASS I PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

(Design and Development Research on Class I Students of SDN 263 Rancaloea)

**RATIH SETIAWATI
NIM 2005932**

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading ability of students in Indonesia which can hinder students' success in obtaining information, knowledge and the learning process. The lack of availability of learning media in elementary schools means that students are less trained in the reading process. Learning while playing is a solution that can be implemented, one of which is by adopting traditional games so that culture in Indonesia can be preserved even though times are increasingly sophisticated. Therefore, this research aims to (1) describe the design for developing engklek card media based on traditional games; (2) describe the results of the media feasibility test; (3) describe the results of teacher and student responses to engklek card media on beginning reading skills; (4) describe the results of the effectiveness of engklek card media on beginning reading skills. This research method uses Design and Development with the Richey & Klein model using Product & Tool Research type Tool Development & Use. Research procedures consist of analysis, design, development, and evaluation. Data collection techniques use interviews, questionnaires, questionnaires, and tests using qualitative data analysis, descriptive statistics, and t tests. In the development stage, engklek card media was developed using the Canva application and the Color Supply website to design the colors. The results of the engklek card media feasibility test by the material and language validator obtained a score of 87.5% and the results of the feasibility test by the media validator obtained a score of 97.22% with the criteria "Very Eligible". The response to the trial using engklek card media among class I teachers showed a very good response with a score of 100% and students with a score of 90.85%. Testing this media obtained an average pretest value of 7.54 and posttest 9.23 and the results of the significance of the paired samples t-test were <0.001. Based on the research results, it can be concluded that the engklek card learning media is very suitable and effective for use in teaching reading skills for first grade elementary school students.

Keywords: Engklek, Cards, Beginning Reading, Traditional Games

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
MOTTO HIDUP	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
2.2 Media Permainan	15
2.2.1 Pengertian Media Permainan	15
2.2.2 Manfaat Media Permainan dalam Pembelajaran	16
2.2.3 Karakteristik Media Permainan	18
2.3 Media Kartu Engklek	19
2.3.1 Karakteristik Media Kartu Engklek	19
2.3.2 Pengertian Permainan Tradisional	20
2.3.3 Pengertian Permainan Engklek	21
2.3.4 Sejarah Permainan Engklek	23
2.3.5 Jenis-jenis Engklek	24
2.4 Membaca Permulaan	26

2.4.1 Konsep Membaca Permulaan	26
2.4.2 Tahapan Membaca Permulaan	27
2.4.3 Metode Membaca Permulaan	31
2.5 Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Partisipan dan Lokasi Uji Coba Produk	38
3.2.1 Partisipan Penelitian	38
3.2.2 Lokasi Uji Coba Produk	40
3.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.4 Instrumen Penelitian	41
3.5 Prosedur Penelitian	50
3.6 Analisis Data	51
3.6.1 Kualitatif	52
3.6.2 Statistik Deskriptif	53
3.6.3 Uji T	54
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Temuan	55
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	55
4.1.1.1 Analisis Awal	55
4.1.1.2 Analisis Kurikulum	56
4.1.1.3 Analisis Karakteristik Siswa	58
4.1.1.4 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran tentang Membaca Permulaan	59
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	60
4.1.2.1 Perancangan Garis Besar Program Media Pembelajaran (GBPM)	60
4.1.2.2 Perancangan <i>Storyboard</i> Media	61
4.1.2.3 Perancangan <i>Flowchart</i>	63
4.1.2.4 Pemilihan Aplikasi	63
4.1.2.5 Perancangan Desain Awal	66
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	67
4.1.3.1 Proses Pembuatan Buku Petunjuk Permainan Kartu Engklek	67
4.1.3.2 Proses Pembuatan Media Engklek (Kotak Permainan)	71
4.1.3.3 Proses Pembuatan Kartu Engklek	74
4.1.3.4 Penggunaan Media Kartu Engklek	78
4.1.4 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	79
4.1.5 Validasi Kelayakan Media Kartu Engklek	81
4.1.6 Respons Terhadap Penggunaan Media Kartu Engklek	89
4.1.7 Keefektifan Penggunaan Media Kartu Engklek	92
4.2 Pembahasan	95
4.2.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Engklek	95
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Engklek	97
4.2.3 Respons Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Engklek	98
4.2.4 Keefektifan Media Pembelajaran Kartu Engklek	100

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	102
5.1 Simpulan	102
5.2 Implikasi.....	103
5.3 Rekomendasi.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	113
RIWAYAT PENULIS	215

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas I SD Sebelum Penerapan Media	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas I SD Setelah Penerapan Media	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi Kuesioner Respons Guru kelas I SD	46
Tabel 3.7 Kisi-kisi Kuesioner Respons Siswa kelas I SD.....	47
Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca Permulaan	48
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Keterampilan Membaca Permulaan	49
Tabel 3.10 Kategori Interpretasi Skor	54
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Membaca dan Memirsa Fase A Kelas I SD	57
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	57
Tabel 4.3 Isi Konten Kartu Engklek	75
Tabel 4.4 Analisis SWOT Terhadap Media Kartu Engklek	80
Tabel 4.5 Identitas Validator Ahli.....	82
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Dosen UPI di Cibiru	82
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Guru SDN 263 Rancaloe	83
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	83
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Dosen UPI di Cibiru	84
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa Guru SDN 263 Rancaloe	84
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	85
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media Dosen UPI di Cibiru.....	86
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Media Guru SDN 263 Rancaloe	86
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4.15 Perbaikan Media Berdasarkan Saran Validator	88
Tabel 4.16 Identitas Responden	89
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Respons Guru Kelas I SDN 263 Rancaloe	90
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Respons Siswa Kelas I SDN 263 Rancaloe	91
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	92
Tabel 4.20 Hasil <i>Paired Samples Statistics</i> pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94
Tabel 4.21 Hasil Uji t (<i>Paired Samples t-test</i>) pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis Engklek.....	25
Gambar 2.2 Jenis-jenis Engklek.....	25
Gambar 2.3 Model Engklek untuk Membaca	26
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Tahapan Richey & Klein Tipe <i>Product and Tool Research</i>	50
Gambar 4.1 Garis Besar Program Media Pembelajaran (GBPM)	60
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i>	64
Gambar 4.3 Aplikasi <i>Canva</i>	65
Gambar 4.4 <i>Color Supply</i>	65
Gambar 4.5 <i>Color Pallete</i>	66
Gambar 4.6 Font Media	67
Gambar 4.7 Desain Dasar Buku Petunjuk Permainan	68
Gambar 4.8 Desain Cover Depan Buku Petunjuk Permainan.....	68
Gambar 4.9 Desain Cover Belakang Buku Petunjuk Permainan.....	69
Gambar 4.10 Isi Konten Aturan Permainan	70
Gambar 4.11 Aset Gambar Aturan Permainan	70
Gambar 4.12 Buku Petunjuk Permainan.....	71
Gambar 4.13 Desain Media Engklek	72
Gambar 4.14 Isi Konten Media Engklek	73
Gambar 4.15 Media Permainan Engklek	73
Gambar 4.16 Desain Kartu Engklek	74
Gambar 4.17 Kartu Engklek	77
Gambar 4.18 Infografis Peraturan dan Cara Permainan Kartu Engklek	78
Gambar 4.19 Normal Q-Q Plots Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	93
Gambar 4. 20 Diagram Rekapitulasi Skor Respons Guru Kelas I.....	98
Gambar 4. 21 Diagram Rekapitulasi Skor Respons Siswa Kelas I.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	114
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	117
Lampiran 3. Surat Izin telah Melaksanakan Penelitian.....	118
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Guru Sebelum Penggunaan Media	119
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Guru Setelah Penggunaan Media.....	121
Lampiran 6. Modul Ajar.....	123
Lampiran 7. Garis Besar Program Media Pembelajaran (GBPM)	131
Lampiran 8. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	133
Lampiran 9. Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> untuk Peneliti.....	136
Lampiran 10. Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> untuk Siswa	138
Lampiran 11. Lembar Evaluasi Tes Membaca	144
Lampiran 12. <i>Brand Guidelines</i> dan Desain Media.....	146
Lampiran 13. Isi Konten Media Kartu	148
Lampiran 14. Surat Permohonan Validator Bahasa	151
Lampiran 15. Surat Persetujuan Validator Bahasa	153
Lampiran 16. Hasil Validasi Angket Ahli Bahasa	155
Lampiran 17. Surat Permohonan Validator Materi	161
Lampiran 18. Surat Persetujuan Validator Materi.....	163
Lampiran 19. Hasil Validasi Angket Ahli Materi.....	165
Lampiran 20. Surat Permohonan Validator Media.....	171
Lampiran 21. Surat Persetujuan Validator Media	173
Lampiran 22. Hasil Validasi Angket Ahli Media	175
Lampiran 23. Hasil Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	181
Lampiran 24. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik.....	185
Lampiran 25. Hasil Kuesioner Respons Guru Kelas IA	187
Lampiran 26. Hasil Kuesioner Respons Guru Kelas IC	190
Lampiran 27. Hasil Kuesioner Respons Guru Kelas ID	193
Lampiran 28. Hasil Kuesioner Respons Guru Kelas IE	196
Lampiran 29. Hasil Kuesioner Respons Siswa	199
Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian.....	206
Lampiran 31. Buku Bimbingan.....	209
Lampiran 32. Form Perbaikan Skripsi	215

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Refika Aditama.
- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Adnyana, S. (2022). Meningkatkan kemampuan membaca pantun melalui metode pemodelan pada siswa kelas V SDN 6 Penatih Denpasar tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 11(1), 73-86.
- Agung, T. M. D. G., Abizar, H., & Nurhaji, S. (2021). Media pembelajaran video tutorial kompetensi tune up mesin efi di SMKN 2 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 21(1), 23–27.
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan membaca permulaan melalui pendekatan whole language di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643.
- Aliansyah, M. U., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa di pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Fusion*, 1(7), 119-124.
- Amalia, R. N., & Dianingati, R. S. (2022). Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9-15.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics caring apps: media pembelajaran m-learning berbasis android untuk pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408-1419.
- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi model atik dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan engklek di TKIT Bunga Mufiidah. *Jurnal Ilmu*, 9(1), 761–768.
- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan engklek dalam meningkatkan motorik anak usia dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 511–517.

- Anwar, A. S. (2020). Metode *shared reading* dan kemampuan membaca pemahaman (studi di SDN Garatengah Kecamatan Japara Kabupaten Kuningan). *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(1), 27-32.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Arifin, A. (2017). Peranan permainan bahasa dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(2), 302-318.
- Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran tembang macapat berbasis android bagi mahasiswa PGSD UPGRIS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584-1592.
- Christie, J. F., Enz, B. J., & Vukelich, C. (2011). *Teaching language and literacy preschool through the elementary grades* (Edisi ke-4). Pearson Education, Inc.
- Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan media permainan engklek pada materi alat gerak manusia untuk siswa kelas V (lima) sekolah dasar. *Journal of Science Education*, 1(2), 36–42.
- Fajarisman, F., Widiatsih, A., & Kustiowati, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 pada mata pelajaran Bahasa Mandarin untuk SMP/MTs. *Journal Educational Research and Development*, 5(1), 1-16.
- Faujiah, N., Septiani, A. N., Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febrista, D., & Efrizon, E. (2021). Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika kelas XI teknik audio video. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(3), 102-110.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323-330.
- Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. (2020). Pengaruh metode membaca mandiri terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas v SDN Gugus III Kecamatan Pujut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(2).

- Handayani, P. A., & Lestari, T. (2021). Pola asuh orang tua terhadap perkembangan moral dan pola pikir anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6400–6404.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10-24.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis kemampuan membaca permulaan dan kesulitan yang dihadapi siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307.
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi media pembelajaran dalam pendidikan agama islam. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 4(1), 22–39.
- Haya, F. D., Waskito, S., & Fauzi, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran gasik (game fisika asik) untuk siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 11-14.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Herdayani, H., & Watini, S. (2021). Penerapan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6222–6227.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis kontekstual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314-326.
- Hilmawan, H., Darmawan, N. H., & Julianti, R. (2022). Pengaruh strategi guided writing terhadap keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(2), 241–246.
- Hodijah, L., Nurtsany, R., Nurjannah, R., Dwiyantri, S., & Setiawan, U. (2022). Pemilihan, pemanfaatan dan pengguna media dalam proses pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 570–577.
- Hurustyanti, H. (2014). Teknik pemodelan untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa sekolah dasar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(1). 1-20.

- Lestari, W. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran mipa karakteristik permainan simulasi untuk meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 95–107.
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di desa nyangkringan. *Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13-24.
- Masruroh, S., & Diananda, A. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. *Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(1), 114-130.
- Maulana, A., Nazarullail, F., & Adhani, D. N. (2021). Peran guru terkait tentang permainan tradisional berbasis aplikasi di satuan PAUD di era new normal. *Journal of Early Childhood Education and Research*, 2(2), 67-72.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). Pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 310-321.
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan big book berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran membaca permulaan di SD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44-53.
- Nailufar, F., Ulfah, M., Nuraeni, S., Syahrani, S. S., & Santoso, S. A. (2023). Pengenalan permainan tradisional engklek kepada anak usia dini. *Jurnal Abdidas*, 4(3), 272–280.
- Nata, R., Armariena, D. N., & Murjainah, M. (2023). Dampak ptmt (pembelajaran tatap muka terbatas) terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 98 Palembang. *Journal on Education*, 5(3), 7004–7011.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa

- sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343–358.
- Negara, D. S., Ferdian, F., Arsyad, M., & Wijaya, H. (2023). Peningkatan kemampuan membaca (reading skill) peserta didik melalui teknik membaca terbimbing (guided reading) pada kelas XI mipa 1 SMAN 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 3(2), 335–343.
- Ngaisah, N. C., Janah, A. I., Azizah, S. N., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2023). Permainan tradisional engklek sebagai upaya mengembangkan motorik kasar anak tunagrahita. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74-85.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470.
- Nuralan, S., Ummah, M. K., & Haslinda, H. (2022). Analisis gaya belajar siswa berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *Madako Elementary School*, 1(1), 13-24.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Paramita, D. A., Pradana, A. B. A., & Triana, P. M. (2023). Peningkatan keterampilan membaca permulaan menggunakan picture and picture berbantuan media alphabet spinner. *Borobudur Educational Review*, 3(1), 42-49.
- Pebryawan, K. (2015). Engklek sebagai sarana pembelajaran yang asik di tengah permainan modern. *Magistra*, 27(92), 62–68.
- Pramesta, S. P. E., & Mariana, N. (2022). Implementasi rme berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar menggunakan permainan engklek. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2), 111-120.
- Prinardini, M. B., & Citraningtyas, C. E. C. (2022). Penerapan metode korelasi gambar-kata untuk peningkatan penguasaan konsep prinsip alfabetik, kesadaran fonologis dan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 4320–4329.
- Purnamasari, I., Winarno, A., Irawan, D., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023).

- Pengembangan brand guideline merk industri susu lokal. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 68-78.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita Paud*, 4(2), 287–294.
- Rafika, N., Kartikasari, M., & Lestari, S. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 301–306.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Rahman, A. F. (2018). Peningkatan keterampilan membaca permulaan menggunakan metode membaca terbimbing. *Basic Education*, 7(18), 7441-751.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*, 1(2), 109–121.
- Ramadhani, E. A., & Wulandari, R. S. (2021). Pengaruh permainan jepit angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 25–33.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: methods, strategies, and issues*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan literasi membaca awal melalui permainan tradisional engklek di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715-1724.
- Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas satu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396.
- Rohmawati, A. (2023). Penerapan *metode independent reading* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 7(2), 132-139.
- Roostin, E., & Aprilianti, R. (2018). Pengembangan permainan tradisional dakuca untuk menstimulasi 6 aspek perkembangan pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1), 13-24.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku

cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23-34.

- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu Publisher.
- Saputra, N. (2020). Kemampuan membaca naskah drama pada siswa kelas iv min 41 pidie modeling methods to improve the ability to read drama text students in class IV MIN 41 Pidie. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 163–176.
- Sari, H. P., Fauzi, A., & Primasari, Y. (2020). Kreasi bahan ajar berkonsep game untuk pembelajaran ekstrakurikuler bahasa inggris tingkat sekolah dasar. *Abdimas Bela Negara*, 1(2), 51–63.
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis kualitas layanan sistem informasi akademik universitas abdurrah terhadap kepuasan pengguna menggunakan metode sevqual (studi kasus : mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143.
- Silvia, S., Pebriana, P. H., & Sumianto, S. (2021). Penerapan metode silaba untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 7-12.
- Simanjuntak, J., Tambunan, H. (2021). Etnomatematika: eksplorasi permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Curere*, 5(2), 1-11.
- Sinaga, D., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan pada tema 2 kegemaranku subtema 4 kelas I SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 4157–4167.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2), 1-10.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.

- Suwarto, M. P., & Musa, M. Z. B. (2022). Karakteristik tes ilmu pengetahuan alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109-120.
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86.
- Taboer, M. A., Rochyadi, E., Sunardi, S., & Bahrudin, B. (2020). Prediktor kesulitan membaca permulaan di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(2), 182-190.
- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan menumbuhkan karakter cinta tanah air pada permainan engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 81-94.
- Thalib, A., Winarti, P., & Sani, N. K. (2020). Pengembangan modul praktikum serli (discovery learning) untuk pembelajaran sains di sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 53–64.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyyah*, 7(1), 31-43.
- Aliansyah M. U., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa di pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Fusion*, 1(7), 119–124.
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Fitra Surya, Y., & Marta, R. (2021). Penerapan pendekatan whole language dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9379–9386.
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tarik upih berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
- Waliyyan, A., Sulfasyah, S., & Munirah, M. (2022). Pengaruh metode *shared reading* terhadap kemampuan membaca pemahaman dan minat baca siswa kelas 6 sekolah dasar. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 469-479.

- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Wicaksono, A. G. (2020). Jumanto, & Irmade, O.(2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 215-226.
- Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45.
- Yasinta, P. Y., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Penerapan metode *shared reading* untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa di kelas tinggi. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 11-14.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Zulaikhah, Z., & Fadlilah, S. (2017). Implementasi strategi membaca berimbang di kelas awal madrasah ibtidaiyah (MI) di Semarang. *dimas: jurnal pemikiran agama untuk pemberdayaan*, 17(1), 111-124.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni. I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.