

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN

Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings

Siti Futihat¹, Eko Wahyu Wibowo², Imas Mastoah³

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Sirifutihat89@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Ekowahyuwibowo@uinbanten.ac.id

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan metode Research and Development menurut Robert Maribe Brach yaitu model ADDIE dengan 5 langkah diantaranya, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Citerep dengan jumlah sampel 15 siswa. Untuk mengetahui hasil validasi, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan tes. Dari hasil uji validitas produk kepada ahli media sebelum revisi memperoleh nilai 3,64 (90,90%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan revisi dan mendapatkan nilai 3,81 (95,45%) dengan kriteria sangat layak. Uji validitas produk kepada ahli materi sebelum revisi memperoleh nilai 3,66 (91,66%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan tahap revisi dan memperoleh nilai 4 (100%) dengan kriteria sangat layak. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pengembangan *puzzle* huruf dapat digunakan sebagai media pendukung dalam belajar membaca.

Kata Kunci: Media, Membaca Permulaan, *Puzzle* Huruf

Abstract: This study aims to develop letter puzzles in Indonesian language learning. Researchers used the Research and Development method according to Robert Maribe Brach, namely the ADDIE model with 5 steps including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research trial were students of class I SDN Citerep with a total sample of 15 students. To see the validation results, researchers used interview techniques, observation, questionnaires and tests. From the product validity test to media experts before the revision, the value was 3.64 (90.90%) with very feasible criteria, then revised and got a value of 3.81 (95.45%) with very feasible criteria. The product validity test to material experts before the revision obtained a value of 3.66 (91.66%) with very feasible criteria, then the revision stage was carried out and obtained a value of 4 (100%) with very feasible criteria. From the results obtained, the letter puzzle development media can be used as a supporting medium in learning to read.

Keywords: Media, Beginning Reading, Letter Puzzle.

PENDAHULUAN

Kaitannya dengan pembelajaran di Sekolah Dasar, terdapat empat Keterampilan dalam berbahasa, yaitu keterampilan membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca, guru seringkali dihadapkan pada siswa yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan bunyi huruf, suku kata, perbendaharaan kata, dan kalimat. Salah satu kemampuan membaca yang harus dikuasai siswa di Sekolah Dasar adalah kemampuan membaca permulaan. Kompetensi ini ada di kelas rendah yaitu kelas I, II dan III Sekolah Dasar. Kemampuan membaca permulaan perlu dikuasai siswa di kelas rendah sebagai penunjang untuk kemampuan siswa di kelas tinggi. Jika siswa belum mampu membaca, maka ia akan kesulitan dalam mempelajari dan memahami berbagai bidang studi lainnya. Oleh karena itu, siswa kelas I perlu mendapat perhatian khusus dari guru dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

Permasalahan yang dialami oleh sebagian besar siswa-siswi SDN Citerep di kelas I, bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Citerep dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa yaitu kurangnya kemampuan siswa membedakan bunyi dan bentuk huruf, belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata, penggunaan media hanya mengandalkan yang tersedia di sekolah yaitu buku dan papan tulis, maka anak hanya terpusat memperhatikan dipapan tulis, sehingga anak tidak termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, dengan banyaknya jumlah murid dalam satu kelas yaitu 35 murid membuat guru kurang mampu menangani dan mengajarkan membaca satu persatu secara optimal, belum lagi ketika guru sedang menulis anak-anak berlarian dan mengganggu temannya sehingga sulit untuk fokus dalam belajar, faktor tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan membaca siswa. Hal ini berdampak sulitnya untuk memahami pembelajaran selanjutnya.

Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk Sekolah Dasar. Apabila anak mengalami kesulitan belajar membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan. Bagaimanapun guru, khususnya guru kelas satu, hendaknya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada siswa.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dan termotivasi. Untuk menciptakan pembelajaran dimana siswa berperan aktif, maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Media

Kata “Media” merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Secara lebih luas media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri (Riyana C. , Media Pembelajaran, 2012) Mengemukakan bahwa media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, melalui media proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Aspek penting lainnya dalam penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran, informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. (Kurniawan, Pembelajaran Terpadu Tematik, 2014).

Puzzle Huruf

Nama *puzzle* diambil dalam bahasa latin yang berorientasi pada suatu program sistem acak yang penuh teka-teki. Istilah *puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki. Sebagaimana sebuah sistem yang terdiri dari beberapa bagian dalam *puzzle* dibuat tidak beraturan. Tugas kita sebagai pemain yaitu menyusun kembali atau menata ulang suatu sistem kembali, apapun itu bentuknya. (Wardani, 137)

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media *puzzle* memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali.

Puzzle huruf adalah sebuah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang secara teliti.

Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. (Madyawati, 159)

Pengertian Membaca

Membaca berasal dari kata dasar baca, yang artinya memahami arti tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Susanto, 2013). Sedangkan menurut Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Pengertian lain dari membaca adalah suatu proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Hal tersebut dilanjut oleh Sabarti Akhadijah, dkk mengungkapkan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud jawaban.

Membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca, sehingga membaca lebih berupa kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. (Dalman, 2014). Membaca merupakan proses melihat tulisan serta dapat melisankan apa yang tertulis itu untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis, membaca juga dapat diartikan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya di dalam hati). Membaca merupakan interaksi antara sebuah halaman tercetak dengan pengetahuan si pembaca. (Lipton, 2005)

Membaca Permulaan

Membaca permulaan berada ditahap awal proses membaca, merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi, yaitu anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi. Membaca permulaan adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk simbol-simbol bahasa (huruf), yang terlihat secara visual dengan lafal atau bunyi huruf menjadi kesatuan bunyi suku kata, kata, sampai menjadi kalimat.

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membaca gabungan kata, rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk, dan dapat menyusun kalimat sederhana.

Sesuai dengan namanya, membaca permulaan merupakan membaca tahap awal belajar membaca. Pelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. (Sagita Krissandi, 2017).

Kesulitan Membaca Permulaan

Dalam pelaksanaan pengajaran membaca, guru seringkali dihadapkan pada anak yang mengalami kesulitan belajar membaca khususnya di kelas rendah. Menurut Isah Cahyani Kesulitan-kesulitan tersebut antara lain:

1. Kurang mengenali huruf.
2. Membaca kata demi kata.
3. *Pemparafrasean* yang salah.

4. Penghilangan.
5. Pengulangan.
6. Pembalikan.
7. Penyisipan.
8. Penggantian.
9. Menggunakan bibir, jari telunjuk, dan menggerakkan kepala.
10. Kesulitan konsonan.
11. Kesulitan vokal. (Cahyani, 2009)

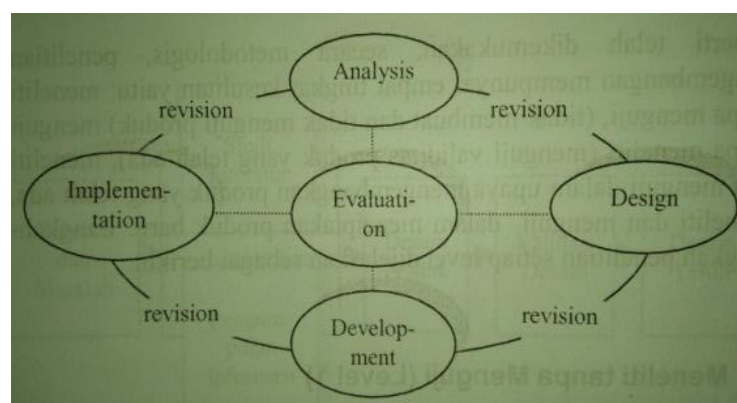
Metode Pengajaran Membaca Permulaan

Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam pembelajaran membaca permulaan dikenal beberapa metode, yaitu:

- a. Metode Eja (*Spell Method*)
- b. Metode Bunyi (*Klank Method*)
- c. Metode Lembaga Kata
- d. Metode global
- e. Metode SAS (*Struktur Analisa Sintesa*)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dari Robert Maribe Brach dalam Sugiyono yang merupakan perpanjangan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah pengembangan media *puzzle* huruf tertera sebagai berikut.



Gambar 1

Langkah-langkah model ADDIE

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan hasil data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu 1) wawancara dengan guru dan siswa, 2) Observasi, 3) angket untuk ahli media dan ahli materi, 4) Tes untuk siswa. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* huruf sebagai media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan dari pengguna (siswa) terhadap produk yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu penilaian berupa angka yang diberikan oleh validator. Hasil penilaian dari dosen ahli berupa kualitas produk dikodekan dengan skala kualitatif kemudian dilakukan pengubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah produk yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan mengadakan observasi langsung ke lapangan yang dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik dan guru. Guru yang turut serta dalam wawancara ini adalah guru Bahasa Indonesia sekaligus wali kelas I. Guru yang menjadi narasumber, yaitu Ibu Iis Setiawati.

Setelah melihat dan mengamati pembelajara di dalam kelas, kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut adalah siswa membutuhkan sebuah media yang memudahkan untuk belajar terutama dalam belajar membaca, siswa juga membutuhkan media yang dapat memotivasi agar sebuah pembelajaran tersebut menarik. siswa juga membutuhkan sebuah media dengan konsep permainan sehingga tidak membuat mereka jenuh dan bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa dalam belajar.

Desain

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap desain yang dilakukan yaitu:

- a) Tahap perancangan konsep dengan menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan dalam pembuatan media *puzzle* huruf yang dikembangkan, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media *puzzle* yaitu kertas berbahan duplek, kertas karton asturo, *cutter*, lem, penggaris, kawat, pita, kain *flannel*, gunting. Setelah bahan ditentukan dalam tahap desain kemudian mulai membuat bentuk media yang diinginkan dengan menyesuaikan karakter usia siswa kelas I. Materi yang akan dimuat dalam media *puzzle* huruf yaitu, mengenal huruf abjad A-Z cetak kapital dan cetak kecil, mengenal huruf konsonan dan vokal, membaca kata, membaca kalimat sederhana. Menggunakan ukuran kertas A3 dengan jumlah halaman sebanyak 12 halaman, dan proses desain menggunakan aplikasi *Coreldraw X12*.
- b) Perancangan instrument dan penilaian media. Peneliti membuat spesifikasi produk terlebih dahulu sebelum produk dikembangkan. Peneliti membuat instrument penilaian media sesuai spesifikasi yang telah dibuat. Pada instrumen yang dibuat seluruhnya terdiri dari 23 indikator dengan 5 Aspek penilaian diantaranya Aspek fisik/tampilan, Aspek bahan dan manfaat, Aspek Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar, Aspek Penyajian, Aspek perkembangan. Penilaian yang digunakan untuk menilai media adalah skala Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Sedangkan instrument untuk siswa terdiri dari 4 pertanyaan dengan penilaian menggunakan skala Guttman dengan memilih jawaban “Ya-Tidak”.

Pengembangan

Setelah melakukan tahap analisis dan desain, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media *puzzle* huruf dan pengujian oleh ahli media dan ahli materi. Hasil pengujian oleh dosen ahli tersebut peneliti jabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli Media

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
----	------------	------------------	------------------------

A. Aspek fisik/keterampilan		
1. Desain <i>puzzle</i> huruf	4	4
2. Variasi gambar	4	4
3. Kesesuaian warna yang variative	4	4
4. Ketepatan pemilihan bahan	4	3
5. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	4
6. Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
B. Aspek bahan dan manfaat		
1. Media aman digunakan	4	4
2. Bahan yang digunakan dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama.	4	4
3. Kemudahan penggunaan media	4	4
4. Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan kognitif siswa.	4	4
5. Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	3
Total	44	42
Rata-rata		3,81
Persentase		95,45%

Tabel 2

Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
A.	Kesesuaian materi dengan KD		
	1. Kelengkapan materi	4	4
	2. Kedalaman materi	4	4
	3. Pengantar proses pembelajaran	4	4
B.	Penyajian		
	1. Keruntutan konsep	4	4
	2. Ketepatan permainan dengan pembelajaran	4	4
	3. Keterkaitan materi dengan permainan	4	4
	4. Keefektifan materi dengan permainan	4	4
	5. Sistematika penyajian logis	4	4
C.	Perkembangan		
	1. Kemampuan mendorong ingin tahu siswa	4	4
	2. Mendorong perkembangan aspek kognitif	4	4
	3. Mendorong perkembangan aspek afektif	4	4
	4. Mendorong perkembangan aspek psikomotor	4	4
	Total	48	48
	Rata-rata		4
	Persentase		100%

Tabel di atas menunjukkan hasil perolehan skor keseluruhan dari validator mengenai kualitas media *puzzle* huruf. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor rata-rata 3,81 dengan kategori “sangat layak”. Selanjutnya ahli materi memberikan skor rata-rata 4 dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, produk media *puzzle* huruf yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca permulaan.

Implementasi

Tahap terakhir pada tahap implementasi adalah pengujian oleh pengguna. Pengguna dalam pengujian ini adalah siswa SD kelas I di SDN Citerep yang berjumlah 15 siswa, pengujian dilakukan dengan menggunakan tes. Berikut hasil tes yang diperoleh melalui *pretest* dan *postes* siswa dalam membaca permulaan.

Tabel 3

Hasil *Pretest* Dan *Postes* Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan

No	Nama Siswa	Kriteria	
		<i>Pretest</i>	<i>Postes</i>
1.	Bagas	15	19
2.	Dafa	15	18
3.	Fajri	17	20
4.	Fani	15	18
5.	Firdan	15	20
6.	Angga	17	18
7.	Imam	15	19
8.	Oliv	15	20
9.	Umay	18	20
10.	Reyhan	16	19

11.	Roji	18	20
12.	Silvi	15	18
13.	Shafa	15	17
14.	Raksa	17	20
15.	Reksa	18	20
Jumlah		241	286
Rata-rata		16	19
Median		15	19
Modus		15	20
Skor minimum		15	17
Skor maksimum		18	20

Hasil yang telah diperoleh dari tes membaca permulaan dengan menggunakan rumus $N\text{-gain}$ adalah $N\text{-gain} = 0,75$ berdasarkan kriteria termasuk dalam kategori tinggi. Dalam hal ini media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam belajar membaca permulaan.

Evaluasi

Setelah melakukan beberapa tahapan sebelumnya maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan media *puzzle* huruf diantaranya:

a. Kelebihan media *puzzle* huruf

Berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan responden, maka didapatkan beberapa kelebihan dalam media pembelajaran *puzzle* huruf yaitu, bahan yang digunakan tahan lama, bahan aman digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, dapat menjadi *alternatif* siswa dalam belajar membaca, siswa belajar sambil bermain dengan menyenangkan.

- b. Kekurangan media *puzzle* huruf yaitu, membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan media, membutuhkan biaya yang mahal, terbatasnya peneliti dalam mengembangkan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan, diperoleh kesimpulan:

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas I di SDN Citerep dalam membaca permulaan masih belum menggunakan media pembelajaran yang efektif. Peranan media *puzzle* huruf sangat memudahkan peserta didik dalam belajar membaca permulaan. Media *puzzle* huruf yang telah dikembangkan pun sudah melalui beberapa tahapan sebelum dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar di kelas, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan terakhir tahap evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, I. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Dalman. (2014). *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah. (2012). *pengembangan media dan sumber belajar*. Serang: Madani.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Lipton, L. (2005). *Menumbuhkan kemandirian Belajar*. Bandung: Nuansa.
- Madyawati, L. (159). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. 2012: Jakarta.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI .
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

- Riyana, C. (2012). *media pembelajaran* . Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam KEMENAG.
- Sagita Krissandi, A. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Bekasi: Media Maxima.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, KUalitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wardani, D. (137). *Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Edukasia.