



Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Baca Teks Cerita Siswa Sekolah Dasar

Gerry Adhitya Muntu^{1*}
Prima Gusti Yanti¹

¹ Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

*email: gerryadhitya16@gmail.com

Received: 10 Agustus 2023

Accepted: 14 September 2023

Published: 30 September 2023

doi: 10.22236/imajeri.v6i1.12535



© 2023 oleh penulis. Lisensi Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Uhamka, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak

Tidak banyak dari siswa yang secara sadar dan mandiri membaca untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Minat baca yang rendah serta kemampuan membaca yang rendah pada peserta didik dan generasi muda akan berdampak negatif pada perkembangan anak dalam pembelajaran. Peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah, kecocokan, efektivitas, dan cara menyebarkan pengembangan permainan ular tangga dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas III Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan ahli di bidang media dan desain, dengan hasil bahwa 88% menganggapnya layak, dan ahli di bidang materi, dengan hasil 89% yang menganggapnya sangat layak. Uji coba dilakukan pada individu, kelompok kecil, dan kelompok besar, dengan hasil 89% (individu), 86% (kelompok kecil), dan 85% (kelompok besar) yang menganggapnya layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Media Ular Tangga, Minat Baca, Bahasa Indonesia

Abstract

There are not many students who consciously and independently read to enhance their knowledge. Low reading interest and reading abilities among students and young generations will have a negative impact on children's learning and development. The researcher applied the research and development method using the 4D model. This study aims to elucidate the steps, suitability, effectiveness, and dissemination of the development of a snakes and ladders game in enhancing the reading interest of third-grade elementary school students. In this research, the researcher involved experts in media and design, with a result that 88% considered it suitable, and experts in content, with a result of 83% considering it suitable. Testing was conducted individually, in small groups, and in large groups, with results of 89% (individual), 86% (small group), and 85% (large group) considering it suitable. Therefore, it can be concluded that the snakes and ladders media is suitable for use in learning to enhance students' reading interest.

Keywords: Development, Media Snakes and Ladders, Reading Interest, Indonesian Language



PENDAHULUAN

Melalui pendidikan kemampuan dan keterampilan siswa dapat dikembangkan. Pendidikan adalah pembelajaran sekelompok orang tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui pelatihan, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan itu mewariskan budaya dari generasi ke generasi baru. Pendidikan biasanya dilakukan dengan bantuan orang lain, tetapi juga dapat dilakukan secara mandiri. Menurut ahli, pendidikan dapat dikaji dari dua sudut pandang, yaitu, pendidikan sebagai proses budaya atau pewarisan yang mengandung nilai-nilai kebudayaan. Dari pandangan yang berbeda yaitu individu, pendidikan adalah proses menumbuhkan dan meningkatkan potensi seseorang (Hasmori, A. A., Sarju, H., Norihan, I. S., Hamzah, R., & Saud, 2011).

Pendidikan bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa dan membaca peserta didik. Namun, masalah kurangnya minat baca anak-anak di Indonesia disebabkan oleh faktor akses terbatas ke bahan bacaan berkualitas, kurangnya perhatian orang tua dan guru, serta rendahnya kesadaran akan manfaat membaca. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membangkitkan minat membaca anak-anak, seperti menyediakan bahan bacaan berkualitas, dukungan orang tua dan guru, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya membaca. Pendidikan juga berperan dalam proses budaya dan perkembangan peradaban manusia. Pendidikan bukanlah sebagai tempat sarana transfer sebuah ilmu melainkan sebuah proses penanaman nilai, penumbuhan potensi dan pengembangan kebaikan karakter yang pada hakekatnya telah dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir (Hill et al., 2020). Pendidikan bertujuan agar manusia beriman dan bertakwa, membentuk kepribadian, kemandirian, keterampilan sosial dan karakter (Gamitan & Karakter, nd).

Minat membaca peserta didik telah lama menjadi isu penting dalam dunia pendidikan. Ketidakminatan mereka dalam membaca memiliki dampak negatif pada kemampuan membaca secara keseluruhan. Kurangnya minat ini juga merupakan hambatan dalam pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik, yang sebenarnya memiliki banyak manfaat dalam pengembangan bahasa. Membaca adalah aktivitas reseptif yang mendorong pembaca untuk memahami dengan lebih dalam makna dan maksud yang disampaikan oleh penulis. Tarigan (1990) memperkuat pendapat itu dengan artian membaca sebagai proses memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulisnya. Pandangan Tarigan, tujuan utama dari kegiatan membaca yaitu menemukan informasi, yang mencakup konten, dan memahami makna tulisan. Berdasarkan kesimpulan ini, membaca membutuhkan proses untuk memperoleh pesan dan memahami maknanya.

Tidak banyak dari siswa yang secara sadar dan mandiri membaca untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca masih kurang di kalangan peserta didik, yang berarti kebiasaan atau kegemaran membaca belum terbentuk di antara mereka. Dalam hal ini, kemampuan membaca mereka diduga kurang dalam membaca. Minat baca yang rendah serta kemampuan membaca yang rendah pada peserta didik dan generasi muda akan memiliki berdampak negatif pada perkembangan anak dalam pembelajaran. Dampak ini kemudian akan berdampak buruk pada pembangunan bangsa dan negara.



Kegiatan membaca kita dapat meningkatkan pengetahuan dan memperluas pemahaman kita tentang pemikiran yang kuat (Dahlan, 2008). Menurut Rahim (2009), ketertarikan dalam membaca merupakan keadaan di mana adanya hasrat besar dalam diri seseorang sehingga tertanamanya kecenderungan yang kian bertambah sebagai upaya seseorang dalam membaca. Namun, individu dengan ketertarikan tinggi dalam membaca kerap menunjukkan keinginan yang kuat untuk secara aktif mencari bahan bacaan. Diperkuat pandangan Dalman (2014) merupakan suatu dorongan atau motivasi agar memperoleh pemahaman secara harfiah dan substansi terdapat di suatu bacaan, dengan tujuan agar pembaca dengan mudah memahami maksud inti dalam bacaan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, simpulan dari kegiatan membaca yaitu suatu aktivitas yang diterapkan seseorang sebagai upaya penambahan pengetahuan maupun informasi melalui beberapa sumber media, baik secara cetak ataupun elektronik. Membaca juga berkontribusi tinggi pada pendidikan dan sebagai sarana untuk melihat dunia. Selain itu, membaca juga menjadi kunci untuk mencapai kemajuan bagi individu, bangsa, dan negara.

Kurikulum 2013, disebut K13, adalah kurikulum terbaru yang menekankan pemahaman, penggunaan ilmu, metode pembelajaran efektif, dan penilaian objektif. Fokus utama K13 adalah peserta didik, pembelajaran melalui pengalaman langsung, dan pendekatan multidisiplin. Peserta didik dan guru perlu memiliki minat baca yang tinggi karena materi yang terbatas. Minat membaca pada peserta didik dapat tumbuh dengan dilakukannya sebuah kegiatan membaca menurut pendapat Cahya R & Rahmawati (2020). Penerapan untuk meningkatkan suatu minat baca pada anak mulai di tanamkan dari sejak dini sangatlah penting untuk mengembangkan potensi diri anak di masa depan. Setiap anak memiliki keterampilan berbahasa yang berbeda, termasuk bagian dari keterampilan membaca yang harus diasah mulai sejak dini di mulai dari mengenal huruf serta bunyi bahasa.

Pendidik sering menggunakan media untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik di kelas, tetapi penggunaannya masih terbatas, menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, dan kemampuan membaca siswa perlu peningkatan. Dalam kelas, penggunaan alat komunikasi diperlukan untuk menciptakan interaksi seimbang antara guru dan siswa. Metode pengajaran yang cenderung konvensional sering membuat membaca terasa kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Media ini telah dimodifikasi untuk membangkitkan minat siswa dalam membaca dengan cara yang inovatif, menyenangkan, dan edukatif (Imaliyah, D. A, 2018).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurbaizura (2020), perkembangan permainan ini mencakup aspek alat dan bahan yang digunakan. Modifikasi pada permainan ular tangga ini telah membuatnya lebih menarik sehingga cocok untuk dimainkan oleh anak-anak. Hal ini terlihat dari desain dadu yang telah dimodifikasi dengan menggunakan kardus yang dilapisi kain flannel sehingga membentuk dadu, serta papan permainan yang telah dicetak menggunakan banner untuk meningkatkan ketahanannya. Selain itu, pada papan permainan juga telah disertakan gambar-gambar buah-buahan yang membuatnya terlihat menarik bagi anak-anak.



Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh [Abdullah \(2022\)](#), penggunaan media permainan ular tangga telah terbukti meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. [Safira \(2020\)](#) juga mengakui peran penting media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, [Kustandi et al. \(2020\)](#) menegaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam memperjelas pesan pembelajaran dan mencapai tujuan pelajaran secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca pemahaman.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang langkah-langkah, kesesuaian, efektivitas, dan upaya penyebarluasan dalam mengembangkan sebuah permainan ular tangga sebagai upaya peningkatan ketertarikan siswa dalam membaca di kelas III Sekolah Dasar. Berlandaskan pemaparan latar belakang dan masalah sebagai titik tolak penelitian, peneliti perlu melangsungkan sebuah penelitian dan pengembangan terhadap permainan tangga ular sebagai upaya peningkatan dan meninggikan minat baca terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah R&D berorientasi pada mengembangkan suatu produk lalu membuktikannya dengan diimplementasi kepada sampel yang diharapkan dalam proses pembelajaran ([Borg & Gall, 2001](#)). Penelitian ini berupaya dalam menciptakan produk khusus lalu memverifikasi sejauh mana tingkat efektif dan efisiensi yang dirasakan kebermaknaannya ([Sugiyono, 2012](#)). Dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa model yaitu Borg & Gall, ASSURE, Dick and Carey, ADDIE, Kemp, dan 4D. Dalam studi ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D, mengembangkan media pembelajaran tangga ular ini menggunakan model pengembangan 4D sebagai upaya pengembangan media dalam proses pembelajaran yang sudah ada sehingga kegiatan belajar menjadi semakin bermakna bagi peserta didik. Model 4D diekspansi [Thiagarajan, dkk. \(1974\)](#), memiliki empat tahapan model 4D di antaranya: *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Dalam pemilihan suatu model ini berdasarkan pengamatan bahwa dikembangkan secara sistematis yang berdasarkan landasan teori desain pembelajaran ([Tegeh et al., 2014](#)). Sedangkan menurut [Mulyatiningsih \(2016\)](#) menyatakan bahwa pengembangan model 4D merupakan pengembangan jangka pendek tetapi mencakup proses pengembangan yang utuh. Dari menurut kedua ahli tersebut bahwa penelitian pengembangan model 4D merupakan yang menitik beratkan pada proses pengembangan instruksional dengan tahapan yang sederhana dan lebih terstruktur. Data evaluasi untuk upaya penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian: (1) kuesioner ahli, (2) kuesioner individu, kelompok kecil, dan besar atau relevansi responden. Untuk menghitung suatu hasil angka persentase dari angket dalam menilai efektivitas dan efisiensi yang terkandung dalam produk memakai persamaan berikut ([Sudijono, 2012](#)):

$$P=f/n \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Nilai persentase

f = Jumlah banyaknya Individu (*Number Of Case*)



n = Angka Persentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan media pengajaran ular tangga dengan memanfaatkan model 4D yang terdiri dari serangkaian tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* adalah bagian dari analisis kebutuhan yang melibatkan penilaian kurikulum yang berlaku dan materi yang digunakan. Dalam tahap analisis, terlihat permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran di kelas saat ini cenderung menggunakan media yang kurang menarik, mengakibatkan peserta didik tidak aktif dan kesulitan memahami materi. Pemakaian metode ceramah dan buku tema sebagai pendukung pembelajaran masih dominan. Menurut Hamalik (Kustandi, 2020), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Tahap *Design* melibatkan perancangan komponen pembelajaran dan instrumen. Dalam tahap ini, permainan ular tangga direncanakan dengan sangat menarik. Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan yang menarik dan aturan bermain yang sederhana. Desain permainan ular tangga sangat atraktif dengan perpaduan beberapa warna pada setiap kolom, gambar karakter animasi yang populer, serta gambar ular dan tangga yang nyaman dilihat.



Gambar 1. Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

4. Tahap *Development* adalah tahap pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Langkah pembuatan media termasuk menentukan ukuran, bahan, dan bentuk tampilan media. Media ini akan dikembangkan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan, dan kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah sesuai baik dari segi tampilan maupun isi. Validasi dilakukan oleh dua ahli yakni ahli media dan materi.



Tabel 2. Hasil Validasi Media Ular Tangga

NO	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA PENILAIAN	
		VALIDATOR 1	VALIDATOR 2
1	Penampilan media pembelajaran	Sangat Baik	Sangat Baik
2	Kesesuaian tulisan yang disampaikan	Sangat Baik	Sangat Baik
3	Kesesuaian gambar yang digunakan	Sangat Baik	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	Sangat Baik	Sangat Baik
5	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	Baik	Sangat Baik
6	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	Sangat Baik	Sangat Baik
7	Kesesuaian konten media dengan konsep ular tangga	Sangat Baik	Sangat Baik
Rata-rata kriteria penilaian kedua validator		Sangat Baik	Sangat Baik

Keterangan Kriteria Penilaian

1 : Sangat Tidak Baik (Butuh Perbaikan) 4 : Baik (Dengan Perbaikan)
2 : Tidak Baik (Butuh Perbaikan) 5 : Sangat Baik (Tanpa Perbaikan)
3 : Cukup Baik (Dengan Perbaikan)

Hasil validasi media ular tangga untuk meningkatkan baca siswa berdasarkan hasil validitas kedua validator pada tabel di atas memberikan kriteria penilaian sangat baik, tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan (valid). Berdasarkan menurut kedua ahli bahwa pengembangan media ular tangga dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian sudah sesuai dengan kriteria ahli, sehingga media pembelajaran ular tangga dalam penelitian sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

5. Tahap *Disseminate* adalah tahap pengembangan dan pengujian produk inovatif dan kreatif yang telah dihasilkan dari tahap pengembangan. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan produk ini kepada pengguna, baik secara individu, kelompok, maupun sistem pembelajaran. Dalam tahap *disseminate* ini pada pengujiannya diberikan kepada peserta didik dengan menguji coba media ular tangga pada kelompok besar dengan jumlah 32 peserta didik dan kelompok kecil dengan jumlah 6 peserta didik.

Setelah melakukan pengembangan media ular tangga dengan menggunakan model 4D, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan validasi dan percobaan terhadap produk yang sudah dihasilkan kepada para ahli. Pada tahap awal adalah penilaian yang dimulai dengan konsultasi kepada para ahli serta penyebaran angket dan memberikan media kepada ahli media dan materi. Hasil responden yang telah diberikan kepada para ahli ditunjukkan pada tabel validasi ahli di bawah ini:



Tabel 3. Validasi Ahli

NO	UJI KELAYAKAN	HASIL	KATEGORI
1	Ahli Media	88%	Sangat Baik/Sangat Layak
2	Ahli Materi	89%	Sangat Baik/Sangat Layak

Hasil dari uji kelayakan di atas dari ahli media memiliki hasil persentase 88% serta ahli materi memiliki hasil persentase 89% dengan kategori sangat layak. Setelah melakukan penilaian terhadap para ahli, dilanjutkan dengan penilaian individu, kelompok kecil dan besar. Penilaian individu dilakukan untuk mengevaluasi media yang telah dikembangkan dengan 32 dengan kriteria minat baca yang baik, cukup, dan kurang. Selanjutnya, penilaian kecil dilakukan oleh kelompok kecil yang beranggotakan 6 peserta didik sebagai responden. Terakhir, penilaian besar dilakukan oleh kelompok besar atau uji lapangan dengan 32 responden dari peserta didik untuk menguji kelayakan serta keefektifan pada media yang telah dilakukan pengembangan. Berikut hasil penilaian individu, kelompok kecil dan besar yang tercantum dalam tabel penyebaran angket uji coba berikut:

Tabel 4. Uji Coba

NO	UJI KELAYAKAN	HASIL	KATEGORI
1	Individu	89%	Sangat Baik/Sangat Layak
2	Kelompok Kecil	86%	Baik/Layak
3	Kelompok Besar	85%	Baik/Layak

Maka dapat disimpulkan hasil uji coba dari skala individu kelompok kecil dan besar dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Hasil evaluasi keseluruhan, yang dilakukan melalui penyebaran angket dan penilaian perorangan, menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 89%. Dengan penilaian kategori "sangat layak". Sementara itu, uji coba dalam kelompok kecil dan kelompok besar menghasilkan persentase sebesar 86% dan 85%, dengan penilaian kategori "layak".

KESIMPULAN

Media ular tangga ini menggunakan model 4D memiliki empat tahapan serta melalui beberapa tahapan dalam mengambil hasil data yakni, pemberian angket ahli media dan materi serta uji coba. Uji coba dilakukan secara individu menghasilkan hasil persentase 89% dengan predikat layak. Hasil percobaan yang telah di ujikan pada kelompok kecil dan besar menghasilkan hasil persentase 86% dan 85% dengan predikat layak. Angka validasi ahli materi menunjukkan angka presentasi 83%, sedangkan ahli media dan desain memberikan persentase 88% dari kedua ahli memberikan predikat layak pada media ular tangga. Berdasarkan hasil evaluasi dari kuesioner pakar dan responden dari siswa, kesimpulan yang diperoleh adalah media tangga ular dapat diimplementasikan dan pantas dipakai saat mengajarkan materi membaca teks bacaan. Peneliti memberikan saran kepada peneliti



berikutnya untuk mengembangkan media ular tangga dengan tambahan komponen yang berbeda dari media yang sudah di modifikasi dari media yang sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, F., & Yanti, P. G. (2020). Keterampilan membaca puisi siswa sebuah modifikasi teknik membaca puisi Jose Rizal Manua. *BAHA STRA*, 40(1), 29–38. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15286>
- Amelia, T. U., & Kurniawan, O. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa SD Negeri 125 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 29–40. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7565>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal-Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Azizah, A. N., & Yanti, P. G. (2022). Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) terhadap Keterampilan Berkomunikasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7619–7626. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3605>
- Budianti, Y., & Damayanti, N. (2017). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Metode KWL (Know Want to Learn) terhadap Keterampilan dan Minat Membaca Siswa. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 13–18.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Rajagrafindo Persada.
- Imaliyah, D. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan*. 4(2), 101–110. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips>
- Imran, Aswar, K., Pratiwi, N., Aynul, N., & Aisyah Syafri, S. (2017). Budaya Literasi Melalui Program GLS dalam Menumbuhkembangkan Minat Baca Siswa SD Negeri Melayu. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, 4(1), 701–711. <http://journal.unismuh.ac.id/>
- Khuluqo, I. El, Nuroniah, E., & Ghani, A. R. A. (2022). Implementation of the 2013 Curriculum. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i12.11539>
- Kuswanto, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekrayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 8(1).
- Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 417–427. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>
- Mastiyah, I. (2014). Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Raudhatul Athfal Dian Al-Mastiyah. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 12(2), 261–273.
- Musfiqon, H. (2017). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Pustaka Publisher.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.



- Rizky Anisa, A., Aprila Ipungkarti, A., & Kayla Nur Saffanah, dan. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 01.
- Sari, Y. Y., Solihati, N., & Fatayan, A. (2022). Development of a Prophetic Character Education Model for Elementary School Students through the Work. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(4), 1052–1062. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i4.5966>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Dalam *Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota* (hlm. 1–195).
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- Wahyuni, S. (2010). Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat. *Diksi*, 17(1), 179–189. <http://www.cybermq.com>