



Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Sumba (Suku Kata, Menulis, dan Membaca) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar

Dewita Aprilia Rahayu ^{1*} Henry Aditia Rigianti ²

Corespondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia.
Email:

dewitaaprilia13@gmail.com

Keywords :

Pengembangan;
Media Pembelajaran;
Kartu Sumba;
Bahasa Indonesia;
Kecerdasan Verbal Linguistik;
Siswa Sekolah Dasar.

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik awal untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca dan menulis permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Kartu SUMBA (Suku Kata, Membaca, dan Menulis) dalam meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Media ini dirancang sebagai inovasi pembelajaran berbasis kartu fisik dan web interaktif, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan belajar peserta didik usia dini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian utama adalah peserta didik kelas I SD Negeri Jarakan, sedangkan uji coba awal dilakukan di SD Negeri Kadipiro untuk melihat keterpahaman dan respons awal pengguna. Hasil validasi dari ahli media dan materi menyatakan bahwa Kartu SUMBA sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implementasi media ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan, menulis kata dan kalimat sederhana, serta penguasaan suku kata pada peserta didik. Hal ini berdampak langsung terhadap peningkatan kecerdasan verbal-linguistik. Dengan demikian, media Kartu SUMBA dapat dijadikan alternatif inovatif dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal sekolah dasar.

Abstract. The urgency of this research lies in the need for innovative, engaging learning media that align with the developmental stages of early learners to address the low skills in early reading and writing in elementary schools. This study aims to develop and test the feasibility of the SUMBA Card (Syllables, Reading, and Writing) learning media in enhancing the verbal-linguistic intelligence of first-grade elementary school students. This media is designed as an innovative learning tool based on physical cards and interactive web content, tailored to the developmental characteristics and learning needs of early childhood students. This research employs the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The main subjects of the study are first-grade students of Jarakan Public Elementary School, while

initial trials are conducted at Kadipiro Public Elementary School to assess user comprehension and initial responses. The validation results from media and material experts indicate that the SUMBA Card is highly feasible for use in the learning process. The implementation of this media shows a significant improvement in early reading skills, writing simple words and sentences, and mastery of syllables among the students. This directly impacts the enhancement of verbal-linguistic intelligence. Thus, the SUMBA Cards media can be an innovative and effective alternative in Indonesian language learning in the early grades of elementary school.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar berperan sebagai sarana pengembangan aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memberikan bekal keterampilan berbahasa yang penting bagi siswa, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks akademik (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Secara umum, pembelajaran ini diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam empat aspek kebahasaan, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Fajrudin et al., 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, yang melibatkan empat aspek utama: menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan ini saling berhubungan dan mendukung satu sama lain (Rohmah et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih jelas dan bermakna (Rigianti, 2023). Dalam penerapannya, media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu bagi guru untuk menjelaskan materi yang bersifat abstrak, kompleks, atau sulit agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, semangat, dan motivasi belajar mereka (Zuhriah et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, antara lain menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menjadi bagian penting dari sistem pembelajaran, mempercepat proses belajar mengajar, dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Dinamaryati, 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran sangat bermanfaat, karena dapat membuat proses belajar menjadi lebih terarah, terstruktur, terencana, dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai (Astuti et al., 2024). Media pembelajaran sangat berpengaruh kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Kecerdasan verbal-linguistik, yang kerap disebut sebagai kemampuan “bermain kata,” adalah kecakapan dalam menggunakan bahasa secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Individu dengan kecerdasan ini cenderung menggunakan bahasa sebagai alat utama untuk berpikir serta memecahkan

masalah, dan umumnya memiliki kemampuan mendengarkan serta mengungkapkan gagasan secara verbal dengan baik (Rezki et al., 2022).

Kecerdasan verbal-linguistik merujuk pada kemampuan seseorang dalam menguasai serta menggunakan bahasa secara efisien dalam berbagai situasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan menyimak untuk memahami informasi, berbicara dengan jelas dan persuasif, membaca untuk menggali serta menafsirkan makna, dan menulis secara sistematis untuk menyampaikan ide secara akurat. Orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya mampu memanfaatkan bahasa sebagai sarana utama dalam proses belajar, berinteraksi, dan menyelesaikan berbagai permasalahan dengan cara yang kreatif dan bermakna (Putri et al., 2023). Kecerdasan verbal linguistik meliputi 4 aspek yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Mendengar dapat diartikan sebagai proses penerimaan suara atau bunyi yang berasal dari lingkungan sekitar, tanpa terlalu memperhatikan makna atau pesan yang terkandung dalam suara tersebut (Effi & Maemonah, 2022). Proses ini terjadi secara otomatis ketika kita merespons gelombang suara yang ditangkap oleh telinga. Sebagai keterampilan dasar, mendengar merupakan tahap awal yang penting sebelum seseorang dapat memahami atau mengolah informasi secara lebih mendalam (Kamila et al., 2024).

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, yang memungkinkan individu untuk menyampaikan ide, pemikiran, atau perasaan secara lisan. Proses ini melibatkan penyampaian pesan atau gagasan melalui kata-kata dan suara, yang mendukung interaksi antara pembicara dan pendengarnya (Nasution et al., 2024). Kemampuan berbicara berkembang pada masa kanak-kanak setelah keterampilan mendengarkan, di mana anak-anak mulai belajar untuk mengekspresikan diri mereka secara verbal (Bili et al., 2024).

Membaca merupakan salah satu kemampuan dasar dalam berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan ini menjadi fondasi utama dalam mendukung kelancaran proses belajar. Kemampuan membaca umumnya terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu membaca pada tahap awal dan membaca lanjutan (Ciptaningrum, 2023). Penguasaan membaca permulaan sangat berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca ke tahap yang lebih kompleks. Dalam dunia pendidikan, aktivitas membaca memiliki peran krusial karena secara langsung memengaruhi kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik peserta didik (Gunawan et al., 2022). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan berbahasa yang esensial dan harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Keterampilan ini memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar dan perkembangan prestasi akademik, baik pada tahap awal maupun lanjutan (Tantya & Yuniseffendri, 2025).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling kompleks dibandingkan keterampilan bahasa lainnya. Proses menulis tidak hanya melibatkan kemampuan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga menuntut penguasaan tata bahasa, kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan berpikir kritis dan logis. Oleh karena itu, keterampilan menulis memerlukan latihan yang terarah dan berkelanjutan agar peserta didik mampu menyampaikan gagasan secara jelas, runtut, dan efektif (Maulidah & Aisah, 2022). Menulis merupakan kebutuhan penting bagi setiap individu dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari. Melalui tulisan, seseorang dapat berkomunikasi secara tidak langsung, melatih dan mengasah daya imajinasi, serta meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, menulis memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide dan gagasan dengan cara yang kreatif dan kritis. Keterampilan ini

sangat berharga karena membantu mengungkapkan pemikiran secara efektif dan terstruktur, sehingga menjadi alat penting dalam proses belajar dan komunikasi (Johdi et al., 2024). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan berbahasa yang esensial dan harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Keterampilan ini memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar dan perkembangan prestasi akademik, baik pada tahap awal maupun lanjutan (Kusumaningtyas & Suranto, 2024).

Kecerdasan verbal-linguistik, yang kerap disebut sebagai kemampuan “bermain kata,” adalah kecakapan dalam menggunakan bahasa secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Individu dengan kecerdasan ini cenderung menggunakan bahasa sebagai alat utama untuk berpikir serta memecahkan masalah, dan umumnya memiliki kemampuan mendengarkan serta mengungkapkan gagasan secara verbal dengan baik (Rezki et al., 2022). Secara umum, kecerdasan verbal-linguistik merujuk pada kemampuan seseorang dalam menguasai serta menggunakan bahasa secara efisien dalam berbagai situasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan menyimak untuk memahami informasi, berbicara dengan jelas dan persuasif, membaca untuk menggali serta menafsirkan makna, dan menulis secara sistematis untuk menyampaikan ide secara akurat. Orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya mampu memanfaatkan bahasa sebagai sarana utama dalam proses belajar, berinteraksi, dan menyelesaikan berbagai permasalahan dengan cara yang kreatif dan bermakna (Kirom, 2019).

Sebelum peserta didik dapat membaca dan menulis dengan lancar, mereka harus terlebih dahulu mengenal huruf-huruf dalam alfabet, baik vokal (a, e, i, o, u) maupun konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z). Kemampuan membedakan dan memahami huruf serta cara membentuk suku kata menjadi kunci penting dalam mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik mereka. Penguasaan suku kata mempermudah peserta didik dalam menghubungkan bunyi dan simbol tulisan, yang menjadi dasar dalam pembentukan kata dan kalimat.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di SD Negeri Jarakan, masih banyak peserta didik kelas 1 yang menghadapi kendala dalam mengenali huruf, terutama konsonan, serta dalam menyusun huruf menjadi suku kata dan kata. Misalnya, beberapa peserta didik belum bisa membedakan antara huruf “b” dan “d,” atau masih kesulitan melafalkan huruf “m” dan “n.” Ketika diminta menyalin atau menirukan huruf dari papan tulis, ada pula yang mencampuradukkan huruf vokal dan konsonan atau menuliskannya secara tidak tepat.

Kesulitan tersebut menunjukkan rendahnya penguasaan kecerdasan verbal-linguistik, yang menyebabkan peserta didik kesulitan membaca kata sederhana. Sebagai contoh, dalam membaca kata “Bali,” sebagian besar peserta didik hanya mampu menyebutkan huruf satu per satu tanpa mampu menggabungkannya menjadi satu kata utuh. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan pencapaian pembelajaran pun terhambat. Salah satu penyebab utama dari kendala tersebut adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Media seperti buku bacaan level yang disediakan guru dinilai kurang menarik bagi peserta didik, sehingga motivasi belajar mereka pun rendah. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu menarik minat belajar peserta didik.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media Kartu Sumba, yaitu media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang khusus untuk membantu peserta

didik dalam mengenal dan menyusun suku kata. Media ini memiliki dua sisi: sisi depan berisi suku kata yang dapat dibaca, dan sisi belakang menampilkan versi titik-titik untuk latihan menulis. Dengan desain yang praktis dan menarik, Kartu Sumba dapat digunakan di sekolah maupun di rumah tanpa memerlukan ruang atau alat khusus. Media ini tidak hanya membantu peserta didik mengenal dan menulis suku kata, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dalam membentuk kata. Kelebihan media ini yang ringan dan mudah dibawa menjadikan Kartu Sumba sebagai alat bantu belajar yang fleksibel dan menyenangkan. Diharapkan melalui penggunaan media ini, peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta lebih cepat menguasai keterampilan membaca dan menulis secara berkelanjutan. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu SUMBA (suku kata, menulis dan membaca) untuk meningkatkan kecerdasan verbal linguistik peserta didik kelas 1 di SD Negeri Jarakan.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan multisensori melalui media Kartu Sumba yang menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan motorik halus dalam satu media pembelajaran sederhana. Selain itu, penelitian ini secara khusus menargetkan peningkatan kecerdasan verbal linguistik siswa kelas 1 sekolah dasar melalui media berbasis kartu yang belum banyak dikembangkan secara sistematis dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah langkah kerja terstruktur yang mengikuti prosedur ilmiah untuk menghasilkan kesimpulan yang jelas dan sesuai tujuan penelitian. Pendekatan R&D dirancang agar proses penelitian berjalan sistematis dan terarah, sehingga dapat menjawab permasalahan secara tepat dan mendalam (Waruwu, 2024). dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Kartu Sumba, yang dirancang untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik peserta didik kelas 1 SD dalam keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, serta *Development Research*. Model ini fokus pada kebutuhan peserta didik untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Melalui tahapan tersebut, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran agar sesuai dan berkualitas, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran .

Model ADDIE adalah pendekatan penelitian dan pengembangan yang bersifat lebih sistematis dan komprehensif, serta dapat diterapkan pada berbagai jenis produk pengembangan seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar, dengan mengikuti tahapan-tahapan pengembangan produk secara terstruktur. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick dan Carey sebagai kerangka kerja untuk merancang sistem pembelajaran yang luas dan menyeluruh (Purnama, 2016). Model ADDIE merupakan salah satu pendekatan pengembangan yang sangat efektif dan sesuai untuk menghasilkan produk pendidikan maupun sumber belajar lainnya, karena setiap tahapannya melibatkan proses revisi dan evaluasi sehingga produk akhir yang dihasilkan menjadi valid dan efektif.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan. Tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan serta hambatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu mereka memahami suku kata. Analisis juga mencakup telaah terhadap tugas dan kurikulum berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP). Tahap desain, peneliti mulai merancang media berupa kartu yang memuat suku kata dan dilengkapi barcode yang terhubung ke platform web berisi audio pembacaannya. Perancangan ini meliputi penentuan tampilan visual, pemilihan jenis huruf, serta penyusunan konten pembelajaran yang berfokus pada penguatan literasi awal.

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan media Kartu SUMBA serta validasi dari ahli media dan ahli materi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli untuk memastikan kualitas isi, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta cara penyajiannya layak untuk digunakan. Tahap implementasi, media yang telah divalidasi diuji coba kepada siswa kelas 1 di SD Negeri Jarakan. Uji coba ini melibatkan pemberian pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan keterampilan verbal-linguistik peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media berdasarkan hasil implementasi. Evaluasi ini bertujuan mengidentifikasi kekurangan yang masih ada dan melakukan revisi akhir agar media menjadi lebih layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian ini digunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data secara komprehensif, yaitu observasi, wawancara, tes, dan angket. Observasi dilakukan secara langsung di kelas dengan tujuan untuk mengamati proses pembelajaran dan perilaku peserta didik selama kegiatan berlangsung. Fokus utama observasi adalah pada kesulitan peserta didik dalam mengenali huruf vokal dan konsonan serta dalam menyusun suku kata. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dengan indikator yang telah disusun sebelumnya, seperti keterlibatan peserta didik, respons terhadap media Kartu SUMBA, serta hambatan yang muncul selama pembelajaran. Data yang diperoleh dari observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi nyata di kelas.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, yaitu dengan panduan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya namun tetap memberikan kebebasan kepada peneliti untuk menggali informasi lebih dengan guru kelas 1 untuk menggali informasi lebih dalam mengenai kendala yang dihadapi peserta didik dalam kegiatan membaca dan menulis. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui pandangan guru terhadap kebutuhan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dengan sejumlah pertanyaan terbuka yang fleksibel, sehingga memungkinkan eksplorasi informasi yang lebih luas. Data dari hasil wawancara dianalisis secara kualitatif dengan mengelompokkan informasi ke dalam tema-tema utama yang relevan dengan fokus penelitian.

Tes digunakan sebagai instrumen untuk menilai efektivitas media pembelajaran Kartu SUMBA. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum penggunaan media (*pre-test*) dan setelah penggunaan media (*post-test*). Soal-soal tes dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis suku kata, terutama dalam menggabungkan huruf vokal dan konsonan menjadi satuan bunyi yang bermakna. Hasil

tes dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, baik melalui perhitungan rata-rata nilai, persentase ketuntasan, maupun gain score untuk mengukur sejauh mana media berkontribusi pada peningkatan kemampuan peserta didik.

Angket diberikan kepada guru dan peserta didik sebagai bentuk evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket untuk guru disusun menggunakan skala Likert dengan indikator yang mencakup aspek kepraktisan, kelayakan, dan efektivitas media. Sementara itu, angket untuk peserta didik disusun dengan pernyataan sederhana dan menggunakan pilihan jawaban yang mudah dipahami, seperti "ya" dan "tidak", sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Data dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tanggapan terhadap media Kartu SUMBA yang digunakan dalam pembelajaran. Kombinasi keempat instrumen ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kualitas dan dampak media terhadap kemampuan membaca dan menulis suku kata pada peserta didik. Aspek kepraktisan, kelayakan dan efektifitas dalam penelitian ini meliputi :

Kepraktisan media pembelajaran Kartu SUMBA dianalisis melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas I SD. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan skor kepraktisan sebesar 83%, menyatakan media ini mudah dipahami, menarik, dan membantu dalam proses pembelajaran membaca, menulis, serta mengenal suku kata. Guru kelas juga memberikan skor kepraktisan sebesar 83%, menyatakan media mudah digunakan, efisien, dan tidak memerlukan persiapan yang rumit. Rata-rata kepraktisan media sebesar 83% termasuk kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media Kartu SUMBA efektif dan nyaman digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik siswa kelas I SD.

Keefektifan media pembelajaran Kartu SUMBA dianalisis melalui uji statistik terhadap nilai pretest dan posttest peserta didik kelas I SD Negeri Jarakan. Data pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen, sehingga layak untuk uji lanjutan. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen 43,93 meningkat menjadi 83,21 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 44,57 menjadi 61,46. Uji Independen T-Test menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,000 < 0,05$) dengan selisih rata-rata 21,75 poin, membuktikan bahwa media Kartu SUMBA berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan mengenal suku kata peserta didik. Validasi ahli media dan materi menunjukkan kelayakan media sebesar 92% (sangat layak), sedangkan penilaian kepraktisan dari guru dan siswa memperoleh skor rata-rata 83% (sangat praktis). Dengan demikian, media Kartu SUMBA terbukti sangat layak, praktis, dan efektif sebagai alat pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan kecerdasan verbal-linguistik siswa kelas I SD.

Kelayakan media pembelajaran Kartu SUMBA dinilai melalui validasi oleh ahli media dan dua ahli materi menggunakan instrumen yang mengukur aspek konstruksi, tampilan visual, keterbacaan, kesesuaian materi dengan kurikulum, serta kemudahan penggunaan. Ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 93%, sementara kedua ahli materi masing-masing memberikan skor 92%. Rata-rata skor kelayakan media adalah 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa media Kartu SUMBA memiliki tampilan menarik, materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media ini siap digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan sesuai standar untuk meningkatkan kemampuan verbal-linguistik siswa kelas I SD.

Hasil Dan Pembahasan

Deskripsi pada penelitian ini memuat data data maupun bukti hasil alidasi para ahli materi, ahli media, observasi yang dilaksanakan secara langsung, hasil wawancara dan hasil pretest dan posttest peserta didik kelas 1 yang akan dihitung untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran kartu SUMBA(suku kata, menulis dan membaca).

A. Tahap Anlisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1B SD Negeri Jarakan pada 24 Februari 2025 untuk mengetahui metode pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta penggunaan media. Hasil menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan mengenali dan menggabungkan huruf konsonan dan vokal, terutama dalam membaca dan menulis suku kata. Mereka sering keliru atau tidak mengenali huruf, serta belum mampu membaca kata sederhana secara utuh. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kecerdasan verbal-linguistik dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan cenderung monoton, seperti buku level, sehingga kurang memotivasi peserta didik.

Wawancara menunjukkan guru menggunakan metode Discovery, CTL, Inquiry, dan ceramah, namun mengalami kendala dalam menyesuaikan metode dengan materi. Media pembelajaran seperti benda konkret dan video belum digunakan secara konsisten. Guru menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam materi suku kata Bahasa Indonesia.

B. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti mengembangkan media pembelajaran Kartu Sumba sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan verbal-linguistik peserta didik. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik mengenal, membaca, dan menulis suku kata dengan lebih menyenangkan dan interaktif.

1. Pemilihan Materi

Pemilihan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran kartu sunda ini adalah materi yang berkaitan dengan pengenalan dan penggabungan suku kata untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran bahasa Indonesia. Fokus materi yang dipilih mencakup: Pengenalan huruf konsonan dan vokal, penggabungan huruf menjadi suku kata, membaca dan menulis kata-kata sederhana, mengembangkan pemahaman tentang pengucapan dan penulisan yang benar Materi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebelumnya, banyak peserta didik yang kesulitan dalam mengenali huruf konsonan serta menggabungkan suku kata menjadi kata utuh. Oleh karena itu, pemilihan materi ini bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat dalam penguasaan keterampilan bahasa yang lebih lanjut

2. Pembuatan Media Kartu Sumba

Pada tahap ini, desain media pembelajaran kartu sumba dibuat menggunakan platfrom canva. Berikut uraian komponen media pembelajaran yang peneliti buat



Gambar 1. Wadah Kartu:

Wadah kartu berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan mengorganisir kartu pembelajaran. Wadah ini dirancang dengan ukuran yang praktis agar mudah dibawa dan digunakan oleh peserta didik di SD Negeri Jarakan



Gambar 2. Desain Kartu

Desain Kartu Sumba dibuat untuk mendukung peserta didik kelas 1 dalam mengenali dan menggabungkan suku kata melalui tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Setiap kartu menampilkan dua suku kata seperti "ba" dan "li" atau "bo" dan "ka," disusun berdasarkan tingkat kesulitan dan relevansi materi kelas 1 SD. Font yang digunakan adalah Montaser Arabic dengan ukuran 121 pt agar huruf tampak besar dan jelas, memudahkan anak-anak dalam membaca. Setiap kartu diberikan warna berbeda untuk memudahkan identifikasi, yaitu a berwarna biru, i merah, u abu-abu, e hijau, dan o oranye, untuk menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan



Gambar 3. Bagian Awal Media Pembelajaran

Bagian awal media pembelajaran Kartu Sumba berisi informasi penting mengenai capaian pembelajaran, tata cara penggunaan media, serta barcode yang dapat dipindai untuk mengakses materi tambahan di website.



Gambar 4. Bagian Isi Materi Pembelajaran

Isi Media Kartu SUMBA terdiri dari kombinasi suku kata yang terbentuk dari 21 huruf konsonan dan 5 huruf vokal. Setiap kartu memuat dua suku kata berbeda yang dirancang untuk melatih peserta didik dalam mengenal, membaca, menulis, dan mengucapkan suku kata dengan benar. Kartu ini juga mendukung pembentukan kata baru untuk memperluas kosakata dan memahami struktur kata. Dengan kombinasi seperti "ba," "bi," "bu," "ka," "ke," dan "ko," Kartu SUMBA membantu mengembangkan kemampuan verbal-linguistik peserta didik secara efektif.



Gambar 5. Web Interaktif

Web interaktif yang diakses lewat barcode menyediakan latihan soal, audio pembelajaran, serta panduan untuk orang tua dan guru. Fokusnya pada pengenalan, pengucapan, dan penggabungan 21 huruf konsonan dan 5 vokal. Web ini mendukung belajar mandiri peserta didik, memperdalam pemahaman struktur kata, dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis secara efektif dan menyenangkan. Bagian akhir media pembelajaran berisikan biodata penulisa/ pembuat media kartu Sumba



Gambar Bagian Akhir Media Pembelajaran

C. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan pendesainan, validasi ahli dan revisi desain. Tahap pengembangan dimulai dari pembuatan media pembelajaran kartu sumba menggunakan canva. Media pembelajaran kartu sumba divalidasi oleh para ahli :

1. Ahli media: Skor total yang diperoleh dari penilaian ahli media adalah 158 dari jumlah skor maksimal 170. Nilai ini menunjukkan persentase kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak (SL) berdasarkan kriteria kelayakan media yang telah ditetapkan.
2. Ahli Materi: Berdasarkan penilaian ahli media dan dua ahli materi, media pembelajaran Kartu SUMBA mendapat skor kelayakan ahli media 93%, ahli materi 1 persentase 92%, dan ahli materi 2 dengan pesentase 92%. Jika dihitung rata-ratanya, $\frac{93+92+92}{3} = \frac{277}{3} = 92\%$. Hasil ini membuktikan bahwa media Kartu SUMBA masuk dalam kategori sangat layak dan siap digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan sesuai standar kurikulum untuk meningkatkan kemampuan verbal-linguistik peserta didik kelas I SD.

Tabel 1. Skala Penilaian Ahli Media dan Materi (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021)

No	Rentang Skor (%)	Kriteria
1.	81 % - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80 %	Layak
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	<20%	Sangat Tidak Layak

D. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap awal pelaksanaan implementasi dimulai dengan uji coba terbatas di SD Negeri 1 Kadipiro pada siswa kelas 1B. Dalam tahap ini, dilakukan pemberian soal pretest dan posttest, serta pengujian angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Produk yang telah dikembangkan telah melewati uji validitas dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar atau uji lapangan, yang dilaksanakan di SD Negeri Jarakan. Pada uji coba ini, kelas 1B ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas 1A menjadi kelas kontrol.



Gambar 1. Implementasi Kartu Sumba

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dan peserta didik di kelas eksperimen diminta untuk mengisi angket tanggapan. Angket ini bertujuan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses belajar mengajar. Melalui angket tersebut, diperoleh tanggapan dari guru dan peserta didik mengenai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran Kartu SUMBA.

E. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE. Peneliti dapat menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan atau hambatan dalam penggunaan media tersebut. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba. Peneliti melakukan evaluasi guna mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Kartu Sumba dalam meningkatkan kecerdasan verbal linguistik peserta didik untuk mengetahui hasil kelayakan produk akhir.

Berikut disajikan hasil uji statistik SPSS meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji t (independent t-test):

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a					Shapiro Wilk		
	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	,159	28	,068	,929	28	,059
	Kontrol	,127	28	,200*	,939	28	,104
Posttest	Eksperimen	,083	28	,200*	,974	28	,678
	Kontrol	,101	28	,200*	,951	28	,204

Berdasarkan tabel dan keterangan hasil pretest dan posttest di atas, hasil uji normalitas pretest dan posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan distribusi normal. Dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) yang lebih besar dari 0,05 pada kedua pengujian. Nilai signifikansi pretest adalah $p = 0,068$ dan posttest $p = 0,200$, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pada kelompok eksperimen mengikuti distribusi normal yang dapat diterima. Selain itu, terlihat bahwa nilai posttest mengalami peningkatan dibandingkan dengan pretest, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah perlakuan.

2. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai pretest	Based on Mean	,232	1	54	,632
	Based on Median	,210	1	54	,649
	Based on Median and with adjusted df	,210	1	53,941	,649
	Based on trimmed Mean	,205	1	54	,652

Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances (Based on Mean), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,632. Nilai ini lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain, data dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang homogen.

3. Hasil uji Idenpenden T Test

Tabel Hasil Group Statistic

	Kelompok Peserta Didik	N	Mean	Std. Deviation	Std. Mean
Nilai Posttest	Kelas Eksperimen	28	83,21	4,492	,849
	Kelas Kontrol	28	61,46	3,977	,752

Tabel Hasil Uji Idenpenden t-Test

Nilai Posttest					t-test Equality of Mean		95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sih.	t	df	Sig-(2-tailed)	Mean Difference	Std. Difference	lower	Upper
<i>Equal variances assumed</i>	,041	,840	19,185	54	,000	21,750	1,134	19,477	24,023
<i>Equal variances not assumed</i>			19,185	53,218	,000	21,750	1,134	19,477	24,024

Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata sebesar 21,750 poin menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu SUMBA (Suku Kata, Menulis, dan Membaca) dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik peserta didik kelas I SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan membaca, menulis, dan mengenal suku kata. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Kartu SUMBA memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 92% dari ahli media dan dua ahli materi, yang dikategorikan sebagai “sangat layak”. Aspek yang dinilai mencakup visualisasi, keterbacaan, kesesuaian isi dengan Kurikulum Merdeka, serta kemudahan penggunaan di kelas. Dari segi kepraktisan, hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik menunjukkan rata-rata skor 83%, termasuk kategori “sangat praktis”. Guru menilai media ini mudah digunakan dan efisien, sedangkan siswa merespons positif karena tampilannya menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan untuk dipelajari. Dari segi efektivitas, uji statistik menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan siswa. Nilai rata-rata posttest meningkat dari 43,93 menjadi 83,21. Hasil uji Independent T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa media Kartu SUMBA efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan mengenal suku kata.

Namun demikian, media Kartu SUMBA masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, ruang lingkupnya terbatas hanya untuk kelas I SD dan materi awal seperti suku kata, membaca, dan menulis permulaan, sehingga belum dapat digunakan pada jenjang kelas yang lebih tinggi atau untuk materi bahasa yang lebih kompleks. Kedua, media ini hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan verbal-linguistik, belum mencakup kecerdasan lainnya seperti logika-matematis atau visual-spasial. Ketiga, versi web interaktif dari media Kartu SUMBA memerlukan koneksi internet agar dapat

diakses melalui perangkat seperti ponsel, laptop, atau komputer, sehingga dapat menjadi kendala di wilayah dengan keterbatasan jaringan. Meski demikian, secara keseluruhan, media pembelajaran Kartu SUMBA sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara inovatif dan menyenangkan bagi siswa kelas I SD.

Daftar Pustaka

- Arfiana, R. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 52-62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702-709.
- Bili, K. D., Loda, I. M., Margunayasa, I. G., Suarni, N. K., & Pasa, A. P. (2024). Implementasi Kurikulum Khusus di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2545-2553. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3826>
- Ciptaningrum, R. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Media Pembelajaran Pias-Pias Kata. *Jurnal Literasi Digital*, 2(3), 207-216. <https://doi.org/10.54065/jld.2.3.2022.186>
- Daswananda, K. F., & Fathoni, A. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 875-886. <https://doi.org/10.58230/27454312.1318>
- Dewati, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Information Technology Education Journal*, 39-46.
- Dinamaryati, D. (2021). Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media Pembelajaran kartu topik untuk meningkatkan prestasi belajar Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun teks tanggapan di SMPN 4 Bolo kelas IX-3 semester I tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 328-339. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.57>
- Effi, E. C. N., & Maemonah, M. (2022). Ec Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Sdn Maguwoharjo 1. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 9(2), 63-73. <https://doi.org/10.21067/jibs.v2i9.7863>
- Fajrudin, L., Rahmat, K. N. A., Saefulloh, F., Fajari, L. E. W., Sa'diyah, H., & Aini, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Gunawan, D., Mustofa, B., & Wahyudin, D. (2022). Pengembangan desain pembelajaran berbasis verbal linguistik intelligence untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2979-2993. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2541>

- Johdi, H., Gunawan, G., Ayub, S., & Kosim, K. (2024). The Effectiveness of Interactive Google Sites-Based Learning Media on Students' Conceptual Understanding. *Indonesian Journal of STEM Education*, 6(2), 55-62.
- Kamila, Q. A. Y. N., Asbari, M., & Darmayanti, E. (2024). Merdeka Belajar: Memahami Konsep Pembelajaran Masa Kini. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 104-110. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.909>
- Kirom, S. (2019). Peningkatan kemampuan menulis artikel ilmiah melalui strategi pembelajaran berbasis kecerdasan verbal linguistik. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 2(2), 204-226. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v2i2.616>
- Kusumaningtyas, P., & Suranto, S. (2024). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal pada Siswa Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1800-1811. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i4.4065>
- Mappasoro, M. I. A., & Ulinnuha, Z. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Membedakan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard. *Jurnal Dieksis ID*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.216>
- Maulidah, T., & Aisah, S. (2022). Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 1(1), 58-63. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v1i1.627>
- Nasution, J. S., Damayanti, E., Handayani, N., & Batubara, R. A. (2024). Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia Kelas Tinggi. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 3(1), 159-165. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.150>
- Putri, Y., Nurhuda, A., & Huda, A. A. S. B. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 43-50. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.119>
- Rezki, F., Cyntia, C., Zuhel, A. S., Pangestu, A., & Zulkifli, H. (2023). Hubungan Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Verbal-Linguistik. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 01-08. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i1.401>
- Rigianti, H. A. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sd Kelas Rendah Sdn 2 Pejawan. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 257-264. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18427>
- Rohmah, I. H., Rismawati, R., & Julianto, I. R. (2025). Strategi Guru Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Teknologi. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 49-53. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.20>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>

Rahayu, D. A., & Rigianti, H. A., *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Sumba (Suku Kata, Menulis, dan Membaca) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar*

- Tantya, N. G., & Yuniseffendri, Y. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Sedekah Bumi Menggunakan Model Addie Pada Materi Teks Cerita Pendek Untuk Siswa Kelas XI. *BAPALA*, 12(1), 187-201.
- Zuhriah, A., Assyifa, H. S., Chafsoh, N. P., Munawir, M., & Chotimah, K. (2024). Pengaruh media flash card terhadap kecerdasan linguistik peserta didik kelas 1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 80-87.
<http://dx.doi.org/10.30659/jpbi.12.2.80-87>