

## Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Permainan Kartu Bergambar pada Siswa Kelas 1 SDN Kebonkai

Khoerunnisa<sup>1</sup> Hernia Safitri<sup>2</sup> Siti Rosunah<sup>3</sup> Muhammad Lutpi Nursa'bani<sup>4</sup> Teofilus Ardian Hopeman<sup>5</sup>

SDN Kebonkai, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia<sup>1</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra, Kabupaten Sukabumi,  
Provinsi Jawa Barat, Indonesia<sup>2,3,4,5</sup>  
Email:

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai menggunakan media permainan kartu bergambar dan metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan tes membaca, observasi, dan wawancara serta hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca siswa, dengan rata-rata skor tes meningkat dari 50 pada tes awal menjadi 65 setelah siklus pertama, dan mencapai 80 setelah siklus kedua. Media permainan kartu bergambar terbukti efektif dalam menarik minat dan motivasi siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa media permainan kartu bergambar dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD.

**Kata Kunci:** Keterampilan Membaca, Permainan Kartu Bergambar, Penelitian Tindakan Kelas

### Abstract

*This study aims to improve the reading skills of grade 1 students of SDN Kebonkai using picture card game media and the method used was classroom action research (PTK) with two cycles, which involved reading tests, observations, and interviews and the results showed a significant improvement in students' reading skills, with the average test score increasing from 50 in the initial test to 65 after the first cycle, and reaching 80 after the second cycle. The picture card game media proved to be effective in attracting students' interest and motivation, as well as making the learning process more fun and interactive. This conclusion shows that picture card game media can be used as an effective tool to improve the reading skills of grade 1 elementary school students.*

**Keywords:** Reading Skills, Picture Card Game, Classroom Action Research



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Keterampilan membaca adalah fondasi penting dalam proses belajar-mengajar, terutama bagi siswa kelas 1 SD yang sedang memulai perjalanan pendidikan formal mereka, di tahap ini, kemampuan membaca bukan hanya kunci untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga berperan besar dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas anak. Sayangnya, banyak siswa kelas 1 yang masih menghadapi kesulitan dalam belajar membaca dan hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat, metode pengajaran yang kurang menarik, atau keterbatasan media pembelajaran. Di SDN Kebonkai, tantangan ini juga dirasakan. Banyak siswa yang belum mampu mengenali huruf dan kata dengan baik, sehingga mereka sering kali kesulitan dalam mengikuti pelajaran, dalam situasi ini tidak hanya menghambat kemajuan akademis mereka, tetapi juga dapat mempengaruhi kepercayaan diri dan motivasi belajar, sebagaimana disampaikan Sabarti Akhadiyah dkk. (1992), "Kemampuan membaca yang dimiliki siswa sejak dini akan sangat membantu kelancaran proses belajar mereka di kemudian hari."

Namun, tidak sedikit siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca. Salah satunya terjadi di SDN Kebonkai, di mana sebagian besar siswa kelas 1 belum mencapai kompetensi membaca yang diharapkan. Sebagaimana diungkapkan guru kelas, "sekitar 60% siswa kelas 1 di SDN Kebonkai masih kesulitan dalam membaca, terutama membedakan huruf dan memahami isi bacaan sederhana, berbagai faktor dapat menjadi penyebab rendahnya keterampilan membaca siswa kelas 1 di SDN Kebonkai, antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang variatif, serta minimnya motivasi belajar siswa. Sebagaimana disampaikan Farida Rahim (2008), "Rendahnya minat dan motivasi membaca pada anak-anak sekolah dasar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik." dan untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang kreatif dan menarik agar siswa tertarik untuk belajar membaca. Salah satu metode yang bisa dicoba adalah penggunaan media permainan kartu bergambar dan media ini tidak hanya menyajikan materi belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa belajar melalui permainan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka serta melalui penelitian ini, kami berharap dapat menemukan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan belajar di masa mendatang.

Penelitian ini berfokus pada pertanyaan utama yaitu satu pertanyaan, Apakah penggunaan media permainan kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai? serta penelitian ini juga akan menjawab pertanyaan tambahan seperti, Bagaimana perubahan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran membaca setelah menggunakan media ini? Tujuan utama ialah dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media permainan kartu bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai serta penelitian ini juga bertujuan untuk mengobservasi bagaimana penggunaan media ini dapat mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang metode efektif pengajaran membaca di tingkat dasar, khususnya melalui penggunaan media permainan. Bahkan, penelitian ini diharapkan dapat menawarkan pendekatan alternatif kepada guru membaca dan membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif yang akan mendukung keberhasilan akademik mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang kreatif dan menarik agar siswa tertarik untuk belajar membaca dan salah satu metode yang bisa dicoba ialah penggunaan media permainan kartu bergambar serta media ini tidak hanya menyajikan materi belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa belajar melalui permainan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat menemukan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan belajar di masa mendatang. Teori pembelajaran yang mendasari penggunaan media permainan kartu bergambar adalah teori konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dalam proses belajar dan dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Piaget, 1970). Penelitian sebelumnya oleh Anderson dan Freebody (1981) menemukan bahwa penggunaan gambar dapat membantu siswa dalam mengenali kata-kata dan meningkatkan pemahaman membaca. Selain itu, Slavin (2012) menekankan pentingnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar untuk mencapai hasil yang optimal. Penelitian lain yang relevan adalah studi oleh Smith dan Elley (1997), yang menemukan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran membaca dapat

meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Studi ini sejalan dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa media permainan kartu bergambar tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis membaca, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas. PTK dilakukan melalui siklus berkelanjutan yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengimplementasikan perubahan secara bertahap dan terus-menerus mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan, Subjek penelitian ini ialah siswa kelas 1 di SDN Kebonkai dan kelas ini terdiri dari 30 siswa dengan rentang usia 6-7 tahun. Para siswa ini dipilih karena mereka berada pada tahap awal pembelajaran membaca, sehingga sangat relevan untuk menilai efektivitas media permainan kartu bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca. Selain itu, keterlibatan guru kelas sebagai kolaborator dalam penelitian ini juga penting untuk memastikan bahwa tindakan yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta Instrument penelitian ini untuk mengukur keterampilan membaca siswa, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu tes membaca, lembar observasi, dan wawancara. Tes membaca dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengenali huruf, membaca kata-kata sederhana, dan memahami kalimat pendek. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan kartu bergambar. Wawancara dengan guru kelas dilakukan. Pandangan mereka tentang perkembangan keterampilan membaca siswa dan efektivitas media yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua loop siklus dan masing-masing tahap terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru kelas merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan menggunakan media permainan kartu bergambar. Rencana pelajaran, materi yang akan diajarkan, dan cara penggunaan kartu bergambar disiapkan.
2. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Siswa diajak untuk belajar membaca dengan bantuan kartu bergambar yang menarik dan interaktif.
3. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru melakukan observasi terhadap aktivitas siswa, mencatat keterlibatan mereka, respon terhadap media, serta kesulitan yang dihadapi.
4. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, prosedur yang sama diulang dengan penyesuaian berdasarkan refleksi dari siklus pertama, untuk lebih meningkatkan keterampilan membaca siswa dan Teknik Analisis Data yang diperoleh dari tes membaca dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan skor rata-rata sebelum dan sesudah intervensi. Observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk memahami bagaimana siswa merespon media permainan kartu bergambar dan bagaimana media ini mempengaruhi minat serta motivasi mereka dalam belajar membaca. Kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan kartu bergambar dalam pembelajaran membaca.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang bertujuan untuk mengamati peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai setelah menggunakan media permainan kartu bergambar. Berikut adalah paparan data dan temuan utama dari setiap siklus percobaan. Pada siklus pertama, tes awal dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca siswa sebelum intervensi. Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan mengenali huruf dan membaca kata-kata sederhana. Rata-rata skor tes awal adalah 50 dari skala 100.

**Tabel 1. Skor Tes Membaca Siswa pada Siklus Pertama**

Siswa	Skor Tes Awal	Skor Tes Akhir Siklus Pertama
1	45	60
2	50	65
3	40	55
4	55	70
5	50	65
6	45	60
7	50	65
8	55	70
9	40	55
10	50	65
11	45	60
12	50	65
13	55	70
14	40	55
15	50	65
16	45	60
17	50	65
18	55	70
19	40	55
20	50	65
21	45	60
22	50	65
23	55	70
24	40	55
25	50	65
26	45	60
27	50	65
28	55	70
29	40	55
30	50	65
Rata-rata	50	65

Setelah intervensi pertama, dilakukan tes membaca untuk mengukur kemajuan siswa, rata-rata skor tes meningkat menjadi 65, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mulai menunjukkan peningkatan dalam mengenali huruf dan kata. Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, beberapa penyesuaian dilakukan dalam penggunaan media kartu bergambar, termasuk memperjelas instruksi dan menambahkan variasi permainan, pada siklus kedua, siswa tampak lebih percaya diri dan mampu bermain dengan lebih mandiri. Observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan kemampuan siswa dalam menghubungkan gambar dengan kata-kata.

**Tabel 2. Skor Tes Membaca Siswa pada Siklus Kedua**

Siswa	Skor Tes Akhir Siklus Pertama	Skor Tes Akhir Siklus Kedua
1	60	80
2	65	85
3	55	75
4	70	90
5	65	85
6	60	80
7	65	85
8	70	90
9	55	75
10	65	85
11	60	80
12	65	85
13	70	90
14	55	75
15	65	85
16	60	80
17	65	85
18	70	90
19	55	75
20	65	85
21	60	80
22	65	85
23	70	90
24	55	75
25	65	85
26	60	80
27	65	85
28	70	90
29	55	75
30	65	85
Rata-rata	65	80

Hasil tes akhir setelah siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam keterampilan membaca siswa, dengan rata-rata skor mencapai 80, dan siswa tidak hanya mampu membaca kata-kata sederhana dengan lebih lancar, tetapi juga mulai memahami kalimat pendek.

**Tabel 3. Rata-rata Skor Tes Membaca Siswa**

Tahap Tes	Rata-rata Skor
Tes Awal	50
Siklus Pertama	65
Siklus Kedua	80

### Pembahasan

Analisis hasil menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu video secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas satu SD Kebonkai, dan rata-rata nilai tes membaca dalam tes tersebut adalah 50, pertama mencapai 65 setelah kelas satu dan kemudian meningkat, itu meningkat lagi menjadi 80 setelah tahun keduanya serta hal ini menunjukkan bahwa media permainan kartu efektif membantu siswa mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan memahami kalimat pendek.

Pada siklus pertama, tes awal dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca siswa sebelum intervensi, hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan mengenali huruf dan membaca kata-kata sederhana. Rata-rata skor tes awal adalah 50 dari skala 100. Selama proses pembelajaran dengan media kartu bergambar, observasi menunjukkan bahwa siswa mulai tertarik dan lebih antusias dalam belajar membaca serta mereka aktif berpartisipasi dalam permainan, meskipun beberapa masih memerlukan bantuan guru untuk memahami cara permainan dan mengaitkan gambar dengan kata-kata. Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, beberapa penyesuaian dilakukan dalam penggunaan media kartu bergambar, termasuk memperjelas instruksi dan menambahkan variasi permainan, pada siklus kedua, siswa tampak lebih percaya diri dan mampu bermain dengan lebih mandiri dan observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan kemampuan siswa dalam menghubungkan gambar dengan kata-kata. Hasil tes akhir setelah siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam keterampilan membaca siswa, dengan rata-rata skor mencapai 80, siswa tidak hanya mampu membaca kata-kata sederhana dengan lebih lancar, tetapi juga mulai memahami kalimat pendek. Guru juga melaporkan peningkatan motivasi belajar siswa dan keaktifan mereka selama kegiatan pembelajaran.

Salah satu faktor kunci keberhasilan penggunaan media permainan kartu bergambar adalah kemampuan media ini untuk menarik minat dan motivasi siswa, dan selama observasi, terlihat bahwa siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa motivasi dan minat belajar adalah faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran (Slavin, 2012), ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, mereka lebih mungkin untuk memperhatikan, memahami, dan mengingat materi yang diajarkan serta media permainan kartu bergambar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dan menurut teori pembelajaran konstruktivis, siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dalam proses belajar dan dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Piaget, 1970), permainan kartu bergambar memungkinkan siswa untuk belajar membaca dengan cara yang lebih praktis dan konkret, yang membantu mereka menghubungkan gambar dengan kata-kata. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan keterampilan membaca, penelitian oleh Anderson dan Freebody (1981) menemukan bahwa penggunaan gambar dapat membantu siswa dalam mengenali kata-kata dan meningkatkan pemahaman membaca, dalam konteks penelitian ini, kartu bergambar tidak hanya membantu siswa dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga dalam proses belajar menjadi lebih menarik untuk anak SD dan menyenangkan.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, pertama, penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan media permainan kartu bergambar belum dapat dipastikan. kedua, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas di SDN Kebonkai, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas harus dilakukan dengan hati-hati, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak kelas dan melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, akan sangat berguna untuk mengkombinasikan media permainan kartu bergambar dengan metode pengajaran lain untuk melihat apakah kombinasi ini dapat memberikan hasil yang lebih optimal. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media permainan kartu bergambar secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai dengan skor tes membaca meningkat dari 50 pada tes awal menjadi 80 pada tes akhir serta media ini juga berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca, membuat mereka lebih aktif

dan antusias dalam proses pembelajaran dan kesimpulan ini didukung oleh data observasi dan wawancara yang menunjukkan perubahan positif dalam perilaku belajar siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas satu SDN Kebonkai dengan menggunakan media video card game dan hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan ini secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa, dan nilai tes membaca siswa meningkat dari 50 menjadi 50, mencapai 65 di awal tes, 65 di akhir, dan mencapai 80 setelah Matahari kedua. Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa media permainan kartu bergambar mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam waktu observasi berproses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mereka tidak hanya lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga lebih cepat memahami materi yang diajarkan, maka dengan itu hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar untuk mencapai hasil yang optimal, serta penggunaan media permainan kartu bergambar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa, dan menurut teori konstruktivis, siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dan dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung serta permainan kartu bergambar memungkinkan siswa untuk belajar membaca dengan cara yang lebih praktis dan konkret, yang membantu mereka menghubungkan gambar dengan kata-kata. Penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan keterampilan membaca. Penggunaan gambar dalam media permainan kartu bergambar membantu siswa dalam mengenali kata-kata dan meningkatkan pemahaman membaca mereka dan dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis membaca, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan media permainan kartu bergambar belum dapat dipastikan, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas di SDN Kebonkai, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas harus dilakukan dengan hati-hati dan oleh karena itu penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkonfirmasi temuan ini dan mengeksplorasi penerapan media permainan kartu bergambar dalam konteks yang berbeda dan secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu bergambar adalah alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Kebonkai. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam belajar membaca, yang pada akhirnya membantu mereka mencapai kemajuan yang signifikan dalam keterampilan membaca mereka. Temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan media permainan kartu bergambar sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Akhadiyah, S. (1991). *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Anderson, R. C., & Freebody, P. (1981). Vocabulary knowledge. In J. T. Guthrie (Ed.), *Comprehension and Teaching: Research Reviews* (pp. 77-117). Newark, DE: International Reading Association.
- Anderson, R. C., & Freebody, P. (1981). Vocabulary knowledge. In J. T. Guthrie (Ed.), *Comprehension and Teaching: Research Reviews* (pp. 77-117). Newark, DE: International Reading Association.

- Andi Prastowo. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman. (2013). Keterampilan Membaca. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida Rahim. (2008). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyati, Y. (2009). Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. (2008). Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nurgiyantoro, B. (2012). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPFE.
- Oka, I. N. (1983). Pengantar Membaca dan Pengajarannya. Surabaya: Usaha Nasional.
- Piaget, J. (1967). *The Child's Conception of the World*. Totowa, NJ: Littlefield, Adams & Co.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Sabarti Akhadiyah et al. (1992). Bahasa Indonesia 1. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, A. S. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2012). *Educational Psychology: Theory and Practice (10th ed.)*. Boston: Pearson.
- Slavin, R. E. (2012). *Educational Psychology: Theory and Practice (10th ed.)*. Boston: Pearson.
- Smith, B., & Elley, W. B. (1997). *How Children Learn to Read: Insights from the New Zealand Experience*. Auckland: Longman.
- Somadayo, S. (2011). Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Wawancara dengan guru kelas 1 SDN Kebonkai, 15 Mei 2023.