

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SDN GEDONGOMBO VI KABUPATEN TUBAN

Ika Wahyuni¹ dan Mu'jizatun Fadiana²

¹Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
email: ikajibi@gmail.com

²Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
email: mujizatun000@gmail.com

Diterima: 15 Desember 2023, Direvisi: 23 Januari 2024, Diterbitkan: 30 April 2024

Abstract: Reading has a very vital role in contributing to the golden generations bringing progress, of course we agree that reading will increase intelligence and knowledge. This research aims to improve the process of implementing reading learning through letter card games to improve students' reading skills. The subjects of this research were 32 class I students at SDN Gedongombo VI, Semanding District, Tuban Regency. This type of research is PTK (Classroom Action Research). Data collection techniques use tests and observations. Data collection instruments are student learning outcomes tests and observation sheets. The data analysis technique used is quantitative descriptive and qualitative descriptive data analysis. The research results show that letter card games can improve students' reading skills.

Keywords: Reading Ability, Letter Card Media, Indonesian Language Learning

Abstrak: Membaca memiliki peran yang sangat vital dalam menyumbang generasi-generasi emas pembawa kemajuan, tentu kita sepakat bahwa membaca akan meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil keterampilan membaca siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Gedongombo VI Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban sebanyak 32 siswa. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen pengumpulan data adalah tes hasil belajar siswa dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Media Kartu Huruf, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempunyai peranan besar dalam pembangunan di suatu negara selain bidang ekonomi, politik, keamanan, dan sebagainya. Pendidikan dapat menjadi salah satu faktor majunya suatu Negara, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang maksimal. Namun pendidikan di Indonesia masih tertinggal dari negaranegara lain, salah satu

faktornya penyebabnya kurang adanya kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan. Sehingga tak dapat dipungkiri bahwa masih banyak siswa yang tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Maka dari itu Pendidikan di Indonesia yang berakar pada kebudayaan bangsa berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 terus ditata, dikembangkan, maupun dilengkapi dengan berbagai ketentuan peraturan serta mengutamakan pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan. Upaya ini

perlu didukung oleh sumber daya pendidikan secara bertahap yang disertai dengan keterpaduan dan efisiensi pelaksanaannya sehingga mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan pembangunan di Indonesia serta tujuan pendidikan nasional dapat terlaksana dan tercapai dengan maksimal. Tujuan pendidikan nasional ini akan tercapai apabila semua pihak ikut serta mendukung kemajuan pendidikan itu, baik oleh pemerintah, guru sebagai pendidik maupun masyarakat. Salah satu usaha yang telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan mengeluarkan berbagai kebijakan dan mengambil langkah-langkah perbaikan seperti perbaikan kurikulum, pemerataan tenaga pendidikan, sertifikasi guru, pemberian dana bantuan operasional sekolah serta penerapan ide-ide baru untuk peningkatan mutu pendidikan termasuk mutu guru. Pendidikan juga merupakan kegiatan terencana yang berlangsung sepanjang hidup dan menjadi kebutuhan bagi manusia. Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, akan tetapi dapat juga berlangsung di dalam keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan juga pemerintah. Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang atau bahkan tidak berkembang. Dengan demikian, pendidikan harus benar-benar diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkembang dan berkualitas serta mampu bersaing, di samping memiliki akhlak dan moral yang baik. Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, dapat berasal dari diri peserta didik sendiri maupun dari guru sebagai pendidik. Faktor yang berasal dari guru di antaranya kemampuan dalam merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran saat ini masih cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran serta satu-satunya sumber belajar. Terkadang guru hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya. Keadaan seperti ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sehingga dirasa perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus lebih diarahkan pada keaktifan siswa. Guru dapat

memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pengetahuan mereka serta guru bukan satu-satunya sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar diperoleh hasil belajar siswa yang baik (Ayuwanti, 2016). Guru memberikan peranan penting didalam pendidikan terutama didalam kegiatan belajar mengajar, agar kegiatan belajar mengajar berhasil maka guru dituntut untuk menguasai dan memahami berbagai keterampilan yang dapat mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Guru adalah salah satu komponen pendidikan yang sangat berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru merupakan salah satu unsur kependidikan harus berperan serta secara aktif dalam menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional. Pada diri guru terletak tanggung jawab untuk membawa siswa pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Sardiman (2012:125) mengatakan bahwa guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” yang melakukan transfer of knowledge, tetapi juga sebagai “pendidik” yang melakukan transfer of values dan “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar”. (Firmansyah, 2015). Guru merupakan pihak yang berhubungan langsung dengan siswa. Guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Di tangan guru, mutu dan kepribadian peserta didik dibentuk. Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi. Guru adalah kurikulum berjalan. Sebaik apa kurikulum dan sistem pendidikan yang ada tanpa didukung oleh kemampuan guru, semuanya akan sia-sia. Guru berkompeten dan bertanggung jawab, utamanya dalam mengawal perkembangan peserta didik sampai ke suatu titik maksimal. Tujuan akhir seluruh proses pendampingan guru adalah tumbuhnya pribadi dewasa yang utuh. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, guru tidak lagi sekedar bertindak sebagai penyaji informasi. Guru juga harus mampu Membaca merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam kehidupan. Membaca mempunyai peranan penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang

cerdas, kreatif, dan kritis. Dengan membaca seseorang mendapat pengetahuan dan informasi dari berbagai penjuru dunia. Menurut Poerwadarminta (1984: 71) membaca merupakan suatu kegiatan melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang tertulis. Tulisan menjadi aspek penting dalam membaca karena tanpa tulisan seseorang tidak dapat dikatakan sedang membaca. Tulisan tersebut dapat berupa kata yang terdiri dari beberapa huruf, kalimat yang terdiri dari beberapa kata atau paragraf. Membaca menjadi sebuah keharusan yang dilakoni oleh pribadi yang menamakan dirinya seorang intelektual. Manusia yang berbudaya dan berpendidikan menjadikan membaca menjadi suatu kebutuhan dalam berkomunikasi (Syatau et al., 2020)

Membaca sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.

Media kartu huruf membaca permulaan merupakan modal dasar yang sangat krusial untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Kurang terampilnya siswa dalam membaca dapat menyebabkan terhambatnya siswa untuk mempelajari bidang studi lain. Membaca di kelas I SDN Gedongombo VI Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban disebut membaca permulaan di karenakan pembelajaran sewaktu di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai pada kelas 1 Sekolah Dasar (SD) rata-rata siswa belum mengenal huruf secara sempurna. Sebenarnya kelas-kelas awal siswa harus mempunyai dasar membaca yang baik dan benar. Kegiatan membaca permulaan yang baik ditentukan oleh guru kelas rendah, sehingga siswa kelas rendah harus mempunyai kemampuan dan modal dasar membaca yang lebih baik. Kemampuan membaca permulaan akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca lanjut pada kelas-kelas tinggi, yaitu membaca pemahaman. Keberhasilan membaca juga akan mempengaruhi keberhasilan dalam bidang studi lain (Mau et al., 2022).

Pentingnya kemampuan membaca permulaan sebagai modal dalam perkembangan bahasa. Jika kemampuan ini terhambat dan tidak ditangani maka siswa akan mengalami kesulitan memahami lingkungan dan dipahami oleh lingkungan sosialnya, hal ini dapat mengakibatkan rasa frustrasi dan terkucil dan tentunya kondisi ini akan lebih memperparah ketidak-mampuan memiliki kosa kata yang baik dan membaca permulaan. Oleh karena itu dibutuhkan solusi dalam meningkatkan

kemampuan membaca permulaan, yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Menurut Rita, dkk (2018: 3) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: media cetak, media pameran (display), media suara (audio), gambar bergerak (motion pictures), multimedia, media berbasis web atau internet, dan media visual (Guarango, 2022)

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib untuk semua jenjang Pendidikan

termaksud untuk siswa SD. Ada empat keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah, yakni keterampilan mendengar, membaca, berbicara dan menulis. Siswa SD diharapkan mampu untuk menguasai keempat komponen kebahasaan tersebut. (Hanafi, 2018)

Setiap pengajaran bahasa bertujuan agar para siswa mempunyai pemahaman terhadap keterampilan berbahasa. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Terampil berbahasa sangat diperhatikan dan dikembangkan karena membaca dapat membuat seseorang bisa mendeskripsikan keadaan yang terjadi walaupun masih dalam bentuk teks namun, seakan-akan seseorang berada dalam keadaan dan suasana tersebut. Oleh karena itu, kemampuan membaca sangat dibutuhkan oleh siswa untuk dapat memahami berbagai informasi yang dibaca (Hamilatur Rizqiyah, 2015)

Kartu huruf merupakan media atau alat dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik. Menurut Hamali (2014: 12), bahwa media pembelajaran adalah metode atau teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Selanjutnya menurut Suyanto (2014) mengungkapkan bahwa, pada dasarnya pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk,

dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa (Ari Musodah, 2014). Manfaat penelitian adalah berguna untuk mengetahui model pembelajaran yang bisa mempengaruhi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dan siswa didorong untuk memperoleh pengetahuan melalui permainan kartu huruf.

Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Oleh karena itu belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis, ini sesuai pendapat Resmini, 2014:49 yang mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang kalimat. Perilaku anak kadang kala berperan sehingga mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenal huruf dipengaruhi oleh memori jangka pendek, (Windrawati, 2020). Kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar. Kartu huruf biasanya berukuran 8-12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Fajriati, 2017). Selanjutnya, Kartu Huruf merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25-30 cm.

Gambar-gambar pada Kartu Huruf merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar (Tâm et al., 2016)

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Kartu Huruf adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Kartu angka biasanya berukuran 8-12 cm, 25-30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu angka atau kartu bergambar merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Penggunaan kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia aspek membaca dapat meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa kelas awal hal ini terbukti dengan beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prehatin (2010:66) dari hasil penelitian menyebutkan dengan kartu huruf yang menggunakan variasi warna dan dalam pelaksanaannya melibatkan siswa dalam pengoperasian kartu dapat meningkatkan

hasil belajar membaca siswa, nilai rerata mengalami peningkatan dari kondisi awal 60 meningkat 80 kemudian presentasi ketuntasan juga mengalami peningkatan dari kondisi awal 30% meningkat menjadi 92% (Sahrudin, 2005).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran dilaksanakan melalui permainan kartu huruf maka dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Gedongombo VI Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. Data dan sumber yang digunakan merupakan keterangan tentang sesuatu objek penelitian. Definisi data sebenarnya punya kemiripan dengan definisi informasi, hanya informasi lebih ditonjolkan dari segi servis, sedangkan data lebih ditonjolkan aspek materi. Data utama dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data-data tersebut diambil dari; Skor hasil tes siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, meliputi skor hasil tes awal dan hasil tes pada setiap akhir tindakan.

Hasil lembar observasi aktivitas Gabriela Rosalia Syatauw, Solehun & Nouval Rumaf / JPAPEDA (2) (2) (2020) : 80 - 86 84 pembelajaran. Yang dimaksud dengan sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Jadi sumber data ini menunjukkan asal informasi. Data ini harus diperoleh dari sumber data yang tepat. Jika sumber data tidak tepat maka mengakibatkan data yang terkumpul tidak relevan dengan masalah yang diselidiki. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Gedongombo VI Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai ketuntasan membaca permulaan siswa pada saat pratindakan adalah 60% sebanyak 32 siswa. Sedangkan siswa yang dinyatakan belum tuntas ada 30% atau 10 siswa. Adapun KKM Bahasa Indonesia pada aspek membaca adalah 65. Nilai rata-rata keterampilan membaca siswa pada saat pratindakan adalah 57,96.

Hasil refleksi memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran sudah berlangsung baik. Secara umum tidak ditemukan kendala yang berarti, pada keterampilan membaca siswa. Peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata siklus II yaitu 65 meningkat pada siklus III menjadi 70. Kenaikan juga terjadi pada nilai siswa yang sudah mencapai KKM yaitu meningkat dari 92% menjadi 96%.

Deskripsi Hasil Siklus I

Data jumlah siswa yang memiliki keterampilan membaca permulaan dengan kategori sangat baik ada 10 siswa, kategori baik ada 5 siswa, kategori cukup ada 7 siswa, dan kategori kurang ada 10 siswa. Hasil ini

menunjukkan bahwa data pra tindakan yang dilakukan masih berada pada kategori yang masih tergolong kategori cukup. Jadi, jumlah siswa yang telah mencapai KKM.

Hasil refleksi pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih ada beberapa kekurangan yang mengakibatkan belum tercapainya keberhasilan peneliti. Namun sudah ada peningkatan pada hasil tes keterampilan membaca siswa. Peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata kondisi awal.

Deskripsi Hasil Siklus II

Pembelajaran setelah melewati siklus I selanjutnya diteruskan pada Siklus II untuk mencari peningkatan kemampuan yang terjadi pada siklus berikutnya. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil tuntas secara klasikal atau secara individu. Hasil tes keterampilan membaca permulaan siswa pada siklus II. Ada 11 siswa masuk dalam kategori sangat baik, 6 siswa dalam kategori baik, 8 siswa dalam kategori cukup, dan 7 siswa dalam kategori kurang.

Deskripsi Hasil Siklus III

Hasil refleksi pada siklus III memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran sudah berlangsung baik. Secara umum tidak ditemukan kendala yang berarti, karena pelaksanaan siklus III ini merupakan perbaikan dari kekurangan pada siklus sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada keterampilan membaca siswa.

Peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata siklus II yaitu 60 meningkat pada siklus III menjadi 71. Kenaikan juga terjadi pada nilai siswa yang sudah mencapai KKM yaitu meningkat dari 92% menjadi 96%.

KESIMPULAN

Penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I SDN Gedongombo VI Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban dengan adanya perbaikan yang terus dilakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari: Presentasi siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Gedongombo VI Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. Beberapa masalah yang ditemui dalam pelaksanaan antara lain pengelolaan kelas selama pembelajaran, namun masalah itu dapat diatasi dengan adanya perbaikan pada setiap siklus yaitu memberikan motivasi kepada siswa, pemberian penghargaan, dan penyajian masalah sehari-hari yang menarik pada lembar kerja siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Guarango, P. M. (2022). No Title לראות קשה הכי.

- העניינים לנגד שבאמת מה את, 8.5.2017, 2003–2005.
- Hanafi. (2018). PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 159–170.
- Mau, P. M. T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992–9006. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989>
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.495>
- Tâm, T., Và, N. C. Ú U., Giao, C. Ê N., Ngh, C., & Chu, Â N B Û I. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 01, 1–23.
- Sahrudin, B. (2005). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Ginunggung Melalui Media Kartu Huruf Kec . Galang, 4(10), 62–77.
- Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anak Kelas Sd/Mi . Jakarta : Kencana. Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (Kdt)
- Trisniwati. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.
- Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda (Publikasi Pendidikan Dasar)*, 2 (1), 10-16.
- Ahmadi, F. (2010). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Gleen Doman Berbasis Multimedia, 27.
- Alis Qomariyatun. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Melalui Permainan Kartu Huruf, Gambar Dan Angka Pada Pembelajaran Tematik (Bahasa Indonesia Dan Matematika) Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 01 Gedung Kecamatan Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.
- Ari Musodah. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 Ra Ma'arif Nu Karang Tengah Kertanegara