

## **UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VOCABULARY HANGING GAME PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Siti Masitoh<sup>1</sup>, Arsyi Rizqia Amalia<sup>2</sup>, Iis Nurasih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Alamat e-mail : [1hayilmasitoh@gmail.com](mailto:hayilmasitoh@gmail.com), [2 arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id](mailto:arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id),

[3iisnurasih@ummi.ac.id](mailto:iisnurasih@ummi.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the improvement of the beginning reading ability of first grade students of SD Negeri 3 Ciracap through the use of vocabulary hanging game media. The research method used is class action research. The subjects of this study were first grade students totaling 25 students. Data were collected through observation and tests and then analyzed using descriptive statistical techniques. The results showed that the application of vocabulary hanging game media can improve the beginning reading ability of grade I students of SD Negeri 3 Ciracap. In the pre-cycle, there were 10 students equivalent to 40% who could recognize syllables very well, there were 13 students equivalent to 52% who could pronounce letter sounds very well, and there were 11 people equivalent to 44% who could understand various symbols in the form of a series of letters in a writing and picture very well. In cycle I, there were 16 students equivalent to 64% who could recognize syllables very well, there were 17 students equivalent to 68% who could pronounce letter sounds very well, and there were 12 people equivalent to 48% who could understand various symbols in the form of a series of letters in a writing and picture very well. In cycle II, there were 21 students equivalent to 84% who could recognize syllables very well, there were 22 students equivalent to 88% who could pronounce letter sounds very well, and there were 16 people equivalent to 64% who could understand various symbols in the form of a series of letters in a writing and picture very well.*

*Keywords: beginning reading, learning media, vocabulary hanging game*

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap melalui penggunaan media vocabulary hanging game. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media vocabulary hanging game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap. Pada siklus pra siklus, ada 10 orang siswa setara dengan 40% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat

baik, ada 13 orang siswa setara dengan 52% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 11 orang setara dengan 44% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik. Pada siklus siklus I, ada 16 orang siswa setara dengan 64% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 17 orang siswa setara dengan 68% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 12 orang setara dengan 48% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik. Pada siklus siklus II, ada 21 orang siswa setara dengan 84% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 22 orang siswa setara dengan 88% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 16 orang setara dengan 64% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik.

Kata Kunci: membaca permulaan, media pembelajaran, vocabulary hanging game

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang dilakukan guru yang ditujukan kepada siswa, dengan fokus pada pengembangan kompetensi bahasa Indonesia. Dalam lingkungan pendidikan dasar, strategi pembelajaran bahasa Indonesia harus diperhitungkan perkembangan kognitif siswa yaitu tingkat pemikiran konkret ke abstrak (Nurmalasari, 2023). Dalam lingkup pembelajaran bahasa Indonesia, siswa harus menguasai beberapa kemampuan, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Salah satu kemampuan bahasa Indonesia yang penting dan harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar di kelas rendah adalah kemampuan membaca. Kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting dikuasai oleh siswa karena dengan membaca tersebut siswa akan memperoleh segala pengetahuan dalam proses pembelajaran. Membaca merupakan kegiatan penalaran yang termasuk dalam kemampuan berbahasa. Membaca adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui bahasa tertulis (Purba et al., 2023).

Membaca digambarkan sebagai aspek keterampilan bahasa reseptif karena memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman diperoleh melalui membaca. Fungsi dari membaca adalah agar pembaca dapat memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan memperluas wawasan seseorang (Purba et al., 2023). Berdasarkan pendapat tersebut, maka kemampuan membaca mutlak harus dikuasai oleh siswa kelas I karena berkaitan dengan tujuan sekolah adalah untuk memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan wawasan. Tanpa adanya kemampuan membaca, maka akan sulit bagi siswa untuk mencapai tujuan tersebut.

Memiliki kemampuan membaca sangat penting, terutama bagi siswa kelas rendah di tingkat pendidikan dasar yang baru mengenal huruf dan kosakata. Kemampuan membaca menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai mata pelajaran. Tujuan utama dari pendidikan dasar adalah untuk membina siswa agar memiliki kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung (Shobirin dalam Muammar, 2020). Siswa dapat menginterpretasikan berbagai informasi yang disampaikan

melalui tulisan secara akurat jika kemampuan membaca siswa diasah. Pelajaran membaca pada siswa kelas rendah di sekolah dasar difokuskan pada membaca permulaan (Muammar, 2020).

Membaca permulaan berkaitan dengan kemampuan siswa untuk dapat membaca dengan pelafalan dan intonasi yang tepat. Pengembangan kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan penting yang membutuhkan kemahiran dan penguasaan bagi setiap siswa. Selama fase membaca permulaan, siswa diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian mengaitkannya dengan pelafalan yang sesuai Dalman (dalam Muammar, 2020).

Kemampuan membaca permulaan ini biasanya diberikan di pendidikan dasar, khususnya di kelas satu hingga tiga. Sangat penting bagi siswa untuk menguasai kemampuan membaca permulaan pada tingkat kelas bawah sebelum melanjutkan ke kemampuan membaca yang lebih kompleks seperti membaca pemahaman. Pada tahap membaca permulaan, beberapa hal yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya adalah (1) dapat mengenali suku kata;

(2) dapat mengucapkan bunyi huruf;  
(3) dan memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar (Gading et al., 2019).

Melihat pentingnya pembelajaran membaca pada siswa kelas rendah di sekolah dasar, sudah sepatutnya guru berusaha dengan maksimal agar pembelajaran membaca dapat berlangsung dengan optimal. Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 3 Ciracap, kondisi pembelajaran membaca permulaan di sekolah kurang optimal karena siswa kesulitan dalam melakukan kegiatan membaca dan kurang antusias ketika belajar membaca. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa yang sudah menguasai kemampuan membaca permulaan adalah 12 orang setara dengan 48% sedangkan sisanya sebanyak 13 orang setara dengan 52% belum menguasai kemampuan membaca permulaan.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan ini dapat dilihat dari kemampuan membaca siswa. Dari hasil observasi diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang tepat dalam menyebutkan huruf. Siswa tidak dapat mengaitkan huruf yang diucapkan dengan simbol huruf.

Contohnya ketika di dalam buku tertulis simbol “d” banyak siswa yang membacanya sebagai “b” ataupun sebaliknya. Kemudian ada beberapa siswa juga yang sudah dapat membaca suku kata atau kata dengan baik akan tetapi siswa tersebut tidak memahami makna dari kata yang dibaca.

Selain itu, ada beberapa siswa yang dapat membaca huruf dengan tepat, akan tetapi ketika menggabungkannya dengan huruf lain, siswa tersebut tidak bisa membacanya. Rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap berdasarkan observasi awal yang dilakukan lebih disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran saat membaca permulaan. Ketika pembelajaran membaca berlangsung siswa hanya berfokus belajar membaca menggunakan buku bacalah tanpa menggunakan media lainnya. Hal tersebut membuat pembelajaran membaca menjadi kurang maksimal karena siswa mudah bosan ketika belajar membaca.

Ada banyak siswa yang sudah dapat membaca dengan lancar menggunakan buku bacalah, akan tetapi ketika diganti buku, siswa tidak

mampu untuk membacanya. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu adanya media baru yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran baru agar siswa lebih antusias dan mau untuk belajar membaca. Lebih lanjut adanya media pembelajaran baru dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah media vocabulary hanging game. Media vocabulary hanging game adalah media pembelajaran visual yang dibuat dari bahan flanel. Alat ini berfungsi sebagai media yang efektif untuk menginstruksikan dan memperkuat kemampuan kosa kata bagi siswa, terutama untuk kosakata dasar. Sesuai dengan namanya, teknik yang tercakup dalam penggunaan alat ini meliputi penggantungan huruf untuk menyusun kata dan objek terkait yang sesuai dengan kosakata yang ditentukan (Amalia, 2025)

Pada pelaksanaannya, media vocabulary hanging game

menampilkan gambar yang dipasangkan dengan kata-kata yang sesuai, dengan setiap gambar menyampaikan makna, deskripsi, dan interpretasi yang berbeda. Media vocabulary hanging game, sebuah media yang menggabungkan elemen visual dan kinestetik, menyajikan media pembelajaran yang inovatif untuk mengajar siswa kelas awal dalam hal kosakata dan keterampilan membaca permulaan.

Melalui kegiatan seperti menggantung huruf, siswa terlibat dalam tugas fisik yang meningkatkan keterampilan motorik halus dan memperkuat kemampuan membaca permulaan. Kelebihan dari media vocabulary hanging game adalah media ini dapat membantu penguasaan kosakata dengan cara bermain dengan menggantungkan media bentuk dan huruf pada kancing yang sudah tersedia (Amalia, 2025). Secara keseluruhan, vocabulary hanging game memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan siswa dengan cara belajar membaca menggunakan bantuan dari gambar yang tergantung di dalam media vocabulary hanging game.

Penggunaan media vocabulary hanging game membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf hingga pemahaman kosakata dasar, serta meningkatkan motorik halus mereka. Selain itu, media vocabulary hanging game juga menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar membaca permulaan. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media vocabulary hanging game sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Media vocabulary hanging game membuat siswa dapat belajar membaca dengan menyenangkan sehingga meningkatkan minat siswa serta dapat membantu siswa untuk lebih mudah menguasai kemampuan membaca permulaan dengan adanya tulisan dan gambar pada vocabulary hanging game. Tampilan media vocabulary hanging game yang menarik akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar membaca. Mengingat betapa pentingnya kemampuan membaca permulaan, maka cukup beralasan jika penelitian

ini berfokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media vocabulary hanging game.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media vocabulary hanging game dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan membaca permulaan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media vocabulary hanging game.

## **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

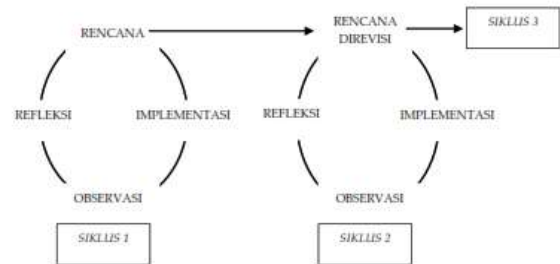
Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan November 2024 sampai dengan selesai. Lokasi dari penelitian ini adalah SD Negeri 3 Ciracap yang beralamat di Jl. H. Anwari Ciracap, Desa, Ciracap, Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi. Partisipan dari penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap yang berjumlah 25 orang siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan

kelas. Menurut Kunandar (2016), penelitian tindakan kelas adalah sebuah metode penelitian tindakan kolaboratif di mana guru dan peneliti bekerja sama untuk merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas melalui siklus berulang dari mulai perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain Carr dan Kemmis. Melalui desain ini, setiap kekurangan yang teridentifikasi di awal pelaksanaan tindakan dapat diperbaiki dan dikembangkan pada siklus berikutnya sampai indikator keberhasilan tercapai. Kemmis dan Taggart (dalam Rasyid, 2022) menyatakan bahwa proses penelitian dimulai dengan perencanaan tindakan, diikuti dengan pelaksanaannya sebagai kegiatan kelas, dan observasi tindakan selanjutnya. Refleksi kemudian dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui tindakan. Langkah penelitian tindakan kelas

desain Carr dan Kemmis dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1.** Model Penelitian Tindakan Kelas Carr dan Kemmis (Rasyid, 2022)

Berdasarkan gambar 1, langkah penelitian tindakan kelas yaitu 1) mengidentifikasi dan memperkuat pentingnya isu atau masalah tertentu; 2) mengumpulkan informasi yang relevan; 3) merumuskan rencana tindakan; 4) melaksanakan tindakan; 5) memonitor hasil tindakan; 6) menganalisis hasil pengamatan; 7) merevisi rencana awal berdasarkan hasil refleksi (Rasyid, 2022).

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini ada 2, yaitu hasil observasi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta tes kemampuan membaca permulaan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data hasil observasi guru, siswa, dan tes

kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan rumus berikut.

$$Skor = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}}$$

(Sari et al., 2022)

Skor kemampuan belajar membaca permulaan siswa pada penelitian ini kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria berikut ini.

**Tabel 1.** Kriteria Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

No	Skor	Kriteria
1.	80 – 100	Sangat Baik
2.	70 – 79	Baik
3.	60 – 69	Cukup
4.	50 – 59	Kurang
5.	0 – 49	Sangat Kurang

(Sari & Kurniaman dalam Sari dkk., 2022)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata yang diperoleh seluruh siswa  $\geq 80$ . Jika hasil penelitian belum memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Sebaliknya jika hasil penelitian sudah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian akan dihentikan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Vocabulary Hanging Game**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *vocabulary*

*hanging game* pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali untuk masing-masing siklus. Pembelajaran siklus I dilakukan secara individu sedangkan untuk siklus II pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *vocabulary hanging game* dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap pertama adalah perencanaan. Tujuan dari perencanaan ini agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan mencakup pembuatan modul ajar, menyiapkan media *vocabulary hanging game*, membuat instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan, menyusun lembar observasi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *vocabulary hanging game*, serta menyiapkan materi pelajaran dan alat yang digunakan dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan perencanaan yang matang, selanjutnya dilakukan implementasi media *vocabulary hanging game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.



Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahapan kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II tidak ada perbedaan. Perbedaannya terletak pada cara belajarnya. Siklus I dilakukan secara individu sedangkan siklus II dilakukan secara kelompok.

Kegiatan diawali dengan guru membukan pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama-sama sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pembiasaan kelas yaitu dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama-sama. Setelah melaksanakan pembiasaan kelas, kegiatan dilanjutkan dengan guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa.

Pada kegiatan pendahuluan guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih semangat dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.

Kegiatan inti dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap pertama yaitu pengenalan bunyi huruf. Pada tahap ini guru memperkenalkan huruf abjad satu persatu menggunakan media *vocabulary hanging game*. Kemudian guru juga mengajarkan bunyi setiap huru menggunakan *vocabulary hanging game*. Guru memberikan contoh kata yang diawali dengan huruf tertentu menggunakan media *vocabulary hanging game*. Selanjutnya siswa melakukan kegiatan mencocokkan gambar dengan huruf menggunakan media *vocabulary hanging game*.

Tahap kedua yaitu pengenalan kata sederhana. Pada tahap ini guru memperkenalkan kata-kata sederhana yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media *vocabulary hanging game*. Guru menggunakan gambar untuk membantu siswa memahami makna kata melalui media *vocabulary hanging game*. Selanjutnya siswa melakukan kegiatan menyusun kata dari huruf-huruf menggunakan media *vocabulary hanging game*.

Tahap ketiga yaitu pengenalan kalimat sederhana. Pada tahap ini guru membacakan kalimat sederhana

menggunakan media *vocabulary hanging game*. Kemudian guru meminta siswa untuk mengulang kalimat tersebut. Selanjutnya siswa membuat kalimat sederhana dengan bantuan gambar menggunakan media *vocabulary hanging game*.

Tahap keempat yaitu penguatan. Pada tahap ini guru memberikan latihan membaca secara individu maupun kelompok. Kemudian guru memberikan umpan balik kepada siswa. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi.

Setelah dilaksanakan kegiatan inti, selanjutnya masuk dalam kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru melakukan evaluasi. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Guru juga memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Terakhir guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam penutup.

Saat pelaksanaan siklus I, siswa masih kurang dapat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan

media *vocabulary hanging game*. Selama pembelajaran ada siswa yang hanya fokus kepada media dan tidak terlalu fokus pada apa yang harus mereka kuasai melalui media tersebut. Siswa fokus pada melihat gambar-gambar yang ada pada media. Selama pembelajaran ada beberapa siswa yang mengobrol dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan instruksi guru. Hal tersebut wajar terjadi karena siswa masih beradaptasi dengan media pembelajaran baru.

Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada siklus I pembelajaran dilakukan secara individu membuat siswa yang secara akademik berkemampuan rendah tidak memperoleh dukungan dalam belajar. Siswa menjadi tidak bisa bertanya ataupun diskusi ketika tidak bisa. Misalnya ketika ada siswa yang tidak tahu hurufnya, ketika belajar individu siswa menjadi tidak bisa bertanya kepada temannya.

Pembelajaran pada siklus II dilakukan secara berkelompok untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I. Melalui pembelajaran secara berkelompok siswa dapat saling membantu ketika belajar membaca

menggunakan media *vocabulary hanging game*. Kemudian siswa dengan kemampuan akademik rendah dapat bertanya kepada temannya yang sudah mahir membaca. Pembelajaran kelompok dapat mendorong siswa untuk saling menjelaskan materi sehingga dapat memperdalam pemahaman konsep dan lebih mudah dalam belajar (Nugraheni & Astuti, 2024).

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran juga dilakukan observasi terhadap guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *vocabulary hanging game*. Observasi dilakukan oleh seorang observer menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Guru

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	Kegiatan Pendahuluan Pengenalan	72%	Cukup	94%	Sangat Baik
2.	Huruf dan Bunyi	75%	Cukup	92%	Sangat Baik
3.	Pengenalan Kata	75%	Cukup	88%	Sangat Baik
4.	Pengenalan Kalimat Sederhana	75%	Cukup	88%	Sangat Baik
5.	Penguatan	63%	Cukup	83%	Sangat Baik
6.	Kegiatan Penutup	75%	Cukup	94%	Sangat Baik

Secara keseluruhan, seluruh aspek kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan mencapai kriteria

sangat baik pada semua indikator di akhir siklus. Hal tersebut mengindikasikan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada

siklus II sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kegiatan pendahuluan pada siklus I memperoleh persentase keterlaksanaan sebesar 72% dengan kriteria cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 94% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru berhasil memperbaiki dan memaksimalkan pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran. Kegiatan pengenalan huruf dan bunyi meningkat dari 75% dengan kriteria cukup pada siklus I menjadi 92% dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Ini menunjukkan peningkatan performa guru dalam mengenalkan fonem kepada siswa.

Kegiatan pengenalan kata sudah memperoleh hasil sangat baik sejak siklus I dengan persentase 75% dan meningkat menjadi 88% pada siklus II. Artinya, guru dapat melakukan kegiatan pengenalan kata dengan sangat baik dan siswa mampu mengikuti kegiatan tersebut dengan baik juga. Pengenalan kalimat sederhana juga menunjukkan hasil yang konsisten baik pada siklus I maupun siklus II dengan kriteria sangat baik. persentase yang diperoleh pada siklus I adalah 75% dan siklus II 88%.

Kegiatan penguatan yang sebelumnya memperoleh nilai terendah dengan persentase 63% dan kriteria cukup pada Siklus I, mengalami peningkatan drastis menjadi 83% dengan kriteria sangat baik pada Siklus II. Ini menunjukkan perbaikan signifikan dalam memberikan stimulus penguatan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Kegiatan penutup pada siklus I sudah tergolong sangat baik dengan persentase 75%, dan meningkat menjadi 94% pada siklus II, menunjukkan bahwa guru mampu menutup kegiatan dengan refleksi dan penguatan secara maksimal.

Hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru sangat baik dalam melaksanakan pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat baik. Guru dapat melaksanakan perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran serta membimbing siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pembelajaran dengan kualitas yang baik akan menghasilkan hasil yang baik juga bagi siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mampu mengelola

pembelajaran dengan sangat baik. Fitriana dkk. (2024) menyimpulkan bahwa kualitas manajemen kelas dan interaksi pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Guru yang mampu

mengatur waktu, ruang, dan perhatian siswa akan mendorong keterlibatan aktif dan fokus belajar, termasuk dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Siswa

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	Kegiatan Pendahuluan	46%	Kurang	88%	Sangat Baik
2.	Pengenalan Huruf dan Bunyi	81%	Baik	94%	Sangat Baik
3.	Pengenalan Kata	81%	Baik	88%	Sangat Baik
4.	Pengenalan Kalimat Sederhana	88%	Sangat Baik	88%	Sangat Baik
5.	Penguatan Kegiatan	63%	Cukup	88%	Sangat Baik
6.	Penutup	69%	Cukup	88%	Sangat Baik

Hasil observasi siswa pada kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II pada seluruh indikator. Pada kegiatan pendahuluan, persentase keterlibatan siswa meningkat dari 46% dengan kategori kurang menjadi 88% dengan

kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan awal pada Siklus II lebih mampu menarik perhatian dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Indikator pengenalan huruf dan bunyi terjadi peningkatan dari 81% dengan kriteria baik menjadi 94% dengan kriteria sangat baik. Ini

menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pengenalan huruf dan bunyi huruf secara maksimal.

Selanjutnya, pada pengenalan kata, ketercapaian meningkat dari 81% menjadi 88%, keduanya termasuk dalam kategori baik dan sangat baik, yang menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam belajar mengenali kata-kata sederhana secara bertahap. Sementara itu, pengenalan kalimat sederhana sudah mencapai hasil sangat baik sejak siklus I dengan persentase 88% dan tetap konsisten pada siklus II, yang menandakan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pengenalan kalimat sederhana sudah sangat baik.

Pada aspek penguatan, terdapat peningkatan dari 63% dengan kriteria cukup menjadi 88% dengan kriteria sangat baik. Hal ini mencerminkan bahwa strategi penguatan yang diterapkan guru berhasil memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Terakhir, pada kegiatan penutup, hasilnya meningkat dari 69% dengan kriteria cukup menjadi 88% dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan

bahwa kegiatan penutup pada siklus II berhasil membantu siswa merefleksikan pembelajaran dengan lebih baik.

Hasil observasi siswa menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran semakin meningkat setiap siklusnya. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran mempunyai kesempatan lebih besar untuk memperoleh peningkatan dalam kemampuan akademik mereka, termasuk dalam kemampuan membaca permulaan. Proses pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa secara langsung terlibat secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar, seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan, mencoba, dan mengeksplorasi materi.

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berperan penting dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman materi. Siswa yang belajar secara aktif menunjukkan tingkat keberhasilan akademik yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang hanya terlibat secara pasif. Pembelajaran aktif tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi belajar dan

hasil belajar secara keseluruhan. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam prosesnya, baik secara individu maupun kelompok, terbukti meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan lebih baik (Sahito, 2025).

## **2. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Vocabulary Hanging Game**

Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena kemampuan membaca permulaan merupakan komponen fundamental dalam perkembangan bahasa. Kemampuan membaca permulaan tidak hanya mencakup pengenalan karakter alfabet atau bunyi huruf, kemampuan ini juga mencakup kemampuan untuk memahami kosa kata. Konsep tersebut sesuai dengan pendapat Pratiwi & Ariawan (Rohman et al., 2022) yang menyatakan kemampuan membaca permulaan difokuskan tentang mengenal huruf dari A sampai Z, mengucapkan huruf mengikuti bunyi yang sesuai hingga siswa memahami huruf-huruf tersebut baik secara visual maupun lisan, mengeja

suku kata, menguraikan kata, dan memahami kalimat singkat.

Kondisi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas I SD Negeri 3 Ciracap masih belum dikembangkan secara optimal. Hal ini tampak ketika belajar membaca masih kurang menggunakan media pembelajaran. Ketika pembelajaran membaca berlangsung siswa hanya berfokus belajar membaca menggunakan buku bacalah tanpa menggunakan media lainnya. Hal tersebut membuat pembelajaran membaca menjadi kurang maksimal karena siswa mudah bosan ketika belajar membaca. Pembelajaran membaca berjalan satu arah dan siswa hanya mengulangi apa yang dibacakan oleh guru.

Proses pembelajaran tampak kurang interaktif dan bersifat satu arah, guru sibuk menyebutkan huruf/suka kata/kata dan siswa hanya mengulanginya. Padahal dalam pembelajaran, guru diharapkan berperan sebagai fasilitator, guru juga senantiasa diharapkan menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran akan menarik bagi siswa. Iskandar dkk. (2024) menyatakan guru yang kompeten

memiliki kemampuan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik dan kodusif, sehingga dapat membuat perkembangan siswa lebih meningkat.

Pembelajaran membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan memerlukan strategi khusus agar siswa dapat menguasai kemampuan membaca. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mengajarkan kemampuan membaca permulaan kepada siswa. Media pembelajaran akan membantu guru dalam mempermudah mengajarkan kemampuan membaca permulaan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran membaca permulaan membutuhkan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memfasilitasi proses belajar membaca menjadi efektif dengan meningkatkan keterlibatan siswa, menyederhanakan pemahaman, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Anggraeni et al., 2023).

Media yang digunakan pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap adalah media *vocabulary hanging*

*game*. Media *vocabulary hanging game* adalah media pembelajaran visual yang dibuat dari bahan flanel. Alat ini berfungsi sebagai media yang efektif untuk menginstruksikan dan memperkuat kemampuan kosa kata bagi siswa, terutama untuk kosakata dasar. Sesuai dengan namanya, teknik yang tercakup dalam penggunaan alat ini meliputi penggantungan huruf untuk menyusun kata dan objek terkait yang sesuai dengan kosakata yang ditentukan (Amalia, 2025).

Mengukur kemampuan membaca permulaan dilakukan setiap akhir siklus untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *vocabulary hanging game* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap. Berikut merupakan hasil penilaian kemampuan membaca permulaan untuk setiap siklusnya.

Diketahui pada pra siklus untuk indikator pertama yaitu dapat mengenali suku kata, terdapat 2 orang siswa setara dengan 8% masuk dalam kriteria sangat kurang, 3 orang siswa setara dengan 12% masuk dalam kriteria kurang, 3 orang siswa setara dengan 12% masuk dalam kriteria cukup, 7 orang siswa setara dengan



28% masuk dalam kriteria baik, dan 13 orang siswa setara dengan 52% masuk dalam kriteria sangat baik.

Indikator kedua yaitu dapat mengucapkan bunyi huruf, terdapat 1 orang siswa setara dengan 4% masuk dalam kriteria sangat kurang, 3 orang siswa setara dengan 12% masuk dalam kriteria kurang, 4 orang siswa setara dengan 16% masuk dalam kriteria cukup, 4 orang siswa setara dengan 12% masuk dalam kriteria baik, dan 10 orang siswa setara dengan 40% masuk dalam kriteria sangat baik.

Indikator ketiga yaitu memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar, terdapat 4 orang siswa setara dengan 16% masuk dalam kriteria sangat kurang, 4 orang siswa setara dengan 16% masuk dalam kriteria kurang, 5 orang siswa setara dengan 20% masuk dalam kriteria cukup, 1 orang siswa setara dengan 4% masuk dalam kriteria baik, dan 11 orang siswa setara dengan 44% masuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil siklus I untuk indikator pertama yaitu dapat mengenali suku kata, terdapat 1 orang siswa setara dengan 4% masuk dalam kriteria kurang, 1 orang siswa setara dengan

4% masuk dalam kriteria cukup, 7 orang siswa setara dengan 28% masuk dalam kriteria baik, dan 16 orang siswa setara dengan 64% masuk dalam kriteria sangat baik.

Indikator kedua yaitu dapat mengucapkan bunyi huruf, terdapat 2 orang siswa setara dengan 8% masuk dalam kriteria kurang, 2 orang siswa setara dengan 8% masuk dalam kriteria cukup, 4 orang siswa setara dengan 16% masuk dalam kriteria baik, dan 17 orang siswa setara dengan 68% masuk dalam kriteria sangat baik.

Indikator ketiga yaitu memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar, terdapat 2 orang siswa setara dengan 8% masuk dalam kriteria kurang, 6 orang siswa setara dengan 24% masuk dalam kriteria cukup, 5 orang siswa setara dengan 20% masuk dalam kriteria baik, dan 12 orang siswa setara dengan 48% masuk dalam kriteria sangat baik.

Penggunaan media *vocabulary hanging game* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil pelaksanaan Tindakan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan

membaca permulaan. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan mulai minat terhadap kegiatan belajar. Siswa semakin bisa mengenali suku kata, dapat mengucapkan bunyi huruf, dan memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar.

Pada siklus siklus I, ada 16 orang siswa setara dengan 64% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 17 orang siswa setara dengan 68% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 12 orang setara dengan 48% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik.

Hasil siklus II untuk indikator pertama yaitu dapat mengenali suku kata, terdapat 1 orang siswa setara dengan 4% masuk dalam kriteria cukup, 3 orang siswa setara dengan 12% masuk dalam kriteria baik, dan 21 orang siswa setara dengan 84% masuk dalam kriteria sangat baik. Indikator kedua yaitu dapat mengucapkan bunyi huruf, terdapat 1 orang siswa setara dengan 4% masuk dalam kriteria cukup, 2 orang siswa setara dengan 8% masuk dalam

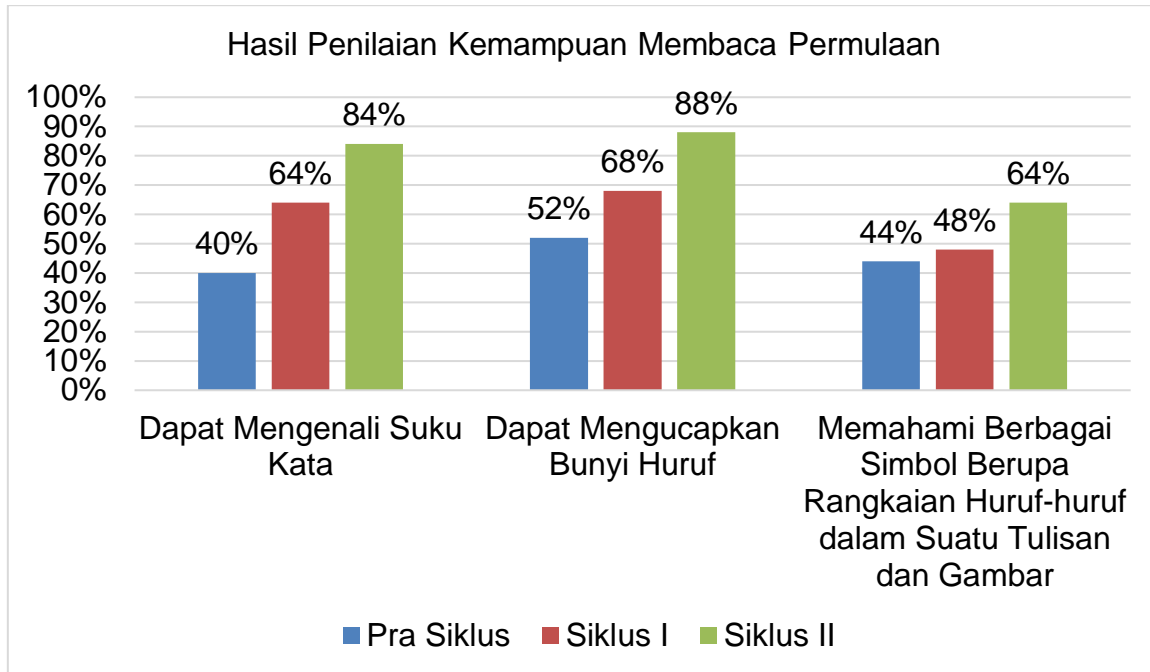
kriteria baik, dan 22 orang siswa setara dengan 88% masuk dalam kriteria sangat baik. Indikator ketiga yaitu memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar, 1 orang siswa setara dengan 4% masuk dalam kriteria cukup, 8 orang siswa setara dengan 32% masuk dalam kriteria baik, dan 16 orang siswa setara dengan 64% masuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra siklus. Namun, hasil pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang masih merasa bingung dan kurang percaya diri dalam belajar membaca seperti dalam menyebutkan huruf ataupun menyebutkan kata.

Perubahan cara belajar menggunakan media *vocabulary hanging game* dari yang awalnya belajar individu menjadi kelompok telah terbukti dapat lebih meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hasil pada siklus II menunjukkan ada 21 orang siswa setara dengan 84% yang sudah dapat

mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 22 orang siswa setara dengan 88% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 16 orang setara dengan 64% sudah dapat memahami

berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik. Hasil penilaian kemampuan membaca permulaan disajikan dalam grafik berikut ini.



**Grafik 1.** Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan grafik 1 dapat terlihat dengan jelas bahwa seiring dengan bertambahnya siklus, kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan. Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh kriteria sangat baik bertambah banyak seiring bertambahnya siklus. Indikator pertama menunjukkan bahwa pada pra siklus 40% siswa yang sudah dapat mengenali suku kata, kemudian meningkatkan menjadi 64% pada

siklus I dan meningkat kembali menjadi 84% pada siklus II. Indikator kedua yaitu dapat mengucapkan bunyi huruf pada pra siklus hanya 52% siswa yang bisa mengucapkan bunyi huruf kemudian meningkat menjadi 64% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 88% pada siklus II. Indikator ketiga yaitu dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar pada pra siklus hanya 44% siswa yang masuk dalam

kriteria sangat baik. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 48% pada siklus I yang masuk ke dalam kriteria sangat baik dan meningkat kembali menjadi 64% yang masuk kriteria sangat baik dalam memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar.

Hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra siklus.

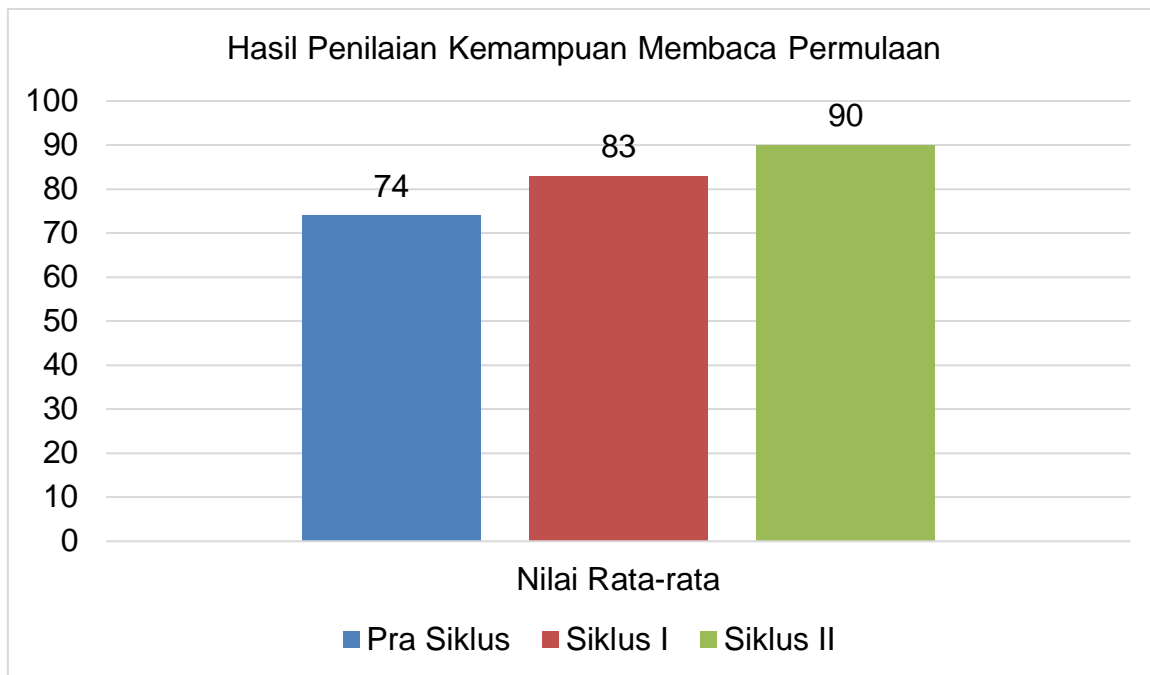
Namun, hasil pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang masih merasa bingung dan kurang percaya diri dalam belajar membaca seperti dalam menyebutkan huruf ataupun menyebutkan kata. Secara keseluruhan hasil penilaian kemampuan membaca permulaan siswa adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	74	83	90
2.	Nilai Tertinggi	100	100	100
3.	Nilai Terendah	40	58	68
4.	Jumlah Siswa Tuntas	12	13	21
5.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	13	12	4

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa pada pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh adalah 74 kemudian meningkat menjadi 83 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 91 pada siklus II. Hasil pada siklus II

sudah memenuhi indikator keberhasilan karena nilai rata-rata yang diperoleh lebih dari 80. Hasil penilaian kemampuan membaca permulaan siswa disajikan dalam grafik berikut ini.



**Grafik 2.** Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

Perubahan cara belajar menggunakan media *vocabulary hanging game* dari yang awalnya belajar individu menjadi kelompok telah terbukti dapat lebih meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hasil pada siklus II menunjukkan ada 21 orang siswa setara dengan 84% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 22 orang siswa setara dengan 88% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 16 orang setara dengan 64% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa media *vocabulary hanging game* terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Pemilihan media ini tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat karena media *vocabulary hanging game* sesuai dengan materi pelajaran yang digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Guru tidak bisa asal memilih media pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2019), media pembelajaran yang digunakan harus tepat serta dapat membantu siswa

dalam memahami media pembelajaran. Saat memilih media pembelajaran, guru dapat memperhatikan beberapa kriteria, yaitu ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Keberhasilan penggunaan media *vocabulary hanging game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena media pembelajaran *vocabulary hanging game* dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar melalui permainan. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Media *vocabulary hanging game* berfokus untuk melibatkan siswa secara aktif berpartisipasi dalam belajar kosa kata dan mencocokkannya dengan huruf.

Media *vocabulary hanging game* yang merupakan salah satu jenis *board game* dapat membangun lingkungan belajar yang menarik, kompetitif, dan merangsang siswa untuk belajar (Alifia et al., 2022). Media *vocabulary hanging game* dapat merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi, dan

mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran membaca. Penggunaan gambar, huruf, kosa kata dalam media *vocabulary hanging game* dapat memperkaya pembendaharaan kata siswa secara kontekstual.

### **E. Kesimpulan**

Penerapan media *vocabulary hanging game* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 3 Ciracap. Pada siklus pra siklus, ada 10 orang siswa setara dengan 40% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 13 orang siswa setara dengan 52% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 11 orang setara dengan 44% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik.

Pada siklus siklus I, ada 16 orang siswa setara dengan 64% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 17 orang siswa setara dengan 68% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 12 orang setara dengan 48% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa

rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik.

Pada siklus siklus II, ada 21 orang siswa setara dengan 84% yang sudah dapat mengenali suku kata dengan sangat baik, ada 22 orang siswa setara dengan 88% sudah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan sangat baik, dan ada 16 orang setara dengan 64% sudah dapat memahami berbagai simbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan gambar dengan sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alifia, A. S., Palupi, W., & Jumiatmoko, J. (2022). Alat Permainan Edukatif Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58600>
- Amalia, A. R. (2025). Media Vocabulary Hanging Game. In *Wawancara*.
- Anggraeni, U. A. M., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2023). Yukiba sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3980–3990. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4849>
- Fitriana, A. N., Aisah, M. N., Rianto, E. I., & Widakdo, R. (2024). Optimalisasi Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi dan Kedisiplinan Siswa. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 97–105. <https://doi.org/10.31949/madinasi.ka.v5i2.8267>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270–276. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Putri, H. I., Alqindy, K. K., & Anggrain, S. K. P. (2024). Peran Guru dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Positif di Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25762–25770.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan Sekolah Dasar. In *Sanabali Creative*. Sanabil.
- Nugraheni, S. R., & Astuti, R. (2024). Implementasi Small Group Discussion Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gotong Royong Pada Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41156–41166.

- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca dan Pengembangan dalam Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192.  
<https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Rasyid, F. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. In *IAIN Press Kediri*.
- Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas Satu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2946>
- Sahito, Z. H. (2025). *The Effectiveness of Active Learning Strategies in Enhancing Student Engagement and Academic Performance*. 110–127.
- Sari, H. M., Uswatun, D. A., Amalia, A. R., Mariam, S., & Yohana, E. (2022). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa melalui Kartu Kata Berbasis Wayang Sukuraga. *Jurnal Basicedu*, 6(5).  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3557>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.