



**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA KELAS 1 SDN SUMBEREJO 03
KOTA BATU**

Tria Melati Agustina¹, Mohammad Afifulloh², Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹triamelati5@gmail.com, ²mohammad.afifulloh@unisma.ac.id ,

³devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstract

Reading is one of the foundations for students to understand a learning material, besides reading is a tool to communicate, and a tool to understand the material. Beginning reading starts from an early age or in low grades such as grade I and grade II, which requires special attention and strategies when learning either method or media. Due to low grade students in the learning process students often feel bored, so the teacher is more effective by using a media or method that is suitable for the learning. One of the learning media that can be used to read beginners is the letter puzzle media. Reading with the Puzzle Letter media in the learning process will be more fun and the learning atmosphere will be more lively.

Keyword: *Puzzle letters, reading ability, students.*

A. Pendahuluan

Membaca adalah suatu pengetahuan utama yang mengantar kita dalam proses pembelajaran. Ilmu itu terdapat dilisan atau berada di dalam tulisan tangan, ilmu mencakup 3 aspek, yaitu dihati, dilisan, dan ditulisan. Membaca merupakan keterampilan yang diajarkan disekolah oleh guru kepada siswa, dengan membaca siswa dapat memperoleh informasi dan memperluas pengetahuan. (Hidayah, Afifullah, & Sulistiono, 2021) . Kegiatan membaca merupakan aktivitas pelajar yang setiap hari dilakukan, seseorang tidak dapat melakukan tersebut tanpa mempelajarinya membaca permulaan tidak asing lagi di usia dini, mereka di jenjang tersebut sudah diperkenalkan dengan dunia permulaan membaca. Selain itu, yang dihadapi problem membaca saat ini adalah pada pelaksanaan pembelajaran membaca. Mengembangkan kemampuan membaca permulaan pembelajaran dilakukan melalui belajar sambil bermain. Agar anak – anak termotivasi dalam mebalajar membaca dan tidak merasa bosan, karena tingkat membaca di indonesia rendah dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan tidak bervariasi. Kegiatan membaca permulaan siswa kelas rendah khususnya kelas 1 harus mendapatkan pendamping penuh dari seorang guru, dalam fase ini, siswa kelas rendah memulai mengenal huruf, suku kata, peran guru sangat penting dalam pendampingan

siswa supaya dapat menguasai ketrampilan membaca. (Wijayanto, Sulistiani, & Zakaria, 2021).

Untuk membantu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, guru juga lebih berperan untuk berkreasi dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana baru dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan seperti menggunakan media, karena media merupakan alat bantu kreatif untuk menciptakan sebuah suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran adalah sesuatu usaha guru untuk membantu siswa, agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya (Kustandi, 2011:1). Jadi, pembelajaran merupakan sebuah proses perantara pengajaran antara guru dengan siswa, yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Didalam proses pembelajaran kali ini siswa dituntut untuk bisa lancar membaca dan memahami bacaan dan memahami bagian-bagian abjad, selain itu juga melatih siswa untuk lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran. Dalam mendukung proses pembelajaran selain membuat pembelajaran yang menyenangkan juga harus didukung sebuah media pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang kreatif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (Sadiman, 2007) sehingga terjadi perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses belajar terjadi dengan baik.

Sedangkan Arsyad (2015:2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tak bisa terpisah dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan Pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran permulaan adalah *Puzzle Huruf*. Penggunaan media *Puzzle Huruf* merupakan salah satu faktor yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1. Media tersebut memiliki banyak manfaat khususnya dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:5) menyatakan bahwa secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain: Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, dan menimbulkan gairah belajar, intraksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Dan membuat suasana yang menyenangkan dan menjadikan pembelajaran yang kreatif, media *puzzle huruf* memperkenalkan siswa berbagai macam huruf abjad dan siswa akan mudah untuk memahaminya, selain itu juga akan mengasah otak kepada siswa untuk menggabungkan sebuah abjad menjadi sebuah kata ataupun kalimat, disisi lain sebagai bermain juga mengasah pemahaman siswa. Selain itu, Pembelajaran membaca di kelas 1 merupakan pembelajaran membaca tahap awal atau permulaan. Kemampuan membaca yang diperoleh tersebut akan menjadi dasar pembelajaran di kelas berikutnya.

Dengan permasalahan yang telah di paparkan, peneliti ingin memecahkan

permasalahan dengan menerapkan media visual berupa media *Puzzle Huruf* dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk siswa kelas 1. Media *Puzzle Huruf* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartu huruf yang mana merupakan mainan edukatif untuk melatih kemampuan anak – anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah permainan edukasi. Oleh karena itu, tepat rasanya melakukan penerapan media *Puzzle Huruf* untuk meningkatkan perkembangan membaca anak dalam pembelajaran. Yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan kelas 1 SDN Sumberejo 03 juga untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam penggunaan media *Puzzle Huruf* pada kelas 1 SDN Sumberejo 03.

B. Metode

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif dengan jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian dikelas tersebut (Mu'alimin:2014). Dalam penggunaan metode pembelajaran bisa berhasil tindaknya tergantung mencapai yang ingin dituju dalam pembelajaran itu sendiri (Wena, 2016). Dalam proses pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas guru tidak boleh membiarkan siswa nya mendengarkan penejelasan guru secara pasif melainkan menyuruh siswa nya untuk lebih kreatif dalam bertanya atau menanggapi apa yang diberikan oleh guru (Suharsimi,2010).

Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil atau menjelaskan proses permasalahan apa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan menggunakan sebuah solusi apa untuk mengatasi permasalahan di kelas tersebut, yang melakukan PTK di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (Arikunto,2017) Menurut pendapat Kemmis dan Mc Tanggart pada hakikatnya berupa perangkat – perangkat atau untaian – untaian dengan satuan perangkat terdiri dari empat tahapan yaitu; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumberejo 03 Kota Batu dengan subyek penelitian kelas I SDN Sumberejo 03 Kota Batu, dengan jumlah siswa 22 orang. Peneliti menggunakan dua sumber data untuk masalah yang akan diteliti yaitu dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder. Dalam prosedur penelitian, peneliti menggunakan model penelitian dari Mcel Kemmis dan Mce Tanggart. Model ini terdiri dari dua siklus, setiap satu siklus dilakukan satu kali pertemuan, dari perencanaan (planning), pelaksanaan (Action), pengamatan (Observasi), dan refleksi (Reflecting).

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama tindakan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan metode tes.

Tindakan dinyatakan berhasil, apabila kemampuan peserta didik secara klasikal dalam membaca mengalami peningkatan sehingga mampu membaca mulai dari huruf sampai kata dengan baik. Dengan presentase kemampuan >70%. Adapun indikator keberhasilan didasarkan pada ketentuan berikut:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Presentase (%)	Dengan Huruf	Dengan Angka	Kriteria
85 – 100	A	4	Sangat Baik
70 – 84	B	3	Baik
55 – 69	C	2	Cukup Baik
<55	D	1	Kurang

- Kemampuan peserta didik dalam membaca dikategorikan sangat baik apabila tingkat ketuntasan minimal 85%
- Kemampuan peserta didik dalam membaca dikategorikan baik apabila tingkat ketuntasan minimal mencapai 70%
- Kemampuan peserta didik dalam membaca dikategorikan cukup apabila tingkat ketuntasan minimal mencapai 55%
- Kemampuan peserta didik dalam membaca dikategorikan kurang apabila tingkat ketuntasannya minimal mencapai <55%

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan penggunaan media alfabet card untuk meningkatkan kemampuan membaca pada kelas 1 SDN Sumberejo 03

Menurut Mansur (2013:02) pendidikan peserta didik usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik motoric, social emosional, dan seni.

Dari paparan diatas dapat dijelaskan bahwa tumbuh perkembangan peserta didik melalui beberapa tahap, seperti perilaku setiap di sekolah, pembiasaan melakukan berdo'a sebelum memulai pembelajaran merupakan hal contoh kecil guru menerapkan kebiasaan tersebut, sehingga peserta didik terbiasa melakukannya baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

Penerapan metode dalam kegiatan pembelajaran ialah segala sesuatu yang berkaitan dengan perbuatan yang membawa peserta didik ke tujuan pembelajaran yang

ditetapkan (Muhaimin, 2005) penggunaan metode pembelajaran dapat mempengaruhi berhasil tindaknya dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Wena, 2016).

Pada penelitian ini pelaksanaan tindakan pada penggunaan media *Puzzle Huruf* yang dilakukan dalam dua siklus hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Arikunto,2017) bahwasanya pnelitian tindakan model Kemmis dan Taggart terdiri dari beberpa siklus. Sebelum diterapkanya siklus 1 peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra siklus, hal ini dilakukan kemampuan siswa sebelum dilakukan tindakan.

Pada penelitian ini pelaksanaan tindakan pada penggunaan media *Puzzle Huruf*, *sebelum* melakuakn tindakan 2 siklus. Sebelum melakukan siklus 1 peneliti melakukan pra siklus terlebih dahulu dengan melakukan wawancara dengan wali kelas 1 tersebut, untuk mengetahui kondisi kelas dan kendala apa yang dialami dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas, peneliti melakukan diskusi mengenai permasalahan yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Setelah menemukan solusinya maka peneliti bisa melakukan penerapan dengan menggunakan metode siklus I.

Pada saat itu peneliti melakukan penelitian di kelas I bersarkan survei dari guru kelas I bahwa di kelas tersebut memiliki kendala dalam proses pemahaman membaca sehingga proses pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar. Disamping itu, wali kelas dalam proses pembelajaran kurang menggunakan sebuah media pembelajaran maka pembelajaran tersebut menimbulkan bosan dan peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran. Sehingga peneliti memutuskan menggunakan 2 siklus dengan setiap siklus menggunakan I kali pertemuan 1 hari di pertemuan siklus. Disklus I peneliti memperkenalkan kepada peserta didik mengenai *Puzzle Huruf* dengan membentuk kelompok setiap I kelompok terdiri dari 5 peserta didik, didalam kelompok tersebut di bagikan sebuah *Puzzle Huruf* dan di setiap kelompok harus menyelesaikan puzzle tersebut dengan waktu yang telah ditentukan oleh peneliti di siklus I tersebut peserta didik dikasih waktu 15 menit untuk menyelesaikannya, bai yang belum selesai maka tidak boleh untuk menyelesaikannya. Setelah melakukan penyusunan puzzle huruf dengan kelompok maka siswa maju kedepan dengan menyelesaikan puzzle dan tes membaca. Di disklus II dilakukan sama seperti di siklus I hanya dissiklus II dalam menyelesaikan *Puzzle Huruf* dilakukan selama 10 menit dan dilakukan juga tes membaca dengan menggunakan sebuah media *Puzzle Huruf* tersebut.

2. Penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Sumberejo 03

Peningkatan kemampuan membaca dengan media *Puzzle Huruf* dapat dilihat dari hasil proses pembelajaran berlangsung yang mengalami kenaikan dan pada keaktifan siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Huruf* di sisi lain media tersebut memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan siswa membaca. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan membaca siswa yang meningkat dengan menggunakan media *Puzzle Huruf* dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Peningkatan kemampuan membaca dengan media *Puzzle Huruf* dapat dilihat dari proses penilaian hasil tes membaca yang dilakukan pada tahap siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus melakukan tes membaca dengan menggunakan media puzzle setiap siklus memiliki peningkatan yang berbeda, pada tahap pra siklus mendapatkan hasil dari wawancara dengan wali kelas sebanyak 45% presentase, pada tahap siklus I dengan dilakukan tes membaca menggunakan media puzzle mendapatkan hasil peningkatan dengan hasil presentase 65%, dan ditahap terakhir di siklus II mendapatkan 85% presentase, pada tahap siklus II sudah mencapai tujuan dalam membentuk kemampuan siswa dalam pemahaman membaca, maka penelitian dihentikan sampai di siklus II. Berdasarkan hasil perolehan penilaian di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar pada saat sebelum adanya tindakan (pra siklus), siklus 1, dan siklus 2 telah mengalami peningkatan yang signifikan, karena pada siklus 2 telah mencapai 85% peserta telah memiliki kemampuan dalam membaca sebagaimana teori yang dipaparkan oleh Mastoah (2016) bahwa seseorang dikatakan memiliki kemampuan apabila seseorang tersebut dapat menuliskan ataupun mengatakan dan memahami sesuatu yang telah dipelajari.

Adapun penilaian yang termasuk dalam penelitian yang memenuhi dalam kriteria didalam instrument penilaian. Instrument yang terdapat penelitian yang diteliti yaitu kejelasan suara, ketepatan dalam membaca, intonasi membaca. Sehingga dengan kesesuaian instrumen pembelajaran tersebut akan mengetahui penilaian tersebut. Hal tersebut diperlukan dalam membaca secara baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle Huruf* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca dan tindakan telah mencapai indikator keberhasilan sehingga tindakan dihentikan.

3. Faktor penghambat dan pendukung dalam penggunaan media puzzle huruf pada kelas I SDN Sumberejo 03 Kota Batu

- a. Pemahaman siswa terbatas pada kartu kata yang diberikan oleh guru. Hambatan berikutnya adalah dengan siswa sudah hafal dan mengetahui semua abjad yang ada di kartu abjad tersebut namun hanya dengan kartu tersebut siswa bisa menyebutkan abjad yang ada apabila di tunjuk dengan objek yang lain siswa masih bingung dan belum mampu menguasai abjad yang ditunjuk.
- b. siswa hanya dapat memahami dan mengetahui huruf atau kata dan gambar pada kartu huruf tersebut, disini siswa hanya dapat memahami dan mengetahui huruf atau kata pada gambar kartu huruf karena mereka menghafal gambar beserta huruf yang sudah mereka ketahui.

- c. Kurangnya ketersediaan waktu. Dalam pembelajaran mengenal huruf atau membaca guru maupun siswa harus memiliki waktu yang cukup apabila waktu pembelajaran kurang maka akan mempengaruhi proses pengenalan abjad pada siswa dan memperlambat proses pembelajarannya. Maka dari sini, dapat di ambil kesimpulan bahwa waktu yang di perlukan dalam menggunakan media alfabet card cukup banyak agar siswa mudah menghafal dan memahami setiap abjadnya.
- d. Kesiapan kondisi fisik siswa juga menjadi penghambat dalam menggunakan media alfabet card karena apabila kondisi fisik siswa kurang baik maka proses pembelajaran dan pemahaman akan terganggu. Apabila siswa memiliki kondisi yang kurang baik dan tidak masuk sekolah maka siswa juga akan tertinggal oleh teman yang lain dalam pembelajaran serta memahami abjad dengan menggunakan media alfabet card ini.
- e. Latar belakang lingkungan juga menjadi penghambat dalam penggunaan media alfabet card karena faktor lingkungan juga mempengaruhi proses pembelajaran siswa baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Apa bila lingkungan di sekitar mendukung maka proses pembelajaran dengan menggunakan media alfabet card ini dapat berjalan lancar. Proses pembelajaran dapat berjalan lancar harus ada keterkaitan antara lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga atau masyarakat yang saling mendukung agar proses pembelajaran tersebut berjalan dengan lancar. Apabila lingkungan sekolah saja yang mendukung dan di dalam lingkungan keluarga kurang dukungan maka menjadi hambatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media alfabet card ini. Dikarenakan siswa tidak hanya belajar di sekolah saja namun di rumah siswa juga belajar agar selalu ingat dan faham dengan apa yang telah diperoleh di sekolah.
- f. Sosial ekonomi anak menjadi penghambat dalam penggunaan media alfabet card ini karena tidak semua anak mampu membeli kartu abjad bergambar tersebut dan apabila mereka ingin belajar dirumah menjadi terhalang karena tidak memiliki kartu abjad yang di sediakan seperti di sekolah.

Faktor pendukung dalam penggunaan media *Puzzle Huruf*

- a. Kesehatan siswa menjadi pendukung dalam penggunaan media *Puzzle Huruf* dengan adanya siswa yang sehat maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar tanpa guru harus mengulangi pembelajaran apabila ada beberapa siswa yang kurang sehat.
- b. Perkembangan motorik siswa menjadi pendukung penggunaan media *Puzzle Huruf*, perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek; gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda- benda dalam lingkungan

hidupnya. Perkembangan motoric sangat berkaitan erat dengan kegiatan fisik. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otak, dan spinal cord. Perkembangan motoric terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh sedangkan motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat (Yuliansih, 2015). Dan perkembangan motorik siswa pada penggunaan media alfabet card ini melatih siswa dalam perkembangan motoric halus siswa.

- c. Lingkungan sekolah menjadi pendukung penggunaan media *Puzzle Huruf* karena yang berperan penting dalam proses belajar adalah lingkaran sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana dalam pembelajaran adalah lingkungan sekolah. Apabila lingkungan sekolah tidak mendukung maka proses pembelajaran akan terhambat.
- d. Taraf social ekonomi siswa mendukung penggunaan media *Puzzle Huru* karena dengan taraf sosial ekonomi siswa yang memadai membuat siswa memiliki media alfabet card sendiri dan bisa digunakan untuk belajar di rumah bersama orangtua agar pembelajaran yang sudah di berikan oleh guru di sekolah bisa di review kembali oleh siswa di rumah.
- e. Semangat antusias siswa dalam menggunakan media *Puzzle Hhuruf* menjadi pendukung kelancaran proses pembelajaran karena dengan adanya semangat yang tinggi proses pembelajaran akan berjalan dengan baik serta siswa merasa nyaman dan senang dengan pembelajaran yang menggunakan media alfabet card dan membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran serta menghafal abjad dengan mudah dengan adanya semangat belajar yang tinggi dari siswa.
- f. Fasilitas yang memadai. Dengan adanya fasilitas yang memadai untuk proses pembelajaran siswa maka memudahkan siswa dalam proses kegiatan membaca dengan menggunakan media alfabet card. Adanya fasilitas yang memadai membuat siswa lebih mudah mengakses pembelajaran dan melancarkan proses pembelajaran yang berlangsung.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan menggunakan penerapan media *puzzle huruf* untuk meningkatkan kelancaran membaca pada kelas I SDN Sumberejo 03 yang dilakukan dengan menggunakan 2 siklus sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diterapkan selama 2 siklus penerapan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca, dikarenakan pembelajaran tersebut tidak membuat bosan dalam proses pembelajaran, karena anak kelas I lebih suka dengan model pembelajaran yang berbasis bermain
2. Berdasarkan pneliti mengamati kemampuan pembelajaran siswa dengan menggunakan media puzzle sudah mengalami peningkatan, peningkatan tersebut bertahap dengan menggunakan 2 siklus, sebelum melakukan siklus I dan II peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan wali kelas bhawa yang bisa membaca hanya 45%, sehingga peneliti menerapkan media puzzle huruf untuk mrningkatkan membaca. Dan siklus I dilaksanakan di pertengahan pembelajaran ada kendala dikarenakan diskus I banyak kendala yang dialami dengan kelas yang tidak kondusif sehingga ada kenaikan yang bisa membaca walaupun hanya sedikit dengan kenaikan 65% siswa yang bisa membaca sehingga peneliti, melakukan penelitian di siklus II, dan di siklus II tidak mengalami kendala dan naik menjadi 85% siswa yang bisa membaca.
3. Setelah dilakukan penelitian maka peneliti mengetahui penyebab faktor dan penghambat dalam penggunaan media puzzle diantara siswa kurang memperhatikan didepan sehingga perintah-perintah guru dalam proses pengerjaan soal dengan menggunakan media puzzle banyak yang tidak faham, dan kurangnya kondusif di kelas sehingga pembelajaran terhambat.

Daftar Rujukan

- Afifulloh, M., & dll. (2021). UPAYA GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS BAWAH DI MI BAHARUL ULUM SEKAPUK UJUNGPANGKAH GRESIK. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3 nomor 1.
- Aprianti, E., Nafiqoh, H., & Rohaeti, E. E. (2020). METODE PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN KEVCERDASAN KOGNITIF DI TK TRIDAYA CIMAHI. *JURNAL TUNAS SILIWANGI*, 6 NO 1.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, suhardjono, & supardi. (2017). *penelitian tindakan kelas*. Bumi aksara.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media dalyono.

- Hidayah, N. H., Afifullah, M., & Sulistiono, M. (2021). UPAYA GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS BAWAH DI MI BAHARUL ULUM SEKAPUK UJUNGPAKANGKAH GRESIK. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3 nomor 1.
- Ika Ratih, & dll. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA BIGBOOK UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 MI ASSALAM BATU. *JURNAL pENDIDIKAN mADRASAH iBTIDAIYAH*, 3 NO 1.
- Kustandi, & Sujibto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Gava media dalyono.
- Mansur. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Mastoah. (2016). *Keterampilan membaca*. primary.
- Sardiman. (2007). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suharsimi, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suriani, & dkk. (2016). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SDN GINUNGGUNG MELALUI MEDIA KARTU HURUF KEC. GALANG. *jurnal kreatif takudo online*, 4 nomor 1.
- Wena. (2016). *strategi pembeajaran inovatif kontemporer*. Bumi Aksara.
- Wijayanto, R. P., Sulistiani, R. I., & Zakaria, Z. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA BIGBOOK UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 MI ASSALAM BATU. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3 NO 1.
- yuliansih. (2015). *pengaruh senam irama terhadap kemampuan motorik anak usia 5 tahun*. surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.