

**PENGARUH MODIFIKASI MEDIKARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Putri Syafira Dewi Anggraeni¹, Febri Fajar Pratama², Rizki Hadiwijaya Zulkarnaen³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Perjuangan
Tasikmalaya

¹ptrsyafira12@gmail.com, ²febripratama@unper.ac.id,

³rizkihadiwijaya@unper.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to test the influence of picture card media in improving early reading skills, as well as compare the extent of differences from conventional learning methods. This study uses a quasi-experimental approach designed to identify the cause-and-effect relationship between treatment and measured outcomes. The study used a Pretest Posttest One Group Design, where measurements were taken both before and after the intervention. The research instruments include learning modules and questionnaires to assess the media of picture cards and to evaluate the level of improvement in student improvement results. The findings showed a significant difference between the pretest and posttest results, namely an increase in initial reading ability. The significance value obtained was 0.000 ($p < 0.05$) showing that the learning applied, namely the medium of picture cards, had a substantial impact on improving participants' initial reading skills. Therefore, it can be concluded that the modification of the medium of illustrated cards is positive and statistically significant in improving students' initial reading ability. Overall, this study reaffirms the practical contribution for teachers in developing Indonesian learning that is interactive, contextual, and fun so that it can improve the initial reading ability of elementary school students.

Keywords: *Reading beginning, Picture word card media, Media modification, Elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, serta membandingkan sejauh mana perbedaan daripada metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen yang dirancang untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan hasil yang diukur. Studi ini menggunakan Desain Satu Kelompok Pretest Posttest, di mana pengukuran dilakukan baik sebelum maupun setelah intervensi. Instrumen penelitian meliputi modul pembelajaran dan angket untuk menilai media kartu bergambar dan untuk mengevaluasi tingkat peningkatan hasil peningkatan peserta didik. Temuan menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, yaitu adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan. Nilai signifikansi yang

diperoleh sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan, yaitu media kartu bergambar, memiliki dampak substansial dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa modifikasi media kartu bergambar positif dan signifikan secara statistik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan kembali bahwa kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Membaca permulaan, Media kartu kata bergambar, Modifikasi media, Sekolah dasar

A. Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang memiliki peran sangat penting dalam proses pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan membaca tidak hanya berfungsi sebagai jembatan untuk memperoleh informasi, tetapi juga menjadi dasar bagi penguasaan berbagai mata pelajaran lainnya. Pada tahap sekolah dasar, siswa memasuki fase membaca permulaan, yaitu tahapan pengenalan huruf, bunyi, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Pada tahap ini, pembelajaran membaca tidak hanya menuntut kemampuan teknis, tetapi juga memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Syajida, 2024).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan membaca permulaan. Kesulitan tersebut tampak pada rendahnya kemampuan mengenali huruf, kurangnya kelancaran dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta ketidakmampuan memahami makna kata yang dibaca. Kondisi ini diperburuk oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan minim inovasi media pembelajaran. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada teks membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan literasi dasar siswa.

Secara teoretis, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media

pembelajaran yang nyata, menarik, dan mudah dipahami. Media visual seperti kartu kata bergambar memiliki potensi besar dalam membantu pengenalan huruf dan kata karena memberikan stimulus visual sekaligus makna kontekstual (Permatasari, 2025). Media ini dapat membantu siswa mengaitkan simbol huruf dengan bunyi, memperjelas makna kata, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membangun motivasi belajar. Namun demikian, media kartu kata yang digunakan perlu dimodifikasi agar lebih relevan dengan kebutuhan belajar saat ini, baik dari segi desain, warna, ukuran, konten, maupun strategi penggunaannya sehingga menjadi lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan pendidikan modern (Mifroh, 2020).

Secara yuridis, pentingnya kemampuan literasi ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, termasuk kecakapan literasi. Selain itu, Permendikbud tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar menegaskan bahwa siswa sekolah dasar harus memiliki kemampuan membaca yang baik

sebagai dasar keberhasilan belajar pada jenjang selanjutnya (Sundari, 2017). Program Gerakan Literasi Nasional (GLN) juga menempatkan membaca sebagai fokus utama peningkatan kualitas pendidikan nasional (Apriyani, 2025).

Dari sudut pandang filosofis kurikulum nasional, pembelajaran dirancang berdasarkan prinsip humanistik dan konstruktivistik, yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menghargai potensi individu, serta memberi ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuannya secara aktif. Oleh karena itu, pembelajaran membaca harus bersifat kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Modifikasi media kartu kata bergambar menjadi salah satu bentuk implementasi yang mendukung pembelajaran aktif, bermakna, dan mampu memperkuat kemampuan literasi sesuai arah kurikulum nasional (Juwariah, 2024).

Dari perspektif lain, kenyataan menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar selama ini masih terbatas dan kurang bervariasi. Guru masih banyak yang menggunakan media sederhana tanpa modifikasi visual maupun interaksi yang menarik sehingga belum memberikan

dampak optimal terhadap kemampuan membaca siswa. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas rendah yang mengalami kesulitan membaca dan menulis, kurang fokus, serta kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru masih belum tepat. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya inovatif berupa penggunaan modifikasi media kartu kata bergambar sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media yang relevan dengan kehidupan siswa dan berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa (Rahma, 2021). Dengan demikian, penerapan media kartu kata bergambar yang dimodifikasi berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh modifikasi media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan

siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia serta mendukung program peningkatan literasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian quasi eksperimen memiliki nilai signifikan dalam berbagai bidang penelitian, terutama karena fleksibilitasnya dalam kondisi dunia nyata. Dalam pendidikan, misalnya, penelitian ini memungkinkan evaluasi program-program yang tidak dapat diuji dengan eksperimen murni karena alasan etis atau praktis (Agustianti 2022). Metode penelitian yang diterapkan adalah quasi eksperimen, yang artinya penelitian ini menggunakan angka dan data untuk dianalisis. Desain quasi eksperimental, yang intinya seperti eksperimen sungguhan tapi dengan sedikit perbedaan. Salah satu metode yang digunakan adalah mengoptimalkan penggunaan media melalui pembelajaran berbasis permainan yang mampu mengubah kondisi kelas menjadi menyenangkan tanpa menghilangkan esensi tujuan pembelajaran itu sendiri (Pratama, F. 2020).

Mirip seperti eksperimen biasa yang punya kelompok kontrol, tapi dalam quasi eksperimental, peneliti tidak bisa sepenuhnya mengontrol semua faktor dari luar yang mungkin mempengaruhi jalannya penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat apakah penggunaan materi ajar yang dimodifikasi, yaitu permainan kartu kata bergambar, bisa meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Caranya, sebelum mulai diajar dengan cara yang berbeda, kedua kelompok siswa (kelompok yang pakai media kartu kata bergambar dan kelompok yang tidak) diberi tes awal atau pretest. Tujuannya adalah untuk tahu bagaimana kemampuan awal mereka sebelum ada perubahan cara belajar. Setelah itu, kelompok yang menggunakan media kartu kata bergambar diajar seperti itu, sementara kelompok yang lain diajar seperti biasa. Terakhir, kedua kelompok ini diberi tes lagi atau posttest untuk melihat apakah ada perbedaan setelah diajar.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat pemahaman awal siswa, baik di kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, dengan cara memberikan tes awal atau pretest. Kemudian, saat proses belajar mengajar, kelompok

eksperimen akan diajar menggunakan media kartu kata bergambar yang sudah dimodifikasi. Setelah selesai, kedua kelompok siswa akan diberi tes akhir atau posttest untuk mengukur seberapa besar pemahaman konsep mereka setelah pembelajaran. Balaka (2022) Variabel itu sederhananya adalah sesuatu yang bisa berubah-ubah atau faktor yang kalau kita ukur akan menghasilkan nilai yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, ada dua jenis variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (kita sebut saja Variabel X) di penelitian ini adalah pengaruh dari kartu kata bergambar yang sudah diubah. Sedangkan Variabel Terikat (kita sebut Variabel Y) adalah kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Saputra (2023) Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh siswa kelas 2 di Sekolah Dasar Sambongpari Kota Tasikmalaya. Anggap saja populasi itu seperti keseluruhan 'anggota' yang menjadi fokus penelitian. Karena kita mengambil data dari semua siswa kelas 2A dan 2B di sekolah itu (kelas 2A 30 orang sebagai kelompok yang akan kita coba beri perlakuan khusus, dan kelas 2B 30 orang sebagai kelompok

pembandingan), maka kita menggunakan teknik pengambilan sampel yang namanya total sampling. Artinya, semua anggota populasi peneliti dijadikan sampel penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan karakteristik data penelitian yang meliputi nilai minimum, nilai maksimum, nilai keseluruhan, nilai rata-rata, serta simpangan baku. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal terhadap data yang diperoleh, sehingga dapat membantu proses pengambilan keputusan berdasarkan kondisi faktual di lapangan maupun sebagai penguat dalam pengujian hipotesis. Adapun hasil analisis statistik deskriptif terhadap media kartu bergambar disajikan sebagai berikut:

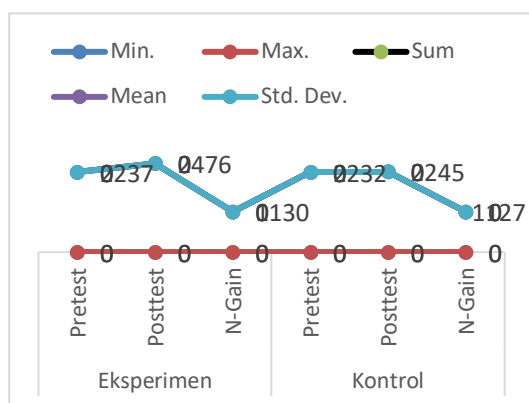
Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif Materi soal Membaca Permulaan.

		Min.	Ma x.	Su m	Mea n	Std. Dev.
Eksperi men	<i>Prete st</i>	62,0 0	85, 00	223 7	74,5 6	6,07
	<i>Postt est</i>	80,0 0	86, 00	247 6	82,5 3	2,14
	N- Gain	0,71	0,8 5	113 0	0,78	0,05

Kontrol	<i>Prete st</i>	63,0 0	85, 00	223 2	74,4 0	5,62
	<i>Postt est</i>	65,0 0	85, 00	224 5	74,8 3	4,96
	N- Gain	0,64	0,8 5	112 7	0,74	0,04

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil pretest pada materi Soal Membaca Permulaan dengan skor terendah sebesar 62 dan skor tertinggi 85. Total skor yang diperoleh mencapai 2237, dengan nilai rata-rata 74,56 serta simpangan baku sebesar 6,07. Selanjutnya, hasil posttest pada materi yang sama memperlihatkan skor minimum 80 dan maksimum 86, dengan total skor 2476. Nilai rata-rata posttest tercatat sebesar 82,53 dan simpangan baku 2,14. Adapun nilai N-Gain pada materi Soal Membaca Permulaan untuk kelompok eksperimen menunjukkan skor terendah 0,71 dan skor tertinggi 0,85, dengan total nilai sebesar 11,30. Rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,78 dengan simpangan baku sebesar 0,05. Hasil N-Gain kemudian dikategorikan untuk interpretasi, contoh kategorinya: Tinggi: Jika nilai N-Gain berada dalam rentang tertentu (misal, > 0.7). Sedang: Jika nilai N-Gain berada di rentang tengah (misal, 0.3 - 0.7).

Rendah: Jika nilai N-Gain rendah (misal, < 0.3). Kelompok kontrol menunjukkan hasil pretest pada materi Soal Membaca Permulaan dengan skor minimum sebesar 63 dan skor maksimum 85. Total skor yang diperoleh adalah 2232, dengan nilai rata-rata 74,40 serta simpangan baku sebesar 5,62. Hasil posttest pada materi yang sama memperlihatkan skor terendah 65 dan skor tertinggi 85, dengan total skor mencapai 2245. Nilai rata-rata posttest tercatat sebesar 74,83 dan simpangan baku sebesar 4,96. Selanjutnya, nilai N-Gain pada materi Soal Membaca Permulaan kelompok kontrol memiliki skor minimum 0,64 dan skor maksimum 0,85, dengan total nilai 11,27. Rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,74 dengan simpangan baku 0,04. Hasil tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk grafik untuk memperjelas perbandingan data:



Gambar 1. Grafik pada Materi Soal Membaca Permulaan

Tabel 2. Uji Normalitas Data Materi Soal Membaca Permulaan

		Kolmogorov Smirnov			Keterangan
		Mean	df	Sig.	
Eksperimen	Pretest	74,56	30	0,03	Berdistribusi Normal
	Posttest	82,53	30	0,02	Berdistribusi Normal
	N-Gain	37,41	30	0,00	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pretest	74,56	30	0,03	Berdistribusi Normal
	Posttest	74,83	30	0,02	Berdistribusi Normal
	N-Gain	37,65	30	0,00	Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas pada variabel materi Soal Membaca Permulaan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,03 ($< 0,05$), nilai signifikansi posttest sebesar 0,02 ($< 0,05$), serta nilai signifikansi N-

Gain sebesar 0,00 ($< 0,05$). Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian ini, data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelompok kontrol, hasil uji normalitas pada variabel materi Membaca Permulaan menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,03 ($< 0,05$), nilai signifikansi posttest sebesar 0,02 ($< 0,05$), serta nilai signifikansi N-Gain sebesar 0,00 ($< 0,05$). Dengan demikian, berdasarkan kriteria yang sama, data pada kelompok kontrol juga dinyatakan berdistribusi normal. Hasil N-Gain kemudian dikategorikan untuk interpretasi, contoh kategorinya: Tinggi: Jika nilai N-Gain berada dalam rentang tertentu (misal, > 0.7). Sedang: Jika nilai N-Gain berada di rentang tengah (misal, $0.3 - 0.7$). Rendah: Jika nilai N-Gain rendah (misal, < 0.3).

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Levene Statistic		
	df1	df2	Sig.
Eksperimen Membaca Permulaan	1	58	0,766
Kontrol Membaca Permulaan	1	58	0,395

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa variabel kelompok

eksperimen pada materi Soal Membaca Permulaan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,766, sedangkan variabel kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,395. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis jalur (path analysis) dengan bantuan perangkat lunak SPSS melalui uji ANOVA. Analisis ini digunakan untuk menjawab hipotesis pertama, yaitu mengenai pengaruh modifikasi media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa, yang hasilnya dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis

	Coefficientsa		
	Standard dized	t	Sig.
Eksperimen Soal Membaca Permulaan	0,098	0,146	0,860
Kontrol Soal Membaca Permulaan	0,085	0,110	0,772

Dependent Variable: Membaca Permulaan

Berdasarkan tabel tersebut, keputusan pengujian hipotesis

ditentukan dari nilai koefisien signifikansi. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,860, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,772.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi media kartu kata bergambar memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Salah satu faktor penghambatnya adalah kurangnya kolaborasi dalam pembelajaran, di mana pembelajaran hanya diserahkan kepada sekolah atau guru. Inovasi pembelajaran sains dengan menggunakan konsep kota cerdas sebagai alternatif pemecahan masalah diusulkan oleh para peneliti (Zulkarnaen et al., 2019). Media yang dimodifikasi mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa berkat desain visual yang lebih menarik dan kontekstual, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton seperti metode konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek visual berperan penting dalam menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media yang menggabungkan teks dan gambar juga terbukti memudahkan siswa dalam memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan makna kata. Dengan bantuan visual konkret, siswa tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami makna kata sesuai tahap perkembangan kognitif mereka yang masih berada pada fase operasional konkret. Selain itu, modifikasi media kartu kata bergambar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Aktivitas seperti permainan membaca, kerja kelompok, dan latihan individual meningkatkan partisipasi, keberanian, serta kepercayaan diri siswa (Suhendra et al., 2020). Peningkatan keterlibatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya motivasi akademik dan minat intrinsik dalam perkembangan keterampilan membaca awal.

Dari aspek kemampuan teknis membaca, media yang dimodifikasi efektif meningkatkan kelancaran dan akurasi siswa dalam mengenali huruf, menggabungkan suku kata, dan membaca kata sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa media visual dapat mempercepat internalisasi

keterampilan membaca permulaan dibandingkan penggunaan media biasa. Media ini juga memiliki keunggulan praktis karena fleksibel untuk digunakan dan mudah diadaptasi guru sesuai tingkat kemampuan siswa. Fleksibilitas tersebut menjadikan media ini relevan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan. Secara keseluruhan, modifikasi media kartu kata bergambar memiliki keunggulan pedagogis, psikologis, dan praktis dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Temuan ini menguatkan teori bahwa perkembangan kemampuan membaca dipengaruhi oleh faktor linguistik, kognitif, motivasional, serta lingkungan belajar. Dengan demikian, media yang menarik, kontekstual, dan interaktif menjadi strategi penting untuk mendukung literasi awal serta keberhasilan akademik siswa pada jenjang selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa modifikasi media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar Sambongpari. Hal tersebut secara rinci

dijabarkan sebagai berikut, sebelum diterapkannya modifikasi media kartu kata bergambar, masih rendah kemampuan membaca permulaan siswa, berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada kemampuan membaca permulaan siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut, proses pembelajaran media kartu kata bergambar positif dan signifikan secara statistik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian ini dilakukan sebagai masukan kepada para pendidik baik guru ataupun calon guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat, motivasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran peserta didik dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Setelah pelaksanaan penelitian dan ditemukan data serta fakta, maka berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan rekomendasi dan saran sebagai berikut, bagi guru, dapat lebih memaksimalkan lagi kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan dan semangat peserta didik sehingga dapat tercapai tujuan

pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu dengan penggunaan modifikasi permainan tradisional menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Bagi peserta didik, dengan modifikasi media kartu kata bergambar, diharapkan peserta didik dapat lebih meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dan juga semangat dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penulis harap, peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan kembali hasil penelitian ini dalam ruang lingkup yang jauh lebih luas. Penulis berharap peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan variabel-variabel yang lain ataupun sejenis. Sehingga dapat diperoleh peningkatan pembelajaran yang jauh lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, (2022). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Tohar media.
- Apriyani, p. (2025). Analisis kemampuan literasi numerasi siswa kelas vii smp negeri 20 kota bengkulu tahun akademik 2024/2025 .
- Balaka, m. Y. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Metodologi penelitian pendidikan kualitatif, 1(130), 213-223.
- Juwariah, s. (2024). Pemanfaatan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca dan kognitif pada anak usia dini di ra al jannah jakarta utara.
- Mifroh, n. (2020). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di sd/mi. Jpt: jurnal pendidikan tematik, 1(3), 253-263.
- Permatasari, b. (2025). Peran guru dalam menangani siswa hyperactive pada pembelajaran kelas 4 sd negeri 01. Didaktik global: jurnal ilmu kependidikan, 2(3), 281-292.
- Pratama, f. F. (2020). Membangun karakter siswa melalui penggunaan media pembelajaran scrabble games.
- Rahma, m. , & d. F. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Qalamuna: jurnal pendidikan, sosial, dan agama, 13 (2), 397–410.
- Saputra, f. , k. N. , & s. R. (2023). Pengaruh user interface dan variasi produk terhadap minat beli konsumen (studi literature). Jurnal

- komunikasi dan ilmu sosial, 1(1), 18-25.
- Suhendra, d. l., satria, t., & nur, l. (2020). Journal of teaching physical education in elementary school this research examined the impact of outdoor education on student as- sertive attitude in laboratorium percontohan upi elementary school , tasikmalaya campus , indonesia . The problems gained by . 4(1), 19–22.
- Sundari, f. (2017). Peran guru sebagai pembelajar dalam memotivasi peserta didik usia sd.
- Syajida, n. , & a. N. (2024). Strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sd/mi. Passikola: jurnal pendidikan dasar & madrasah ibtidaiyah, 1(1), 50-62.
- Zulkarnaen, r. H., setiawan, w., rusdiana, d., & muslim, m. (2019). Smart city design in learning science to grow 21st century skills of elementary school student. Journal of physics: conference series, 1157(2).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022021>