

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Lingkaran Baca pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri di Kecamatan Cibalong

Salshabilla Ningtias¹ M Fahmi Nugraha² Anggia Suci Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: Cacaningtias02@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran Permainan Lingkaran Baca yang dilatarbelakangi oleh hasil wawancara guru dan hasil penilaian membaca permulaan yang masih rendah. Kurangnya inovasi dari guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran untuk belajar membaca berdampak pada hasil nilai membaca siswa. Metode penelitian yang digunakan merupakan jenis pengembangan *Research and Development* oleh Borg&Gall dengan 10 langkah. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Untuk teknis analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif serta hasil tes siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Lokasi yang digunakan dalam penelitian yaitu di SDN 3 Setiawaras sebagai kelas eksperimen, SDN Sindangheula sebagai kelas kontrol, dan SDN Batulawang sebagai uji coba kelompok kecil dan besar. Validasi dilakukan oleh dosen ahli Media, Materi, dan Bahasa. Skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 3,85 dengan kategori "Sangat baik" dan 96% kategori "Sangat Valid" untuk validasi materi sehingga layak digunakan pada tahap uji coba. Uji coba dilakukan di SDN 3 Setiawaras sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa dengan hasil skor N-Gain 0,84 atau 84% dengan kategori "Efektif". Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan lingkaran baca efektif pada keterampilan membaca permulaan kelas 1 SDN 3 Setiawaras Cibalong.

Kata Kunci: Media Permainan Lingkaran Baca, Keterampilan Membaca Permulaan, Anak SD

Abstract

This study was made with the aim of developing and determining the effectiveness of the Reading Circle Game learning media motivated by the results of teacher interviews and the results of the initial reading assessment that are still low. The lack of innovation from teachers in creating a learning medium to learn to read has an impact on students' reading scores. The research method used is a type of Research and Development development by Borg&Gall with 10 steps. The data collection in this study is observation, interviews, questionnaires and tests. For technical data analysis, qualitative and quantitative analysis is used as well as student test results in the form of pretest and posttest. The locations used in the study were at SDN 3 Setiawaras as an experimental class, SDN Sindangheula as a control class, and SDN Batulawang as a small and large group trial. Validation is carried out by lecturers who are experts in Media, Material, and Language. The average score obtained from the validation results was 3.85 with the "Very Good" category and 96% of the "Very Valid" category for material validation so that it was suitable for use in the trial stage. The trial was carried out at SDN 3 Setiawaras as an experimental class with a total of 13 students with an N-Gain score of 0.84 or 84% in the "Effective" category. So it can be concluded that the reading circle game media is effective in the initial reading skills of grade 1 SDN 3 Setiawaras Cibalong.

Keywords: Reading Circle Game Media, Beginner Reading Skills, Children



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

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia masih terbelakang, memerlukan perhatian yang lebih serius dalam meningkatkan kualitas pendidikannya. Banyak permasalahan dalam pendidikan

Indonesia, antara lain rendahnya layanan pendidikan Indonesia, rendahnya kualitas pendidikan tinggi Indonesia, dan rendahnya kemampuan literasi anak Indonesia. Menurut undang-undang Nomor 2 Tahun 1985 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan membina pembangunan manusia seutuhnya. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membentuk setiap orang menjadi lebih baik.

Pada tahun 2023, berdasarkan data yang dirilis oleh *worldtop.org* peringkat pendidikan Indonesia berada di urutan ke-67 dari total 209 negara di seluruh dunia. Pendidikan membantu mengembangkan cara pandang masyarakat terhadap kehidupan dan membantu membentuk opini dan pandangan tentang berbagai hal dalam hidup. Mulailah dengan fakta bahwa beberapa guru memiliki fasilitas yang buruk dan banyak siswa sekolah dasar atau perguruan tinggi menganggap pendidikan buruk telah diajarkan di sekolah merasa tidak terpakai dalam dunia industri, serta tidak layak nya bangunan sekolah, sampai sulitnya mengakses gedung sekolah tersebut, dan hal ini juga merupakan alasan mengapa pendidikan di Indonesia dikatakan buruk. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tarigan juga mengatakan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang sangat erat. Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Dalam proses membaca ini terlibat beberapa aspek-aspek berpikir seperti mengingat, memahami, membedakan, membandingkan, menemukan, menganalisis, mengorganisasikan, dan pada akhirnya menerapkan apa-apa yang terkandung dalam bacaan. Hakikat membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap individu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru, dapat disimpulkan bahwa pada siswa kelas 1 masalah terbesar ada pada kurangnya keterampilan membaca siswa dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh guru. Keadaan siswa yang aktif membuat guru bingung untuk memberikan media pembelajaran yang seperti apa agar keadaan yang ada di kelas tersebut efektif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penyebab mengapa anak kesulitan dalam pembelajaran. Permasalahan lainnya muncul dari kurangnya kemampuan siswa terhadap membaca. Dengan adanya masalah utama ini menjadikan alasan penulis untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran guna membantu siswa yang di kategorikan belum bisa membaca dan belum lancar membaca. Pada kenyataan ini penulis akan membangun motivasi siswa dan membuat suasana pembelajaran berjalan dengan asik dan mudah untuk di fahami.

Dengan adanya media pembelajaran nanti yang akan di ciptakan dan di gunakan nantinya kepada peserta didik. Maka dari itu berdasarkan uraian yang telah di sampaikan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Lingkaran Baca Pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD". Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut: Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan di sebabkan oleh siswa belum lancar membaca. Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di uraikan di atas maka dapat di tentukan pembatasan masalah sebagai berikut: Keterampilan membaca pada penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca. Keterampilan membaca yang diukur pada penelitian ini hanya menggunakan materi pada mata pelajaran tematik tema 1 sub tema 3 pertemuan 6 sebagai bahan evaluasi setelah penggunaan media. Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Bagaimana penggunaan media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dari penggunaan

media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap kemampuan dan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD.

METODE PENELITIAN

Dalam mengumpulkan data pada sebuah penelitian penting adanya penggunaan metode. Metode penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk mencari dan mendapatkan data. Penggunaan metode pada penelitian ini R&D, penelitian ini melakukan sebuah kegiatan pada satu atau lebih variable dengan suatu cara sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap satu atau variable lain yang di ukur. Menurut Borg and Gall mengembangkan model R&D yang dikenal dengan 10 langkah. Secara nyata Borg and Gall menyampaikan bahwa riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Ada 10 langkah fase R&D dari model R&D yang dikembangkan oleh Borg & Gall.

1. *Research and Information Collecting* (Potensi dan Masalah)
2. *Planning* (Rencana)
3. *Develop Preliminary From of Product* (Pengembangan Produk)
4. *Preliminary Field Testing* dan Validasi Desain.
5. *Main Product Revision* (Perbaikan Produk)
6. *Main Field Testing* (Melakukan Uji Coba Lapangan/Uji Coba Produk)
7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)
8. *Operational Field Testing* (Melakukan Uji Coba Operasional)
9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)
10. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan dan Pembuatan Produk Masal)

Populasi, Sampel, Tempat dan Waktu

Populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian, dimana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian. Sampel merupakan bagian dari populasi, sampel ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi dalam sebuah penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian, hipotesis penelitian yang dibuat, metode penelitian serta instrumen sebuah penelitian. Tempat penelitian akan dipilih menggunakan Teknik *simple random sampling* nantinya tempat penelitian akan dipilih secara acak menggunakan kocokan yang berisi nama sd yang telah di observasi sebelumnya. Adapun sd yang sudah si observasi dan wawancara oleh penulis adalah SD N 3 Setiawaras, SD N Batulawang, dan SD N Sindangheula. Penelitian ini dilaksanakan dari tahap persiapan yaitu bulan November 2023 sampai dengan february 2024 diawali dengan pengajuan judul, penyusunan proposal, dan observasi serta wawancara kepada guru kelas.

Instrument Pengumpulan Data

Instrument adalah satu alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian R&D diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara teliti dan langsung di lokasi penelitian atau lapangan untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau untuk membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian
2. Wawancara. Wawancara adalah sebuah teknik pengambilan data dengan tanya jawab kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang langsung dan jelas. Pada penelitian ini menggunakan metode wawancara tidak terstruktur.

3. Pretest/Test Awal. Test awal dilakukan sebelum diberikan perlakuan kepada siswa, *pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media permainan lingkaran baca.
4. *Treatment* (Pemberian Perlakuan). Pemberian perlakuan ini dilakukan ketika menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan lingkaran baca di kelas.
5. Posttest/Test Akhir. Setelah dilakukannya perlakuan, Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda putar baca untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas 1.
6. Instrument Pengumpulan Data. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media

Potensi dan Masalah

Langkah pertama dalam penelitian ini dengan melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan yang ada di tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Setiawaras, SDN Sindangheula, dan SDN Batulawang menemukan masalah sebagai berikut: 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam belajar membaca untuk kelas 1. 2) Kemampuan membaca permulaan di 3 SD yang menjadi tempat penelitian masih rendah. 3) Kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh guru pada saat proses belajar mengajar. 4) Nilai membaca permulaan siswa banyak yang masih dibawah KKM. Berdasarkan studi lapangan yang diperoleh dari wawancara, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah di fahami untuk membuat siswa lancar dalam fase membaca permulaan.

Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh oleh peneliti membuat rancangan produk sebagai berikut: Pengembangan dan penerapan desain. Pengembangan dan penerapan desain dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, materi, serta membuat desain. Penyusunan instrument penelitian. Penyusunan ini berdasarkan pada kajian teori yang dibahas dan dilanjutkan pada tahap validitas Analisis media sejenis. Peneliti menganalisis dari beberapa media pembelajaran berbentuk roda putar yang telah dibuat oleh orang lain sebelumnya dan dijadikan sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran untuk membaca yang akan dilakukan oleh peneliti.

Desain Produk

Pada tahap ini peneliti membuat *storyboard* sebelum pembuatan media pembelajaran Permainan Lingkaran Baca. *Storyboard* merupakan Langkah awal sebelum pembuatan desain dan pembuatan media.

Validasi Desain

Tahap validasi untuk media Permainan Lingkaran Baca melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan bahasa. Maka untuk hasil dari validasi dibeberapa ahli yaitu: Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Bahasa.

Perbaikan Desain

Setelah tahap validasi media terdapat perbaikan desain disetiap validasi kepada beberapa validator ahli.

1. Perbaikan Validasi Ahli Media. Perbaikan desain atau revisi desain dilakukan oleh peneliti berdasarkan dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator ahli media
2. Perbaikan Validasi Ahli Materi. Pada perbaikan ahli materi peneliti sudah melakukan 1x validasi sampai dinyatakan layak digunakan pada media pembelajaran permainan lingkaran baca. Dengan saran dan masukan dari ahli materi yaitu jumlah soal harus di perbaiki lagi agar nilai genap 100. Peneliti sudah memperbaiki soal *pretest* dan *posttest* sesuai dengan arahan ahli materi sehingga bisa di nyatakan layak dengan skor 96,6 dengan klasifikasi sangat valid.
3. Perbaikan Validasi Ahli Bahasa. Pada validasi ahli bahasa peneliti melakukan validasi sebanyak 1 kali pertemuan dengan ahli bahasa. Media pembelajaran peneliti sudah di nyatakan layak memperoleh skor 4 dengan klasifikasi kategori sangat baik.

Uji Coba Produk

Pada uji coba produk terdapat 2 tahapan yang harus di lakukan oleh peneliti, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN Batulawang dengan 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar di lakukan di SDN Batulawang dengan jumlah 10 orang siswa. Pada tahap ini peneliti menguji coba media permainan lingkaran baca untuk melihat respon siswa terhadap media tersebut. Sehingga ada saran dan masukan dari siswa sebelum melakukan uji coba pemakaian.

Hasil Efektivitas Media

Uji efektifitas media pembelajaran permainan lingkaran baca dilakukan di 2 kelas yaitu di SDN 3 Setiawaras kelas 1 dengan jumlah 13 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan di SDN Sindangheula kelas 1 dengan jumlah 13 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Hasil Efektifitas Media Di Kelas Eksperimen

Uji efektifitas media pembelajaran permainan lingkaran baca dilakukan di SDN 3 Setiawaras dengan siswa kelas 1 yang berjumlah 13 orang. Maka hasil dari penelitian kelas eksperimen diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain Sebesar 0,84 atau 84% dengan kategori Efektif.

Hasil Efektifitas Media Di Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca yang dilakukan di SDN Sindangheula kelas 1 dengan jumlah 13 siswa. Maka hasil dari penelitian kelas kontrol diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain Sebesar 0,24 atau 24% dengan kategori Kurang Efektif.

Pembahasan

Pembahasan merupakan penjelasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan di hasilkan mengenai pengembangan media pembelajaran permainan lingkaran baca pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD negeri di kecamatan Cibalong.

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Lingkaran Baca

Penelitian pengembangan ini dilakukan karena berawal dari kebutuhan guru terhadap kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di 3 SD di kecamatan Cibalong kepada guru kelas mendapatkan jawaban bahwa keterampilan membaca siswa kelas 1 belum seluruhnya lancar membaca. Pada pembelajaran membaca

menurut 3 guru dari 3 SD mengatakan bahwa tidak ada penggunaan media pembelajaran untuk membantu proses belajar membaca siswa kelas 1. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan kepada keterampilan membaca permulaan untuk siswa kelas 1. Menurut pendapat guru untuk media pembelajaran yang disukai siswa adalah media yang menggunakan alat peraga yang bisa membuat siswa aktif, senang, dan tertarik untuk belajar. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran Permainan Lingkaran Baca. Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan media permainan lingkaran baca di SDN 3 Setiawaras sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa sangat aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca. Pembuatan media pembelajaran lingkaran baca ini berbantuan tukang mebel dan kontribusi peneliti dalam pembuatan medianya, serta penggunaan aplikasi *Ibis Paint* serta *Canva* untuk membuat desain stiker dan desain huruf alphabet.

Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil kelayakan media pembelajaran permainan lingkaran baca diperoleh dari hasil data kualitatif dan data kuantitatif yaitu berupa masukan dan saran serta hasil skor dari tim ahli media, materi, dan bahasa. Media pembelajaran lingkaran baca ini dinyatakan layak sebagai media pembelajaran pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Dengan hasil uji coba yang dilakukan oleh tim ahli. Hasil dari uji coba kelayakan sebagai berikut: Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media, Hasil Kelayakan Ahli Materi, Hasil Kelayakan Ahli Bahasa, Hasil Penilaian Respon Siswa.

Efektifitas Media Pembelajaran

Uji efektifitas dilakukan di SDN 3 Setiawaras dengan jumlah 13 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan di SDN Sindangheula dengan jumlah 13 orang siswa sebagai kelas kontrol. Maka hasil eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,84 atau 84% dengan kategori "Efektif" dan skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar 1 atau 100%. Hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,24 atau 24% dengan kategori "Tidak Efektif" dan skor terkecil 0,11 atau 11% serta skor terbesar 0,44 atau 44%. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa keefektifan produk media pembelajaran permainan lingkaran baca dalam kategori "Sangat Baik" sehingga dapat digunakan oleh guru untuk belajar membaca permulaan siswa kelas 1. Hal ini dibuktikan dengan media pembelajaran "Permainan Lingkaran Baca" telah dilakukan penilaian oleh tim ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa dengan rata-rata nilai 3,84. Permainan lingkaran baca diciptakan untuk belajar membaca permulaan siswa SD kelas 1.

KESIMPULAN

Media pembelajaran permainan lingkaran baca merupakan salah satu media alat peraga yang menyajikan kata dari nama-nama hewan serta huruf alphabet guna belajar membaca permulaan. Media pembelajaran permainan lingkaran baca diciptakan untuk membantu mempermudah siswa dalam belajar membaca agar mudah di pahami. Pada validasi media pembelajaran peneliti terdapat 3 kategori validasi kepada para ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa lalu masing-masing memperoleh hasil validasi sebagai berikut:

1. Validasi ahli media menghasilkan skor 3,7 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik dan layak untuk di uji cobakan.
2. Validasi ahli materi menghasilkan skor 96,6 dengan klasifikasi kategori Sangat Valid untuk di uji cobakan.

3. Validasi ahli bahasa menghasilkan skor 4 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

Maka dapat di simpulkan untuk validasi kepada tim ahli dinyatakan Sangat Baik dan mendapatkan skor 3,7 dari ahli media dan skor 4 dari ahli bahasa serta skor 96,6 dari ahli materi. Serta uji kelayakan dari media, materi, dan bahasa dapat diuji cobakan ke siswa SDN 3 Setiawaras di Kecamatan Cibalong. Uji coba kelompok Kecil dilaksanakan di SDN Batulawang dengan responden 5 siswa dan memperoleh skor 19 dengan rata-rata 3,8 dengan kelayakan media Sangat Baik. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di SDN Batulawang dengan responden 10 siswa dan memperoleh skor 38,2 dengan rata-rata 3,82 dengan kelayakan media Sangat Baik. Uji efektifitas dilakukan di SDN 3 Setiawaras dengan jumlah siswa 13 orang untuk kelas eksperimen dan di SDN Sindangheula dengan jumlah 13 orang untuk kelas kontrol. Maka hasil eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,84 atau 84% dengan kategori "Efektif" dan skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar 1 atau 100%. Hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,24 atau 24% dengan kategori "Tidak Efektif" dan skor terkecil 0,11 atau 11% serta skor terbesar 0,44 atau 44%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen maka media pembelajaran permainan lingkaran baca dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 3 Setiawaras.

Saran

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran permainan lingkaran baca agar lebih menarik, interaktif, kreatif, serta mudah digunakan oleh siswa dan dapat menunjang pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35
- Agustina, M. Hum. (2008). Pengajaran Keterampilan Membaca.
- Ajeng Anggit Ganarsih¹), R. H. N. E. N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(Kemampuan Membaca Permulaan)
- Akın, F., Koray, Ö., & Tavukçu, K. (2015). Menstimulasi Peserta Didik Yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*,
- Andi Ibrahim, A. H. A. M. B. M. A. A. D. (2018). Buku Metodologi (M. Pd. , M. S. Dr. H. Ilyas Ismail, Ed.; Research, Vol. 1). Gunadarma Ilmu.
- Anggie, Kurniawan Bagoes, & Dan Hidayah Rusly. (2021). *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*. Jppms, 5(2), 93–97.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun.
- Chamba, M. Y., & Ramirez-Avila, M. R. (2021). Word Recognition And Reading Skills To Improve Reading Comprehension. *Journal Of Foreign Language Teaching And Learning*, 6(1)
- Chan, F. (2017). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123
- Eny Winaryati, M. P. M. M. S. Kom. , M. K. Dr. M. M. Pd. I. Dr. S. M. P. (2021). *Cercular Model Of Rd&D (Model Rd&D Pendidikan Dan Sosial)*.

- Fathia. (2019). Metode Penelitian. 1–17.
- Fita Asri Untari, M., & Guru Sekolah Dasar, P. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 3(3).
- Gina Dewi Lestari Nur, 2014. (N.D.). Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri Di Smpn 1 Panumbangan Ciamis. 1–27. Retrieved November 13, 2023
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika*, 9(1), 1–8
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Dan Kesulitan Yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Metode Drill. *Jurnal Primary Edu (Jpe)*, 1(3), 246–258.
- Irma Sari, E., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 74–82
- Kurniawati, U., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Universitas Muhammadiyah Enrekang Peran Orang Tua Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sd. *Educations Psychology And Counselling*, 2, 1–50.
- Maulya, N. A., Martanti, F., Rinjani, E. D., & Hasyim, U. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2)
- Muammar, M. Pd. (N.D.). Buku Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. Book.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446–453
- Nawir, M., & Khaeriyah, H. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Metematika Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif), 100–108.
- Ni Nyoman Juni Anggarawati 1 I Ketut Suma2 I Wayan Suastra3. (2023). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mendukung Keterampilan Membaca Siswa Sd Di Kelas Rendah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 1–60.
- Noor Amalia, F. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Dengan Teknik Skimming. 12(1), 31–41
- Rafika, N., Pgri, U., & Kartikasari, M. M. (N.D.). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 2020
- Rashid, M. H., Islam, J., & Hui, W. (N.D.). Discuss The Different Types Of Reading Techniques And Develop Its Skills Veda's Journal Of English Language And Literature (Joell) Discuss The Different Types Of Reading Techniques And Develop Its Skills
- Ratna Juwita, S., Pd, M., & Pembelajaran, M. (2018). 9 Bahasa Indonesia Keterampilan Membaca Kompetensi Dasar.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research And Development*, 4(2), 85–96
- Rizkianti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., Alhani, S., & Asri, J. (2023). Pendidikan Indonesia Masih Buruk? *Journal Of Information Systems And Management*, 03(02), 1–38
- Rohani, O, S Ag, & Pd, M. (2020). Media Pembelajaran.
- Saugadi, S, Malik, A. R., & Burhan, B. (2021). Analisis Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Siswa. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (Kibasp)*, 4(2), 118–126

- Siregar, M. D., Dewa, I., & Partha, P. (N.D.). Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor Di Sd Negeri 2 Selong. *Jurnal Konseling Pendidikan Siregar; Partha*, 4(1), 20–26.
- Solichah, Atus, Hartatik, S., & Ghufon, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59.
- Surmanov, S. E. (2021). Formation Of Reading Skills In Young Learners. *Academic Research In Educational Sciences*, 2, 461–467. [Www.Ares.Uz](http://www.Ares.Uz)
- Susan Rahayu Arinta Selfara, T., Rica Wijayanti, R., Faulina, R., & Pgri Bangkalan, S. (2022). Pengaruh Model Quantum Learning Berbantu Media Roda Putar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Symmetry | Pasundan Journal Of Research In Mathematics Learning And Education*, 7(1).
- Susanti, N. D., Arkam, R., & Mustikasari, R. (N.D.). Strategi Pengembangan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Media Roda Edukatif Pada Aud
- Utama Rizal Isma Nastiti Maharani Nizar Ramadhan Dwi Wisuda Rizqiawan Jodi Abdurachman Damayanti Cv Nurani, S. M. (2016). *Media Pembelajaran Penulis. Cv. Nurani, Jalan Angsana Ii Blok B 12 / 20 S Call Us Web Email Facebook Isbn Cetakan Pertama Cetakan Kedua Pondok Pekayon Indah, Kota Bekasi*