

## **EFEK PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA DASAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.**

### *Effects of Educational Games on Basic Reading Skills of Grade 1 Elementary School Students.*

Revalina Eviola<sup>1</sup>, Sekar Ayuningtyas<sup>2</sup>, Rahmawati Eka Saputri<sup>3</sup>

revalinaeviola@gmail.com<sup>1</sup>, sekarayy36@gmail.com<sup>2</sup>, friskarosendaalista@gmail.com<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Tangerang

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan membaca siswa kelas satu di sekolah dasar. Metodologi yang digunakan dalam studi ini melibatkan analisis serta perbandingan efek dari permainan edukatif terhadap murid kelas satu dengan memanfaatkan media cetak dan keterampilan membaca dan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca awal siswa kelas satu. Dalam penelitian ini, terdapat 32 partisipan yang terdiri atas 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki, termasuk 1 perempuan dan 3 laki-laki yang memiliki kebutuhan khusus. Analisis data dari tugas yang diberikan menunjukkan bahwa terdapat perkembangan yang berarti pada siswa reguler serta siswa berkebutuhan khusus. Data persentase memperlihatkan perbedaan kecil antara kedua kelompok, yaitu siswa laki-laki biasa dengan persentase 32%, siswa laki-laki berkebutuhan khusus 7%, siswa perempuan biasa 36%, dan siswa perempuan berkebutuhan khusus 25%. Hasil survei menunjukkan bahwa dampak dari permainan edukatif sangat signifikan, di mana 84% siswa setuju dengan pernyataan tersebut, sementara hanya 16% yang tidak setuju. Kesimpulan dari studi ini adalah bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi kemampuan membaca awal anak-anak.

Kata Kunci: Keterampilan membaca awal, Permainan edukatif.

#### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to evaluate the reading skills of first-grade students. The methods employed included analyzing and comparing the influence of educational games on these pupils while utilizing printed media and skills in reading and writing. The results indicated that significant improvements were noted in the early reading skills of first graders. A total of*

*32 students participated, split evenly between genders with 16 boys and 16 girls, including 3 boys and 1 girl who had special needs. Analyzing the data from assigned tasks revealed noteworthy progress among both typically developing students and those with special requirements. The percentage of data displayed minor differences between the groups: 32% for typical boys, 7% for boys with special needs, 36% for typical girls, and 25% for girls with special needs. Survey findings showed that most students considered educational games to be effective, with only 16% dissenting while 84% agreed. This study concludes that the use of instructional games in the learning process positively influences the early reading skills of children.*

*Keywords: Early reading skills, Instructional games.*

## **1. PENDAHULUAN**

Keterampilan membaca sangat penting bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Menurut Prof. Dr. Suyanto (2013), apabila siswa memiliki kapasitas membaca yang baik dari awal, hal ini akan mendukung perkembangan akademis mereka di masa depan. Meskipun demikian, banyak siswa kelas satu yang masih mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca.

Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran berbasis permainan edukatif semakin diminati. Dr. Heri Retnawati (2015) menerangkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan kognisi dan kemampuan anak. Selain itu, metode ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk belajar.

Membaca adalah suatu proses di mana seseorang menggunakan keterampilan yang dimiliki untuk memahami informasi yang diberikan oleh penulis melalui tulisan (Taringan, 2008). Anderson (2003) mengidentifikasi tujuh tujuan membaca, yaitu menemukan fakta, menentukan ide pokok, memahami

urutan, melakukan inferensi, mengkategorikan, mengevaluasi, dan membandingkan.

Dengan permainan yang bersifat edukatif, siswa mendapatkan dukungan dalam memahami konsep-konsep yang rumit, termasuk dalam membaca. Sebuah penelitian oleh Drs. Mulyani Sumantri (2015) menyebutkan bahwa pendekatan ini berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit.

Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan edukatif dapat membantu siswa di kelas satu dalam memperbaiki kemampuan membaca awal mereka. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga siswa dapat membangun fondasi yang kuat untuk keterampilan membaca serta belajar.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **1) PENGERTIAN PERMAINAN EDUKATIF**

Permainan yang bersifat edukatif adalah suatu jenis aktivitas yang

dirancang untuk memberikan kesenangan sekaligus mengajarkan nilai-nilai kepada anak-anak. Iskandar (2019) menyatakan bahwa jenis kegiatan ini diakui sebagai cara belajar yang mengombinasikan elemen kognitif, emosional, dan psikomotor, sehingga memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam pembelajaran membaca, permainan edukatif memainkan peranan penting dalam membantu anak-anak mengenali huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

Dalam karya yang ditulis oleh Wigati dan Wiyani pada tahun 2020 dengan judul "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif", dijelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan permainan yang unik, menarik, dan sesuai dengan minat serta kebutuhan anak-anak. Permainan tersebut bisa meningkatkan rasa ingin tahu anak, mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi, serta membantu dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka (Wigati & Wiyani, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengadakan pelatihan dalam menciptakan alat permainan edukatif demi mendukung perkembangan anak, yang akan ditujukan kepada guru-guru di Sekolah Dasar. Beberapa faktor penting yang mendukung efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan membaca dasar meliputi:

- Desain media permainan: Permainan yang dirancang sesuai dengan level siswa, dengan gambar yang jelas, huruf kapital, serta sifat interaktif,

telah terbukti efektif. Contohnya, penggunaan kartu huruf yang dilengkapi dengan gambar dan diikuti diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- Pendekatan pengajaran: Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi memberi kesempatan untuk memantau perkembangan dan merubah strategi permainan yang diterapkan.
- Konteks kelas dan peran guru/siswa: Penelitian oleh Hariato (2020) menunjukkan bahwa keberhasilan lebih tinggi ketika guru aktif dalam mengelola dan memotivasi siswa selama permainan kartu.

Permainan edukatif memiliki banyak manfaat bagi siswa kelas 1 SD, karena pada usia ini, anak-anak sedang mengalami pengembangan sensorimotor dan pra-operasional, di mana pengalaman belajar yang langsung sangat penting (Piaget, 2018). Dengan adanya permainan, siswa bisa berinteraksi secara aktif dan kreatif dengan lingkungan belajar mereka. Beberapa manfaat utama dari penggunaan permainan edukatif antara lain:

- Peningkatan kemampuan membaca dasar, yang meliputi penguasaan huruf, suku kata, serta penyusunan kata dan teks yang sederhana. Rante (2020) menemukan bahwa metode permainan yang terencana mampu meningkatkan keterampilan membaca awal dari kategori rendah menjadi baik di kalangan siswa.
- Keberhasilan dari pembelajaran interaktif, seperti yang ditunjukkan

oleh berbagai penelitian di MIN Jambi (2020), dapat meningkatkan tingkat keberhasilan siswa menjadi lebih dari 88 persen setelah berpartisipasi dalam permainan kartu bergambar huruf.

## **2) KETERAMPILAN MEMBACA DASAR**

Keterampilan membaca yang mendasar adalah kemampuan awal yang diperlukan oleh pelajar untuk mengerti informasi yang tertulis. Hal ini mencakup pengenalan huruf, suara huruf, penggabungan suara menjadi kata, serta kemampuan untuk memahami makna dari kata-kata dan kalimat yang sederhana (Smith, 2020). Membaca yang mendasar sangat penting sebagai dasar bagi pelajar untuk memahami teks dan meningkatkan kemampuan literasi mereka ke tingkat yang lebih tinggi.

Dalam pandangan Gagne (2019), keterampilan membaca yang dasar sangat berkaitan dengan kemampuan fonologis anak-anak. Anak-anak yang mampu mengenali huruf dan suaranya dengan baik akan lebih mudah dalam melakukan dekoding dan memahami bacaan. Maka dari itu, proses pembelajaran membaca harus dirancang dengan cara yang memungkinkan anak-anak untuk memiliki pengalaman membaca yang bervariasi dan menyenangkan.

Waples (1967) menjelaskan bahwa membaca memiliki tujuan yang meliputi beberapa hal berikut:

- a. Mendapatkan alat tertentu, di mana aktivitas membaca membantu kita memperoleh sesuatu dengan cara yang praktis.

- b. Mencapai pencapaian yang berkaitan dengan martabat, yang berarti membaca bertujuan untuk meningkatkan diri kita dibandingkan dengan orang lain di sekitar kita.
- c. Memperkuat nilai dan keyakinan yang kita miliki, sehingga kegiatan membaca dapat memperkuat kepercayaan kita terhadap berbagai hal.
- d. Menjadi pengganti keterampilan seni yang sudah ada, yakni membaca untuk menemukan pengalaman baru dalam diri kita melalui teks yang dibaca.
- e. Membaca berfungsi sebagai panduan untuk menjauhi kesulitan, rasa takut, atau mencegah penyakit lain.

Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa metode pembelajaran membaca dasar dengan menggunakan permainan kartu huruf seperti Karkakota atau Dancing ABC secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan membaca awal. Sebagai contoh, Putri L. Wulandari et al. (2025) melaporkan adanya perubahan skor pretest dari 57 menjadi 87,2 setelah menerapkan permainan kartu kata, dengan N-Gain sebesar 0,74, yang dianggap “cukup efektif”. Wulandari Khoirunnisa (2025) juga menemukan bahwa media permainan Kakartu Sekata berhasil meningkatkan rata-rata skor membaca awal dari 70 menjadi 88 di kalangan siswa kelas I. Selain itu, Retno W. et al. (2023) melaporkan bahwa permainan Dancing ABC berhasil meningkatkan motivasi membaca siswa kelas I, dan ini termasuk faktor keterlibatan aktif serta kemampuan membaca kata dan suku kata.

### **3) KAITAN ANTARA PERMAINAN EDUKATIF DAN KETERAMPILAN MEMBACA DASAR**

Beragam studi menunjukkan bahwa permainan yang bersifat edukatif dapat memperbaiki kemampuan membaca dasar siswa yang berada di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan permainan, siswa dapat berlatih mengenal huruf dan suara dalam suasana yang menyenangkan, sehingga membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar (Rahmawati, 2020). Selain itu, permainan edukatif juga memberikan kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi sosial, yang mendukung perkembangan kemampuan bahasa serta pemahaman teks.

Santoso dan Wulandari (2021) menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam proses belajar membaca dapat menurunkan rasa bosan siswa dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka. Temuan ini konsisten dengan teori konstruktivisme, yang menjelaskan bahwa anak-anak belajar dengan paling efektif melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan lingkungan (Vygotsky, 2018).

Lebih jauh, permainan edukatif memberikan siswa ruang untuk mencoba dan belajar dari kesalahan saat membaca tanpa rasa takut, yang pada gilirannya membangun rasa percaya diri yang penting untuk mendukung proses belajar (Hidayat, 2019). Permainan ini bisa disesuaikan dengan level kemampuan siswa, sehingga membuat belajar menjadi lebih pribadi dan efektif.

Beragam keuntungan dari permainan yang bersifat edukatif dalam proses pembelajaran membaca telah ditemukan, seperti meningkatkan ketertarikan untuk belajar, mempercepat pemahaman tentang aspek-aspek dasar membaca, serta membantu siswa membangun kepercayaan diri (Nasution, 2020). Di samping itu, dengan permainan tersebut, siswa mampu mengatasi rasa takut dan cemas yang muncul saat mencoba membaca, karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan nyaman (Sari, 2019).

Permainan edukatif juga mendorong kerja sama dan interaksi antara siswa, yang dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial (Widodo, 2021). Selain itu, alat permainan edukatif dapat digunakan dengan cara yang bervariasi, baik di kelas ataupun di rumah, sehingga mendukung pembelajaran yang berkelanjutan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif, dengan eksperimen yang melibatkan pre-test dan post-test untuk meningkatkan keterampilan membaca awal. Data dianalisis menggunakan rumus dan diagram lingkaran yang sesuai, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah kategori}}{\text{jumlah total}} \times 100\%$$

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei di Sekolah Dasar Negeri Pegadungan

### **4) MANFAAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA**

11 Pagi, yang terletak di Kecamatan Kalideres dan Kelurahan Pegadungan.

Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang keterampilan membaca awal siswa kelas satu dengan menggunakan format kuesioner.

Dokumentasi diadakan untuk mengumpulkan nama-nama siswa dari kelas satu di Pegadungan 11 Pagi, Kecamatan Kalideres.

Selanjutnya, penelitian dan observasi dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan, dengan pengamatan langsung SSSSDi kelas guna mendapatkan tanggapan dan pendapat siswa secara lebih mendalam.

#### 1) Observasi

Untuk menciptakan suasana yang terbuka dan transparan, penelitian ini menggunakan pendekatan observasi. Melalui cara ini, peneliti bisa mengamati reaksi siswa secara langsung dan memahami kebutuhan mereka serta para guru.

#### 2) Ujian (Pre-test dan Post-test)

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah pengujian. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menilai hasil dari proses observasi yang menunjukkan pencapaian belajar siswa. Menurut Nitko (2001), pengujian berfungsi sebagai alat untuk menilai keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan siswa dalam bidang studi tertentu. Gronlund (1985) menjelaskan bahwa pengujian adalah metode sistematis yang digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu melalui alat yang telah distandarisasi. Dalam kajian ini,

pengujian terdiri dari Pre-test dan Post-test yang terkait dengan kemampuan belajar siswa.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. TEMUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak permainan pendidikan terhadap kemampuan membaca dasar siswa kelas 1 SD. Sebanyak 32 siswa ambil bagian, dengan rincian 16 anak laki-laki dan 16 anak perempuan, di antaranya terdapat 3 anak laki-laki dan 1 anak perempuan yang membutuhkan bantuan khusus.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peserta, berikut adalah hasil penghitungan diagram lingkaran yang menggunakan rumus persentase untuk menunjukkan perbandingan setiap kategori siswa.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah kategori}}{\text{jumlah total}} \times 100\%$$

Keterangan:

1. Jumlah kategori (contoh: siswa laki-laki umum dan siswa laki-laki berkebutuhan khusus)
2. Jumlah total (jumlah keseluruhan siswa)

Diketahui:

Jumlah siswa=32 siswa

Laki-laki umum=13 siswa

Laki-laki berkebutuhan khusus=3 siswa

Perempuan umum=15 siswa

Perempuan berkebutuhan khusus=1 siswa

perempuan yang mempunyai kebutuhan

Dengan rumus persentase:

$$\text{Laki-laki umum} = \frac{13}{32} \times 100\% = 0,407$$

$$\text{Laki-laki berkebutuhan khusus} = \frac{3}{32} \times 100\% = 0,094$$

$$\text{Perempuan umum} = \frac{15}{32} \times 100\% = 0,469$$

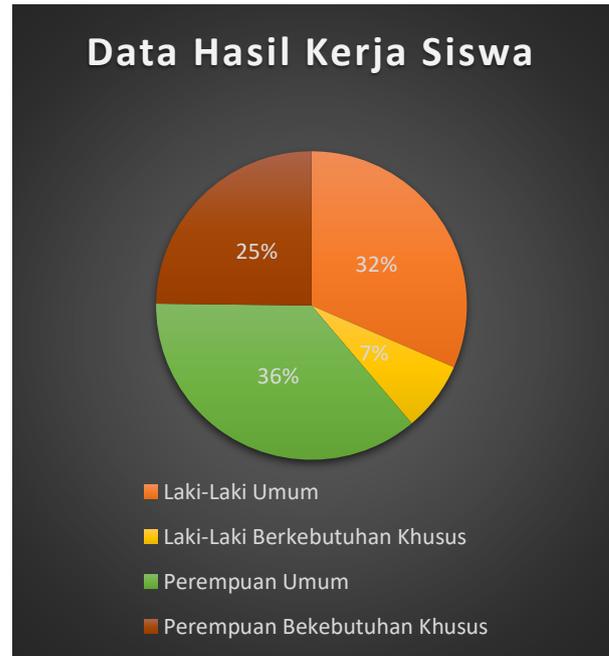
$$\text{Perempuan berkebutuhan khusus} = \frac{1}{32} \times 100\% = 0,32$$

**Tabel 1. Data Hasil Kerja Siswa**

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Laki-laki umum	13	32%
2.	Laki-laki berkebutuhan khusus	3	7%
3.	Perempuan umum	15	36%
4.	Perempuan berkebutuhan khusus	1	25%

**Gambar 1. Diagram Pie Persentase Hasil Kerja Siswa**

Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan edukatif memengaruhi kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 32 anak, terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan, di mana terdapat 3 anak laki-laki dan 1 anak



khusus.

Sebagai tambahan informasi mengenai komposisi peserta, berikut adalah hasil kalkulasi diagram lingkaran menggunakan rumus persentase yang menggambarkan distribusi kategori siswa sesuai dengan data yang diambil dari kuesioner:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah kategori}}{\text{jumlah total}} \times 100\%$$

Keterangan:

1. Jumlah kategori (contoh: siswa yang setuju dan siswa tidak setuju)
2. Jumlah total (jumlah keseluruhan siswa)

Diketahui:

Jumlah siswa=32 siswa

Jumlah siswa yang setuju=27 siswa

Jumlah siswa yang tidak setuju=5 siswa

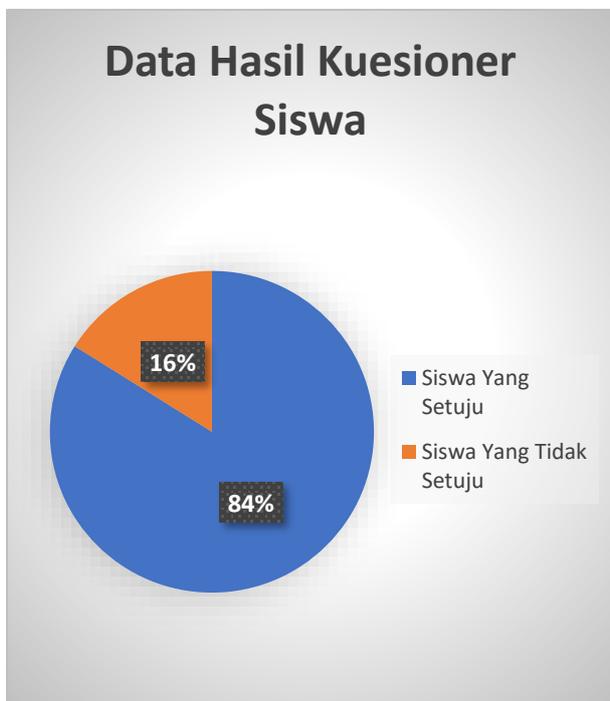
Dengan rumus persentase:

$$\text{Siswa yang setuju} = \frac{26}{32} \times 100\% = 0,82$$

$$\text{Siswa yang tidak setuju} = \frac{5}{32} \times 100\% = 0,157$$

**Tabel 2. Data Hasil Kuesioner Siswa**

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Siswa yang setuju	26	84%
2.	Siswa yang tidak setuju	5	16%



**Gambar 2. Diagram Pie Persentase Hasil Kuesioner Siswa**

## B. PEMBAHASAN PENELITIAN

Temuan dari penelitian ini menampilkan bahwa permainan edukatif memberi dampak positif terhadap kemampuan membaca dasar siswa kelas 1

SD. Setelah menganalisis diagram lingkaran, didapatkan komposisi siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Laki-laki umum: 0,407% (13 siswa)
2. Laki-laki berkebutuhan khusus: 0,094% (3 siswa)
3. Perempuan umum: 0,469% (15 siswa)
4. Perempuan berkebutuhan khusus: 0,32% (1 siswa)

Data dari kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa (84%) setuju bahwa permainan edukatif membantu memperbaiki kemampuan membaca dasar mereka, sementara 16% siswa tidak setuju.

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Metode ini dapat menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif untuk membantu siswa dalam melatih keterampilan membaca.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, terlihat adanya potensi bahwa permainan edukatif bisa digunakan sebagai metode pengajaran yang berhasil untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar siswa kelas 1 SD. Disarankan agar para pendidik menggunakan pendekatan permainan edukatif sebagai strategi dalam mengajar demi peningkatan kemampuan membaca siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan efek positif kepada kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Metode ini dapat diterapkan sebagai pendekatan belajar yang berhasil dalam mendukung siswa dalam proses pembelajaran membaca dasar.

#### 4. KESIMPULAN

Dari penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif yang diterapkan pada siswa kelas 1 di SDN 11 Pegadungan Pagi efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dasar. Media cetak, baik gambar maupun tulisan, dihadirkan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah mengenali dan memahami materi. Hasil analisis survei menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian belajar, di mana (84%) siswa merasa setuju dan senang dengan penggunaan permainan edukatif di kelas, sedangkan (16%) siswa tidak sepekat dengan kehadiran permainan edukatif tersebut. Dengan hasil yang menggembirakan ini, sangat dianjurkan untuk menggunakan media permainan edukatif dalam proses pembelajaran agar prestasi belajar siswa semakin meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson. (2003). Reading: What, When, and How. Dalam *Journal of Reading Education*.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dina, dkk. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan menggunakan Media Permainan Bahasa Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar* Volume 3 Nomor 1 2024 Hal. 83-98
- Efendi Wang. (2011). *Membongkar Rahasia Teknik Baca Super Cepat*. Depok. Penebar Plus.
- Erna. (2022). *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar Di Era New Normal*. Jakarta. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Grabriela Rosalia Syatauw, dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Vol 2, No 2, Juli 2020* ISSN 2715 - 5110
- Gagne, R. (2019). *Principles of Instructional Design*. Wadsworth Publishing.
- Gronlund, N. E. (1985). *Measurement and Evaluation in Teaching*. New York: Macmillan Publishing Co.
- H.Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.
- Hariato, R. (2020). Penggunaan Permainan Kartu untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Hidayat, S. (2019). Pembelajaran Membaca yang Menyenangkan dengan Permainan Edukatif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 112-120.
- Iskandar, D. (2019). *Media Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Milenia Nainggolan, dkk. (2024). Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 066050

- Medan. Sumatera Utara. Jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri.
- Nasution, A. (2020). Peran Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 18(4), 234-242.
- Nitko, A. J. (2001). *Educational Assessment of Students*. Upper Saddle River, NJ. Prentice-Hall.
- Nurhadi. (2016). Strategi Meningkatkan Daya Baca. Jakarta. Bumi Aksara.
- Piaget, J. (2018). *The Language and Thought of the Child*. Routledge.
- Putri Lestari Wulandari, dkk. (2025). Efektivitas Penggunaan Permainan Kartu Kata Kosakata (KARKAKOTA) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Mandalika Literature*, Vol. 6, No. 2, 2025, e-ISSN: 2745-5963
- Rahmawati, N. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Keterampilan Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(1), 89-97.
- Rante, V. S. N. (2020). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SD Negeri 5 Makale. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Retnawati, H. (2015). Strategi Pembelajaran Matematika. Yogyakarta. Penerbit Parama Ilmu.
- Retno Wulandari et al. (2023). Peningkatan motivasi membaca permulaan siswa kelas I dengan penerapan permainan Dancing ABC. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 128–145
- Salwa Cantika Khoirunnisa (2025). Pengaruh penggunaan media permainan Kakartu Sekata dalam mengembangkan minat dan kemampuan membaca permulaan di SD. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia
- Sari, R. (2019). Strategi Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 99-106.
- Smith, F. (2020). *Understanding Reading: A Psycholinguistic Analysis of Reading and Learning to Read*. Routledge.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. (2015). Strategi Pembelajaran. Jakarta. Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Suyanto. (2013). Metode Pembelajaran di Sekolah. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Taringan, H. G. (2008). Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Penerbit Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widodo, T. (2021). Kolaborasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Membaca dengan Media Permainan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(3), 134-141.
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43.
- Zainidar. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 dengan Menggunakan Permainan Kartu Huruf

Bergambar pada Pelajaran Bahasa  
Indonesia di MIN Kota Jambi. Jurnal  
Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021p-ISSN  
2580-3735 e-ISSN2580-1147.