

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN
LINGKARAN BACA PADA SISWA KELAS I UPT SDN 11 MAKALE**

Apriani¹, Roberto Salu Situru², Benyamin Salu³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Kristen Indonesia Toraja

¹anningapriani58@gmail.com, ²roberto@ukitoraja.ac.id,

³bensal@ukitoraja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to enhance the early reading skills of first-grade students at UPT SDN 11 Makale through the application of cooperative learning models combined with the reading circle game approach. Early reading skills are fundamental to academic success, yet many students face challenges in mastering these skills, which impacts their overall learning motivation. This research employs a Classroom Action Research (CAR) method, involving two cycles of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observations, tests, and interviews with both students and teachers. The results show a significant improvement in students' reading skills from the first cycle to the second cycle. The average score of students increased from 73.95 in the first cycle to 83.3 in the second cycle, with the completion rate rising from 74.10% to 90.27%. The implementation of the cooperative learning model with the reading circle approach not only improved reading fluency but also enhanced student engagement and motivation. This research demonstrates the effectiveness of interactive and collaborative learning methods in improving early reading abilities in young learners.

Keywords: Cooperative learning, reading circle, early reading skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di UPT SDN 11 Makale melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan permainan lingkaran baca. Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang sangat penting, namun banyak siswa menghadapi kesulitan dalam menguasainya, yang berdampak pada motivasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan wawancara dengan siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca siswa antara siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 73,95 pada siklus I menjadi 83,3 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan belajar naik dari 74,10% menjadi 90,27%. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca tidak hanya meningkatkan kelancaran membaca, tetapi juga meningkatkan keterlibatan

dan motivasi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif, permainan lingkaran baca, kemampuan membaca permulaan

A. Pendahuluan

Membaca permulaan merupakan salah satu aspek fundamental dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kemampuan membaca yang baik di usia dini menjadi dasar penting bagi perkembangan keterampilan lainnya, seperti menulis dan pemahaman terhadap materi pelajaran lainnya (Syajida & Ahyadi, 2024).

Saat ini masih terdapat siswa kelas I sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan (Saputra & Noviyanti, 2022). Fenomena ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam mengenali huruf dan menggabungkannya menjadi kata-kata, sementara faktor eksternal seperti kurangnya dukungan dari orang tua serta penggunaan model pembelajaran yang monoton turut mempengaruhi rendahnya minat dan

motivasi belajar siswa (Prameswari & Subayani, 2024; Wulandari dkk., 2025; Wulandari & Afandi, 2025).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di UPT SDN 11 Makale, ditemukan bahwa dari 21 siswa kelas I, sebagian besar mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Hanya sebagian kecil siswa yang sudah dapat membaca dengan lancar, sementara sisanya membutuhkan perhatian khusus agar dapat memahami dan menguasai keterampilan tersebut (Daud dkk., 2025). Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu penyebab utama masalah ini.

Model pembelajaran yang tidak variatif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar (Susanti dkk., 2024). Berdasarkan kajian tersebut, salah satu solusi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan

permainan lingkaran baca. Model pembelajaran kooperatif dikenal efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa melalui kerjasama dalam kelompok,

Sintaks model pembelajaran kooperatif meliputi enam fase penting yang menjadi pedoman bagi guru dan siswa di kelas, yaitu: 1) Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi agar siswa antusias belajar dalam kelompok. 2) Menyajikan Informasi, Guru menyampaikan materi pelajaran melalui berbagai metode, seperti demonstrasi, membaca, atau penggunaan media cetak dan video. 3) Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok Belajar, Guru menjelaskan cara pembentukan kelompok belajar yang heterogen dan menetapkan peran masing-masing anggota dalam kelompok. 4) Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar, Guru mengawasi, memfasilitasi, dan memberikan bantuan sesuai kebutuhan selama siswa bekerja dalam kelompok, sekaligus memastikan interaksi yang positif. 5) Evaluasi, Guru mengevaluasi hasil belajar siswa

melalui tes individu atau presentasi kelompok untuk mengukur akuntabilitas tiap individu. 6) Memberikan Penghargaan (Rekognisi), Guru memberikan penghargaan berupa pujian, poin, atau bentuk lain untuk mengakui upaya dan prestasi kelompok maupun individu, guna memperkuat kerjasama positif. sementara pendekatan permainan lingkaran baca memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk belajar membaca permulaan.

Dari sudut pandang Pedagogis, games interaktif menyediakan umpan balik langsung (*Immediate feedback*) Kepada siswa, misalnya melalui perolehan skor atau indikator keberhasilan, yang membantu siswa mengoreksi pemahaman mereka secara real time (Salo, E.S., & Salu, B., 2025).

Standar kecepatan membaca yang ideal bagi siswa sekolah dasar adalah tolok ukur penting untuk menilai kelancaran (*fluency*) membaca. Kecepatan membaca cenderung meningkat seiring dengan kenaikan jenjang kelas, karena

kemampuan kognitif dan penguasaan kosakata siswa juga berkembang.

Berdasarkan pandangan dan penelitian di Indonesia, khususnya model yang dikemukakan oleh Tarigan dalam Hidayatullah (2014), standar kecepatan membaca untuk jenjang SD adalah Kelas I SD: 60-80 kata per menit (KPM); Kelas II SD: 90-100 KPM; Kelas III SD: 120-140 KPM; Kelas IV SD: 170-180 KPM; Kelas V SD: 190-250 KPM; Kelas VI SD: Mendekati kecepatan membaca rata-rata orang dewasa.

Penting untuk diingat bahwa standar ini merupakan acuan ideal. Efektivitas membaca yang sesungguhnya adalah kombinasi antara kecepatan dan tingkat pemahaman yang tinggi (Lebang & Situru, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I UPT SDN 11 Makale.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh temuan yang dapat memberikan gambaran jelas tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan serta pengaruh positif

terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam belajar membaca, tetapi juga untuk memberikan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan di sekolah lain untuk meningkatkan kemampuan literasi di usia dini.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara langsung. Metode ini dipilih karena sangat sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca.

PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan dalam dua siklus yang melibatkan

proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang terjadi di lapangan.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara induktif untuk menggali pola-pola yang muncul dalam proses pembelajaran dan menggambarkan pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa.

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 11 Makale dengan subjek penelitian berupa 21 siswa kelas I, yang terdiri dari berbagai karakteristik. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas yang memberikan umpan balik selama proses refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus pertama, dilakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif yang dipadukan dengan permainan lingkaran baca, di mana siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk berinteraksi dan saling membantu dalam membaca dan

mengoreksi. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, perbaikan dilakukan pada siklus kedua dengan menyesuaikan waktu dan penguatan motivasi siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, seperti observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai keterlibatan siswa, interaksi antar siswa, dan pelaksanaan model pembelajaran di kelas. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa pada akhir setiap siklus. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali perspektif mereka mengenai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan penelitian ini diukur dengan dua indikator: (1) indikator proses, yang mengukur tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran sesuai Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) dengan tingkat keberhasilan minimal 80%, dan (2) indikator hasil, yang mengukur peningkatan kemampuan membaca

permulaan siswa dengan ketuntasan 80% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai 65.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di UPT SDN 11 Makale dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di UPT SDN 11 Makale. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa.

Pada Siklus I, nilai rata-rata hasil tes siswa adalah 72,85 dengan ketuntasan belajar mencapai 66,67%, di mana 14 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca memberikan dampak positif, meskipun masih ada sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 80, dan ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan signifikan menjadi 85,71%, dengan 18 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan di siklus kedua memberikan hasil yang lebih optimal, di mana sebagian besar siswa mampu mencapai KKTP.

Berdasarkan data hasil tes lisan kemampuan membaca permulaan pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat dari 73,95 pada siklus I menjadi 83,3 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan meningkat dari 74,10% menjadi 90,27%. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek ketepatan, lafal, intonasi, dan volume suara siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dilakukan berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara menyeluruh.

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca terbukti meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan (Anggraeni & Trisnawati, 2024; Azizah

& Nuraeni, 2023; Islamiyah dkk., 2022). Pada Siklus I, meskipun terjadi peningkatan, masih ada siswa yang belum mencapai KKTP, terutama disebabkan oleh proses adaptasi terhadap model pembelajaran yang baru dan keterbatasan penggunaan waktu yang optimal. Namun, pada Siklus II, perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama membawa hasil yang lebih maksimal, dengan hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, karena siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran kelompok (Boru & Saingo, 2025; Hasanah & Himami, 2021; Lathifa dkk., 2024; Musdalifah, 2023; Rosita & Leonard, 2015).

Penggunaan metode bermain dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Munawir, 2020). Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

(Purba dkk., 2024; Srimuliyani, 2023). Dengan melibatkan siswa dalam permainan yang melibatkan giliran membaca dan saling mengoreksi, siswa merasa lebih percaya diri dan tidak tertekan saat belajar.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa model ini sangat disukai oleh siswa karena selain bisa bermain, mereka juga merasa lebih bersemangat untuk belajar membaca. Guru juga mengungkapkan bahwa model ini meningkatkan kepercayaan diri siswa, meskipun ada tantangan dalam pengelolaan kelas yang lebih ramai akibat tingginya antusiasme siswa.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Observasi

Siklus	Nilai Guru	Nilai Siswa
I	66,06%	63,37%
II	86,75%	84,73%

Observasi terhadap guru dan siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai observasi guru dan siswa masih tergolong cukup, tetapi pada Siklus II, keduanya mencapai kualitas yang sangat baik dan baik, masing-masing sebesar 86,75% untuk guru dan 84,73% untuk siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa

penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di UPT SDN 11 Makale. Penerapan metode yang menyenangkan dan interaktif berhasil mengatasi masalah rendahnya motivasi dan kesulitan dalam membaca permulaan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di UPT SDN 11 Makale. Penerapan model ini berhasil meningkatkan motivasi siswa, mengurangi rasa bosan dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka, yang terlihat dari peningkatan signifikan dalam hasil tes dan observasi siswa antara Siklus I dan Siklus II. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan guru juga menunjukkan adanya perkembangan yang baik, dengan peningkatan

kualitas interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Secara khusus, nilai rata-rata siswa pada Siklus I meningkat dari 72,85 menjadi 80 pada Siklus II, dan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 66,67% menjadi 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan permainan lingkaran baca dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F., & Trisnawati, O. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong [PhD Thesis, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen)]. <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1245/>
- Azizah, A., & Nuraeni, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. Al Qodiri:

- Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 21(2), 452–462.
- Boru, M. A., & Saingo, Y. A. (2025). Model cooperative learning sebagai pendekatan mengajar yang alkitabiah untuk meningkatkan kerja sama siswa. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 3(2), 65–78.
- Daud, S., Situru, R. S., & Ramopoly, I. H. (2025). Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sdn 3 Rantepao. *Media Bina Ilmiah*, 19(8), 5395–5408.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Hidayatullah, V. M. (2014). Hubungan antaraMinat Baca dengan kecepatan Membaca Siswa kelas V SD Negeri Singkar UPT Pendidikan Kecamatan Singkar Tahun Pelajaran 2013/2014. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta). <https://eprints.uny.ac.id/13565/>
- Islamiyah, N., Azis, S. A., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81.
- Lebang, A. K., & Situru, R. S. (2016). Penerapan Metode Eja Melalui Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sdn 126 Inpres Garampa', Kecamatan Sangalla, Kabupaten Tana Toraja. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 65–74.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin Dengan Metode Treasure Hunt Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272.
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal Of Science Education*, 2(1), 47–66.
- Prameswari, S. C., & Subayani, N. W. (2024). Analisis Faktor Kesulitan Membaca Sekolah Dasar. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12425–12430.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan

- Motivasi Dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 3(1). <https://Journal.Lppmunindra.Ac.Id/Index.Php/Formatif/Article/View/108>
- Saputra, J., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 9–36.
- Salo, E. S., & Salu, B. (2025). Analisis pemanfaatan games dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao Toraja Utara. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=NgstYVUAAAAJ&citation_for_view=NgstYVUAAAAJ:0EnyYjriUFMC
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Syajida, N., & Ahyadi, N. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sd/Mi. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50–62.
- Wulandari, A. N., Nabila, F., Situmorang, N. D., Harahap, N. M., Purba, R. N., & Annisa, S. (2025). Analisis Kesulitan Membaca Pada Siswa Sd Dan Strategi Efektif Untuk Mengatasinya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 4529–4534.
- Wulandari, C. A., & Afandi, M. (2025). Teachers' Efforts In Overcoming Reading Difficulties Among The First-Grade Students At Mi Hijriyah li Palembang. *Tofedu: The Future Of Education Journal*, 4(5), 1046–1055.