

**PENERAPAN MEDIA KARTU DOMINO KATA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS II SD NEGERI 3 TAMAN BALI**

Ni Luh Juita Sari¹, I Nyoman Sudirman², Desak Putu Anom Janawati³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Markandeya
Juitaita193@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation process of the word domino card media in Indonesian language learning, and determine the improvement of early reading skills among second-grade students at SD Negeri 3 Taman Bali. The study was motivated by preliminary observations showing that of 18 second-grade students, only 6 students (33.33%) reached the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 70, while 12 students (66.67%) had not achieved mastery and still had difficulty connecting letter sounds with their graphic symbols, with an average daily assessment score of only 60. This study used a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were all second-grade students of SD Negeri 3 Taman Bali in the 2025/2026 academic year, totaling 18 students (7 boys and 11 girls). Data were collected through oral early reading tests, observation of student activities, and documentation, then analyzed descriptively by calculating the class average score and the percentage of classical mastery. The study was considered successful if at least 80% of students achieved a score of ≥ 70 . The results showed that the implementation of the word domino card media gradually improved students' early reading skills from the baseline condition through Cycle I to Cycle II, as indicated by increases in the class average score and classical mastery percentage until the success indicator was achieved. Thus, the word domino card media proved effective as an alternative, concrete, interactive, and enjoyable media for early reading instruction among second-grade elementary students.

Keywords: *classroom action research, early reading, elementary school, word domino card*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media kartu domino kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali setelah penerapan media tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas II, hanya 6 siswa (33,33%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 12 siswa

(66,67%) belum tuntas dan masih mengalami kesulitan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol grafisnya, dengan nilai rata-rata Penilaian Harian membaca permulaan hanya sebesar 60. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 siswa, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes membaca permulaan secara lisan, observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai ≥ 70 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino kata mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara bertahap dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II, yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, media kartu domino kata terbukti efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: kartu domino kata, membaca permulaan, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran fundamental yang menjadi wahana komunikasi, ekspresi diri, dan pengembangan intelektual peserta didik pada seluruh jenjang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, kemampuan membaca menempati posisi strategis sebab merupakan prasyarat bagi penguasaan ilmu pengetahuan secara luas, karena

membaca adalah proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui media bahasa tulis (Tarigan, 2015). Membaca permulaan merupakan fase kritis dalam kontinum literasi anak, yaitu proses belajar mengidentifikasi simbol-simbol bunyi bahasa yang diwujudkan dalam bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana (Rahim, 2011). Apabila fase ini tidak dikuasai secara optimal, siswa akan mengalami hambatan berkepanjangan dalam proses membaca di kelas yang lebih tinggi (Depdiknas, 2007).

Siswa kelas II SD umumnya berusia tujuh hingga delapan tahun dan berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2011), memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata, dapat dipegang, dan interaktif agar proses internalisasi konsep berlangsung efektif. Kondisi ini diperkuat oleh temuan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih relatif rendah, sebagaimana ditunjukkan hasil PISA 2022 yang berada di bawah rata-rata negara OECD (OECD, 2023), serta hasil Asesmen Nasional yang menunjukkan sebagian peserta didik sekolah dasar belum mencapai kompetensi minimum literasi membaca (Kemendikbudristek, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di kelas II SD Negeri 3 Taman Bali pada bulan Februari 2026, ditemukan bahwa dari 18 siswa yang menjadi subjek observasi, hanya 6 siswa (33,33%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 12 siswa (66,67%) belum mencapai ketuntasan dan masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol grafisnya. Kondisi ini dikonfirmasi melalui wawancara

dengan guru kelas II yang menyatakan bahwa nilai rata-rata Penilaian Harian pada aspek membaca permulaan hanya mencapai skor 60, berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah. Analisis terhadap faktor penyebab permasalahan tersebut mengidentifikasi beberapa kondisi yang saling berkaitan, yaitu pembelajaran membaca yang masih didominasi metode ceramah dan latihan membaca teks dari buku paket secara berulang tanpa variasi, media pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa kelas II yang membutuhkan stimulasi konkret dan interaktif, serta rendahnya motivasi belajar siswa yang tampak dari kurangnya antusiasme selama kegiatan membaca berlangsung (Hamalik, 2014). Media berfungsi sebagai perantara penyampai materi sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan efektif (Arsyad, 2019), dan peserta didik kelas II akan lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang dapat dilihat, disentuh, dan dimainkan secara langsung (Daryanto, 2016).

Salah satu media yang memiliki karakteristik adalah media kartu domino kata, yang mengintegrasikan unsur permainan dengan kegiatan

membaca sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain (Janawati, 2013; Arsyad, 2019). Media ini dirancang agar peserta didik menyusun pasangan suku kata menjadi kata bermakna melalui permainan kelompok, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih membaca, berdiskusi, saling membantu, dan memperbaiki kesalahan membaca secara bersama-sama (Vygotsky dalam Santrock, 2011; Janawati, 2013). Media kartu domino kata dalam penelitian ini dengan mengintegrasikan permainan kolaboratif kelompok kecil, konteks kosakata yang dekat dengan lingkungan siswa, serta ilustrasi gambar berwarna yang membantu siswa menghubungkan simbol grafis dengan referennya secara konkret (Sudirman, 2011).

Bertolak dari uraian tersebut, peneliti perlu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan media kartu domino kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 3 Taman Bali. PTK dipilih karena memungkinkan guru sekaligus peneliti melakukan refleksi sistematis, mengidentifikasi akar masalah pembelajaran secara situasional, serta merancang dan menguji tindakan perbaikan secara

siklikal dan berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, dalam Arikunto, 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah proses penerapan media kartu domino kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali? dan (2) apakah penerapan media kartu domino kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media kartu domino kata dan mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah penerapan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa sumbangan pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang berorientasi pada karakteristik kognitif siswa sekolah dasar, serta manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah dalam upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas II SD Negeri 3 Taman Bali. Model PTK yang digunakan adalah model spiral Kemmis dan McTaggart (1988, dalam Arikunto, 2015) yang terdiri atas empat komponen dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian direncanakan berlangsung dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan, dengan kemungkinan penambahan siklus apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun modul ajar Bahasa Indonesia dengan fokus pengenalan suku kata dan kata sederhana, merancang skenario pembelajaran menggunakan media kartu domino kata, menyiapkan media kartu domino kata berisi pasangan suku kata, menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa dan instrumen tes membaca permulaan, serta menentukan indikator keberhasilan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran

meliputi kegiatan pendahuluan (salam, presensi, apersepsi membaca kata sederhana, penyampaian tujuan pembelajaran, dan motivasi), kegiatan inti (pengenalan media, penjelasan aturan permainan, pembagian kelompok kecil 3-4 siswa, penyusunan kartu menjadi kata, kegiatan membaca kata secara bergiliran, serta bimbingan dan penguatan dari guru), dan kegiatan penutup meliputi (refleksi bersama, penyimpulan materi, evaluasi berupa tes membaca, dan penutupan pembelajaran).

Observasi untuk mengamati, keaktifan siswa, kemampuan menyusun dan membaca kata, kerja sama kelompok, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Refleksi siklus I dilakukan dengan menganalisis hasil tes, menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan, mengkaji hasil observasi, mengidentifikasi kendala, dan menyusun rencana perbaikan untuk siklus II. Perencanaan siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, meliputi penyempurnaan modul ajar dan media kartu domino kata agar lebih menarik dan variatif, serta penyusunan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan terarah. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dengan pembukaan pembelajaran yang lebih interaktif,

penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pembagian kelompok yang lebih efektif, bimbingan intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan, serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang aktif. Observasi siklus II difokuskan pada peningkatan keaktifan dan kemampuan membaca siswa dibandingkan siklus I, sedangkan refleksi dengan membandingkan hasil tes siklus I dan siklus II, menganalisis peningkatan kemampuan membaca permulaan, serta menilai ketercapaian indikator keberhasilan. Apabila indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian dihentikan pada siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 3 Taman Bali, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum pernah menerapkan media kartu domino kata berbasis permainan kolaboratif dalam pembelajaran membaca permulaan. Penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu Februari-Maret, pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 siswa, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, sedangkan objek

penelitian ini adalah penerapan media kartu domino kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan peningkatan membaca permulaan siswa.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu (1) tes, dilakukan secara lisan dengan meminta siswa membaca suku kata, kata sederhana, dan kalimat sederhana untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca serta tingkat ketuntasan belajar; (2) observasi, dilakukan dengan lembar observasi yang memuat aspek keaktifan siswa, perhatian terhadap materi, kemampuan menyusun suku kata menjadi kata, kemampuan membaca kata sederhana, dan kerja sama siswa dalam kelompok; dan (3) dokumentasi, meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, daftar hadir, hasil tes membaca, lembar observasi, dan catatan guru.

Data hasil tes dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus $\bar{X} = \Sigma X / N$, dengan $\bar{X}$ adalah nilai rata-rata kelas, ΣX adalah jumlah seluruh nilai siswa, dan N adalah jumlah siswa. Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus $P = (\text{jumlah siswa yang tuntas} / \text{jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$, dengan kriteria

siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah. Penelitian ini berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah seluruh siswa kelas II mampu mencapai nilai ≥ 70 pada tes membaca permulaan yang meliputi aspek ketepatan membaca, kelancaran membaca, dan kejelasan pengucapan.

D. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 6 siswa (33,33%) yang mencapai KKM sebesar 70, sedangkan 12 siswa (66,67%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata Penilaian Harian aspek membaca permulaan sebesar 60. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melaksanakan tindakan pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan menerapkan media kartu domino kata sesuai rancangan yang telah disusun. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa dibandingkan pembelajaran sebelumnya, meskipun

masih ditemukan kendala berupa sebagian siswa belum sepenuhnya memahami aturan permainan serta pengelolaan waktu kelompok yang belum optimal. Berdasarkan hasil tes membaca permulaan pada akhir siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 68.00 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56%. Nilai tersebut mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80% siswa tuntas, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti dan guru melakukan perbaikan pada perencanaan siklus II, di antaranya memperjelas aturan permainan sejak awal pembelajaran, memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa mengalami kesulitan, mengoptimalkan pengelolaan waktu dan pembagian kelompok, serta menyempurnakan tampilan kartu domino kata agar lebih menarik dan variatif. Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas dan antusiasme siswa; siswa terlihat lebih percaya diri dan lebih lancar dalam menyusun serta membaca kata pada kartu domino. Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan nilai rata-rata

kelas meningkat menjadi 79.00 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 83,33%, yang berarti telah memenuhi atau melampaui indikator keberhasilan 80%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II. Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali dari kondisi awal hingga siklus II disajikan pada tabel berikut:

Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

Tahap	Nilai Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan (%)
Kondisi Awal	60.00	6 dari 18 siswa	33,33%
Siklus I	68.00	10 dari 18 siswa	55,56%
Siklus II	79.00	15 dari 18 siswa	83,33%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino kata mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali secara bertahap dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan ini sejalan dengan karakteristik media kartu domino kata yang mengemas kegiatan membaca dalam bentuk permainan kolaboratif kelompok kecil,

sehingga siswa dituntut aktif membaca, berdiskusi, dan saling mengoreksi bacaan teman sekelompoknya.

Kegiatan mencocokkan pasangan suku kata secara berulang-ulang melatih siswa mengenal bentuk kata secara visual, memperkuat proses dekoding, serta meningkatkan kelancaran melafalkan kata (Sudirman, 2011). Peningkatan tersebut sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1952), yang memerlukan media bersifat nyata, dapat dipegang, dan dimanipulasi secara langsung agar konsep dapat diinternalisasi secara efektif. Mekanisme permainan kolaboratif pada media kartu domino kata turut memfasilitasi terjadinya scaffolding antarsiswa sebagaimana dikemukakan Vygotsky (1978) melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD), sehingga siswa yang belum lancar membaca memperoleh bantuan dan koreksi dari teman sekelompoknya. Selain aspek kognitif, hasil observasi menunjukkan peningkatan pada aspek aktif siswa, yaitu meningkatnya motivasi, minat, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Kondisi ini menegaskan bahwa

pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan interaksi langsung mampu membuat siswa lebih antusias serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar (Sadiman et al., 2018). Peningkatan pada siklus II juga tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I, seperti penjelasan aturan permainan yang lebih rinci, bimbingan individual bagi siswa yang mengalami kesulitan, dan pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih efektif, sehingga kendala pada siklus sebelumnya dapat diatasi dan hasil belajar meningkat hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Dengan demikian, media kartu domino kata terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, konkret, dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang kolaboratif dan kontekstual bagi siswa kelas II SD Negeri 3 Taman Bali.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan media kartu domino kata dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 3 Taman Bali dilaksanakan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan berupa permainan kelompok menyusun dan membaca kartu domino kata, observasi, dan refleksi, disertai perbaikan pada setiap siklusnya; dan (2) penerapan media kartu domino kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal dari kondisi awal (rata-rata 60.00, ketuntasan 33,33%) hingga indikator keberhasilan pada siklus II.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan kepada guru kelas rendah untuk dapat menggunakan media kartu domino kata sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang konkret, kolaboratif, dan menyenangkan. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media berbasis permainan di kelas awal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan variasi kosakata, tingkat kesulitan kartu, atau memperluas subjek penelitian guna memperkaya penelitian pada bidang pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. PT Refika Aditama.
- Adams, M. J. (1990). Beginning to Read: Thinking and Learning About Print. MIT Press.
- Akhadiah, S., Arsjad, M. G., & Ridwan, S. H. (1992). Bahasa Indonesia I. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Rajawali Pers.
- Burns, P. C., Roe, B. D., & Ross, E. P. (2002). Teaching Reading in Today's Elementary Schools (8th ed.). Houghton Mifflin.
- Dalman. (2017). Keterampilan Membaca. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Gava Media.
- Depdiknas. (2007). Pedoman Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, O. (2014). Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara.
- Janawati, D. P. A. (2013). Penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1), 12-20.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Laporan Hasil Asesmen Nasional Tahun 2023.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planner (3rd ed.). Deakin University.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Volume I: The State of Learning and Equity in Education. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1952). The Origins of Intelligence in Children. International Universities Press.
- Rahim, F. (2011). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Bumi Aksara.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology (5th ed.). McGraw-Hill.
- Sudirman, I. N. (2011). Media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 11(2), 78-91.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.