

Implementasi Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana

Nurul Amadyah¹, Aco karumpa², Desy Ayu Andhira³

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email : amadyahrosady@gmail.com¹, aco@unismuh.ac.id², desiyuandhira@unismuh.ac.id³

Abstract . This research used an experimental design, and the data were processed using SPSS version 25 for Windows, with a sample of 20 Grade V students. Data collection for this research used Pretest, Treatment/Action in the form of implementing the board game "Cultural Exploration of Panrita Lopi". After the action was completed, a Posttest was conducted to measure the students' reading comprehension skills once again. This data was used to compare the results before and after the intervention. The results of the research clearly show that there was a significant improvement in the reading comprehension skills of Grade V students at SDN 131 Bontobana after the implementation of the board game "Cultural Exploration of Panrita Lopi." This indicates that the game can be used as an effective learning tool in improving students' reading comprehension skills. This research can contribute to knowledge in the field of education and learning. Through this research, new information about the use of the cultural exploration game of Panrita Lopi in improving the reading comprehension skills of Grade V students can be collected and presented, thus helping to expand our understanding of effective learning strategies. This research can also provide a better understanding of the relationship between cultural exploration games and reading comprehension skills. The results of this research can be used to develop better theories and learning models that can be used by educators and researchers in the future.

Keywords: Reading Comprehension Skills, Board Games, Cultural Exploration of Panrita Lopi.

Abstrak . Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, data diolah menggunakan SPSS versi 25 windows, dengan sampel penelitian sebanyak 20 siswa Kelas V. Pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan *Pretest, Treatment/Tindakan* berupa Implementasikan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi", Setelah tindakan selesai, dilakukan *Posttes* pengukuran kemampuan membaca pemahaman siswa sekali lagi. Data ini digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan setelah tindakan. Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana setelah penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Hal ini menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Melalui penelitian ini, informasi baru tentang penggunaan permainan jelajah budaya Panrita Lopi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V dapat dikumpulkan dan disajikan, sehingga dapat membantu memperluas pemahaman kita tentang strategi pembelajaran yang efektif. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang keterkaitan antara permainan jelajah budaya dan kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan teori dan model pembelajaran yang lebih baik, yang dapat digunakan oleh para pendidik dan peneliti di masa depan.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Pemahaman, Permainan Papan, Jelajah Budaya Panrita Lopi.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masa depan generasi muda. S. Nasution menjelaskan bahwa setiap sekolah mendidik anak menjadi anggota masyarakat yang berguna. (Sujana, 2019). Generasi muda adalah harapan dan aset utama suatu negara, dan melalui pendidikan yang baik, mereka dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Latar belakang pendidikan bagi generasi muda mencakup berbagai faktor dan perubahan dalam konteks pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan,

keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk meraih kesuksesan pribadi, profesional, dan social.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab III Pasal 4 Ayat 5 menyatakan bahwa “pendidikan diselenggarakan melalui pengembangan budaya baca tulis dan berhitung bagi seluruh warga negara” melalui pendidikan baik formal maupun informal. Oleh karena itu, Indonesia harus memosisikan diri sebagai bangsa yang berbudaya literasi dan berinvestasi dalam pembangunan melalui jalur pendidikan baik formal maupun informal, (Astuti, dkk., 2019).

Dalam dunia pendidikan, kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan kunci yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar menyatakan bahwa keterampilan membaca diperoleh dan dipelajari di sekolah (Maulana, dkk., 2017). Di era informasi saat ini, teks tersedia dalam berbagai bentuk dan platform digital. Keterampilan membaca pemahaman menjadi semakin penting Dengan memahami teks dengan baik, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, meningkatkan kosakata, dan memperluas wawasan mereka. Namun, dalam konteks pendidikan di SDN 131 Bontobana, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V masih perlu ditingkatkan.

Adapun tantangan signifikan dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman di kalangan siswa. Banyak penelitian telah menunjukkan adanya kesenjangan dalam kemampuan membaca pemahaman antara siswa. Beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami teks yang kompleks, menarik kesimpulan yang tepat, mengidentifikasi informasi penting, atau menyusun gagasan utama dari teks yang dibaca. Siswa seringkali menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca pemahaman.

Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa “...*most commonly used to try to engage students fully in learning, is the use of a game or simulation*”, selanjutnya yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi. (Setiawati dkk., 2019). Media pembelajaran adalah media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa selama pembelajaran. (Aco Karumpa & Muhammad Dahlan, 2022).

Dalam hal ini, permainan papan menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Permainan papan sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pendidikan. Permainan papan menawarkan pendekatan belajar yang praktis dan interaktif. Melalui permainan, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam situasi yang menuntut pemikiran kritis, strategi, dan pengambilan keputusan yang tepat. Ini membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.

Dalam permainan, peserta didik berinteraksi dengan rekan-rekan mereka, berbagi ide, berdiskusi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal, serta membangun kemampuan bekerja dalam tim. Oleh karena itu, penggunaan permainan papan jelajah budaya "Panrita Lopi" Permainan papan memiliki sifat yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, permainan papan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, serta strategi pemecahan masalah.

Salah satu permainan papan yang dapat digunakan adalah "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Platform ini akan menjadi sebuah sarana belajar yang unik dan belum pernah ada sebelumnya. Dengan melakukan pendekatan *sosio-dialog* pada anak melalui permainan menarik untuk menyalurkan informasi dan menanamkan jiwa patriotism dalam benak para penerus bangsa. *Gameboard* ini akan mengajak para konsumen untuk menjelajahi setiap daerah dan destinasi wisata budaya yang bersejarah di Kab. Bulukumba. Melalui permainan ini juga, siswa akan ditantang untuk membaca dan memahami teks-teks terkait budaya Panrita Lopi. Mereka akan diberikan pertanyaan, teka-teki, atau tugas yang berkaitan dengan teks-teks tersebut. Siswa harus menggunakan keterampilan membaca pemahaman mereka untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dengan menggunakan permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, diharapkan siswa Kelas V SDN 131 Bontobana dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka secara efektif. Permainan ini tidak hanya akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca, tetapi juga akan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, melalui penjelajahan budaya lokal, siswa juga akan lebih menghargai dan mencintai warisan budaya mereka sendiri. Hal ini dapat memperkuat identitas siswa dengan budaya mereka, sekaligus memupuk sikap peduli terhadap warisan budaya dan alam sekitar.

Diharapkan, dengan adanya implementasi permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, siswa Kelas V SDN 131 Bontobana dapat mencapai peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman mereka. Melalui pendekatan yang inovatif dan menarik ini, diharapkan siswa dapat meraih hasil belajar yang lebih baik dan menjadi pembaca yang lebih aktif, kritis, dan penuh pemahaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan atau intervensi terhadap kelompok subjek yang terlibat dalam penelitian. Dalam hal ini, perlakuan yang diberikan adalah permainan jelajah budaya Panrita Lopi untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana. Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 131 Bontobana. Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok individu, objek, atau elemen yang memiliki karakteristik atau ciri tertentu dan menjadi fokus penelitian. Populasi adalah target dari penelitian itu sendiri, Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana.

Pengambilan sampel dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dari sebagian anggota populasi, dan analisis yang dilakukan pada sampel digunakan untuk membuat inferensi atau kesimpulan mengenai seluruh populasi. Sampel penelitian ini terdiri dari keseluruhan siswa kelas V berjumlah 20 siswa.

Adapun Teknik analisis data, Data dari tes awal dan tes akhir akan dianalisis secara statistic deskriptif untuk melihat perbedaan antara kedua kelompok. Uji t digunakan untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika terdapat perbedaan yang signifikan, penelitian ini akan menyimpulkan bahwa permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dengan mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa, penelitian ini dapat mengukur sejauh mana perubahan dan peningkatan yang dapat dicapai melalui program intervensi yang telah dirancang. Dengan demikian, pengukuran awal ini merupakan tahap kritis dalam rangka mencapai tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" diperoleh dari *pretest*

yang diberikan kepada siswa sejumlah 20 siswa yang selanjutnya data tersebut diolah dengan bantuan program SPSS (*Statistic Package Fo Sosial Science*) For Winows. Berdasarkan data pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Statistik Deskriptif Variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".	20	23	65	88	77.55	6.386
Valid N (listwise)	20					

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, (2023)

Berdasarkan hasil pengelohan data untuk analisis deskriptif pada variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi", sebagaimana terlihat pada Tabel 4.1, maka diperoleh nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 88, nilai terendah (*minimum*) sebesar 65, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77.55 dan nilai standar deviasi sebesar 6.386. Distribusi frekuensi untuk variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" diperoleh dengan bantuan program SPSS (*Statistic Package For Sosial Science*).

Selanjutnya, dilaksanakan uji posttest guna mengukur tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran menggunakan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Hasil posttest ini menjadi salah satu tolok ukur penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran tersebut.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Variabel Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana

Descriptive Statistics						
	N	Range	Mini-mum	Maxi-mum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana	20	17	80	97	88.70	4.879
Valid N (listwise)	20					

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, (2023)

Setelah melaksanakan tindakan berupa penggunaan permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, hasil yang peroleh sangat menarik. Nilai terkecil (Minimum) yang dicapai oleh siswa adalah sebesar 80, sedangkan nilai tertinggi (Maximum) mencapai 97. Dalam hal nilai rata-rata (mean), mendapatkan angka 88,70 dengan nilai standar deviasi sebesar 4.879. Hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana setelah penerapan permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi.

1. Uji Normalitas

Untuk melaksanakan uji ini, peneliti menggunakan analisis statistik Kolmogrov-Smirnov (K-S).

Tabel 3 Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.53042761
Most Extreme Differences	Absolute	.173
	Positive	.133
	Negative	-.173
Test Statistic		.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		.120 ^c

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2023)

Dalam penelitian ini, dapat diamati melalui tabel bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) data sebesar 0,120. Nilai ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menghasilkan angka yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (5%). Oleh karena itu, berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap terdistribusi secara normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan proses penting untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen yang diteliti.

Tabel 3 Uji Linearitas

Data	F hitung	Sig	Keterangan
Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa	1,135	0,41	Terdapat Peningkatan linear

Sumber: Olah Data Peneliti (2023)

Dalam penelitian ini, hasil uji linearitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,41, yang jauh lebih besar daripada tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya (0,05). Selain itu, dengan perbandingan antara F hitung sebesar 1,135 dan F tabel, kita dapat menyimpulkan bahwa implementasi permainan ini mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan linear dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, dengan implikasi positif terhadap proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas sesuatu permasalahan yang telah dirumuskan.

Tabel 4 Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.335	7.743		5.080	.000
	Penggunaan permainan papan jelajah	.637	.100	.833	6.396	.012

Sumber: Olah Data Peneliti (2023)

Dalam penelitian ini, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,012, yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,025. Selain itu, nilai t hitung sebesar 6,396 juga jauh lebih besar daripada nilai t tabel yang seharusnya 2,100. Hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman setelah penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" kepada siswa kelas V di SDN 131 Bontobana. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) diterima, sementara hipotesis nol (H0) ditolak.

B. Pembahasan

Penggunaan permainan papan jelajah budaya "Panrita Lopi" memiliki sifat yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, permainan papan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, serta strategi pemecahan masalah. Implementasi permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, siswa kelas V SDN 131 Bontobana mencapai peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman mereka.

Hasil analisis ini mencerminkan variasi dalam kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum intervensi. Nilai tertinggi adalah 88, sedangkan nilai terendah adalah 65, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 77.55. Standar deviasi sebesar 6.386 mengindikasikan tingkat penyebaran atau variasi data di sekitar nilai rata-rata.

Selanjutnya, distribusi frekuensi untuk variabel "Penggunaan Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi" telah dianalisis menggunakan program SPSS (Statistical Package for Social Science). Berdasarkan hasil uji linearitas menunjukkan bahwa implementasi permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,41 > 0,05$ dan $F \text{ hitung } 1,135 < F \text{ table}$ maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" berdampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana.

Dalam penelitian ini, data nilai siswa diukur untuk mengukur efektivitas permainan tersebut. Berikut adalah uraian untuk hasil penelitian tersebut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh oleh siswa setelah penggunaan permainan adalah sebesar 80. Ini menunjukkan bahwa bahkan siswa dengan kemampuan rendah mengalami peningkatan dalam membaca pemahaman. Nilai tertinggi sebesar 97 setelah penerapan permainan.

Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana setelah penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Hal ini menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Dengan nilai rata-rata yang tinggi dan standar deviasi yang rendah, hasil ini memberikan indikasi bahwa permainan ini konsisten memberikan manfaat positif kepada seluruh siswa dalam meningkatkan pemahaman membaca mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana. Hasil pengumpulan data menunjukkan nilai kemampuan Membaca pemahaman siswa sebelum dilakukan Implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" diperoleh nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 88, nilai terendah (*minimum*) sebesar 65, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77.55 dan nilai standar deviasi sebesar 6.386. Selanjutnya Setelah Implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" Kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai terkecil (*Minimum*) sebesar 80, nilai tertinggi (*Maximum*) sebesar 97, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,70, nilai standar deviasi sebesar 4.879.

DAFTAR PUSTAKA

- Aco Karumpa, & Muhammad Dahlan. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 818–825. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2089>
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3298>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU

- PENDIDIKAN Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/836>
- Astuti, P., Mumpuni, A., & Adjar Pranoto, B. (2019). Pengaruh Minat dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Dalam Memahami Teks Bacaan. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 26–32. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.55>
- Awe, E. Y., & Moma, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Multilingual Berbasis Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada Pada Tema Kegiatanku Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 53–67. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.107>
- Bahri, A. (2017). *Pengaruh minat baca terhadap kemampuan memahami bacaan peserta didik*. 1–57.
- Dwipayana, putu agus putra, Redhana, i wayan, & Juniartina, putu prima. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Smp. *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(April), 49–60.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khaltsum, U., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sd Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1), 187–200. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i1.579>
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Marzoan. (2018). Efektivitas Media Big Book Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Realita: Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 626–630.
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Di Sekolah Dasar Negeri. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02), 141–152. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/157>
- Triyono, T. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(1), 77–85. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.1.77-85>