Volume 6 Nomor 3 (2025), Hal. 423-433
JURNAL PENDIDIKAN DASAR FLOBAMORATA
ISSN: 2721-8996 (Online), ISSN: 2721-9003 (Print)
Journal Homepage: https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUTAINMENT BOARD GAME STORY* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 2

Diah Fitria Anggraini[1*], Nurul Istiq'faroh[2], Hendratno[3]

[1)] Sekolah Dasar Negeri Kalijudan 1/239 Surabaya, Indonesia
[2)]Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
[3)]Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

fitriadiah95@gmail.com*, nurulistiqfaroh@unesa.ac.id , hendratno@unesa.ac.id

Article History

Submitted :
30 Mei 2025

Revised :
06 Juli 2025

Accepted :
09 Juli 2025

Published :
23 Agustus 2025

Kata Kunci:
Edutainment, Permainan Papan Berbasis Cerita, Kemampuan Membaca, Pembelajaran Literasi Dasar, Media Pembelajaran Inovatif, Desain Satu Kelompok Pretest-Posttest.

Keywords:
Edutainment, Story-Based Board Game, Reading Skills, Basic Literacy Learning, Innovative Learning Media, One-Group Pretest-Posttest Design.

Abstrak: Penelitian ini fokus pada analisis efek penggunaan media Edutainment Board Game Story dalam memperkuat kemampuan membaca dasar siswa kelas II di SDN Kalijudan 1/239 Surabaya. Keterampilan membaca awal merupakan fondasi utama dalam pengembangan literasi anak di jenjang sekolah dasar. Penggunaan media edutainment dipertimbangkan karena karakteristiknya yang mampu memberikan suasana pembelajaran yang efesien serta menyenangkan yang diyakini bisa merangsang minat belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Studi ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui rancangan kuasi-eksperimen menggunakan model Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian meliputi dua kelas yang masing-masing terdiri atas 28 siswa, dalam penelitian ini, kelas IIB ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IIA berfungsi sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes membaca yang disusun untuk mengukur tiga aspek utama, yaitu pemahaman isi, kefasihan membaca, dan tingkat keterlibatan siswa terhadap teks yang dibaca. Validitas instrumen diperoleh melalui penilaian para ahli (expert judgment), sementara reliabilitasnya dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil uji-t independen menunjukkan perbedaan signifikan pada skor posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p < 0,001$; $t = -23,031$; selisih mean = -19,214). Interval kepercayaan 95% berkisar antara -20,887 hingga -17,542. Data ini mengonfirmasi bahwa media Edutainment Board Game Story secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

Abstract: *The objective of this study is to evaluate the effect of using the Edutainment Board Game Story in improving early reading skills among second-grade students at SDN Kalijudan 1/239 Surabaya. Early reading proficiency serves as a fundamental foundation for literacy development at the elementary level. The use of edutainment media is considered appropriate due to its characteristics that foster an engaging and enjoyable learning environment, which is believed to stimulate student interest and enhance active participation. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The research subjects included two classes, each consisting of 28 students. Class IIB was assigned as the experimental group, while class IIA served as the control group. The instrument used was a reading test designed to assess three key aspects: content comprehension, reading fluency, and student engagement with the text. Instrument validity was ensured through expert judgment, while reliability was analyzed using Cronbach's Alpha coefficient. The results of the independent t-test revealed a significant difference in posttest scores between the experimental and control groups ($p < 0.001$; $t = -23.031$; mean difference = -19.214). The 95% confidence interval ranged from -20.887 to -17.542. These findings confirm that the Edutainment Board Game Story media significantly improves students' early reading abilities.*

*This is an open access article under the **CC-BY–SA** license*

A. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memegang peranan penting didalam kurikulum pendidikan dasar karena berfungsi sebagai media utama dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa. Selain menjadi alat komunikasi, bahasa ini juga berperan dalam membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai budaya, serta mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Lebih dari sekadar alat komunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia

menjadi fondasi penting dalam membentuk cara berpikir sistematis dan kemampuan menalar siswa melalui interaksi verbal dan tulisan yang empatik, santun, serta kontekstual (Lubis et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan dalam pengajarannya harus mampu melampaui aspek linguistik murni dan menjangkau ranah sosial serta afektif peserta didik.

Penelitian Ummah et al. (2025) melalui temuan yang mengindikasikan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran bahasa berbasis konteks sosial menunjukkan keterampilan komunikasi yang lebih baik serta dapat menumbuhkan empati yang lebih tinggi dalam berinteraksi. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik bukan hanya dalam meningkatkan kompetensi linguistik, akan tetapi siswa juga bisa memperkaya kecerdasan dan emosional.

Secara teoritis, bahasa dipahami sebagai sistem simbol bunyi yang disepakati dalam masyarakat untuk menyampaikan makna dan membangun hubungan sosial (Setiadi, 2024). Dalam ranah pendidikan dasar, pemahaman ini menjadi dasar bahwa pengajaran bahasa bukan hanya mengajarkan struktur atau kosakata, tetapi juga mengasah keterampilan siswa dalam memahami dan memproduksi bahasa dalam situasi komunikatif nyata. Untuk itu, peserta didik perlu dibekali keterampilan berbahasa secara menyeluruh, yakni menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Pada empat keterampilan tersebut terdapat unsur yang saling berinteraksi dan mendorong keberhasilan belajar pada semua bidang studi. Namun, keterampilan membaca menempati posisi utama karena menjadi kunci untuk memahami informasi dari berbagai sumber belajar (Solihin, 2020).

Keterampilan membaca pada tahap awal pendidikan dasar mencakup dua fase utama, yaitu membaca permulaan dan lanjutan. Dengan tahap awal membaca, siswa diajak untuk mengenali serangkaian huruf, suku kata bahkan kata sederhana sebagai usaha untuk membangun fondasi kemampuan membaca yang kuat. Tahap ini sangat penting karena menjadi pondasi awal dalam memahami bacaan yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya (Muliastrini, 2020). Keberhasilan pada tahap ini akan sangat menentukan kelancaran siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas atas. Namun, tidak semua siswa dapat melewati tahap ini dengan lancar. Banyak siswa yang mengalami kesulitan, seperti kesulitan mengenali huruf, membedakan bunyi, atau membaca kata dan kalimat sederhana secara utuh (D. Rahayu & Dafit, 2024).

Permasalahan dalam membaca permulaan dapat bersumber dari dua faktor utama. Faktor internal meliputi kurangnya motivasi, kemampuan visual dan auditori yang lemah, serta gangguan perhatian. Sementara itu, faktor eksternal, khususnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran di kelas, turut memengaruhi keterlibatan siswa. Penggunaan media yang kurang menarik serta pendekatan pengajaran yang bersifat monoton cenderung melemahkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Ritonga et al., 2025). Penggunaan metode pengajaran yang hanya berpusat pada pengulangan teknis tanpa disertai stimulus visual, narasi, atau permainan dapat menyebabkan kejenuhan dan membuat siswa kehilangan minat membaca (Gifari et al., 2024).

Hasil studi oleh Rosmi & Halimah (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media yang tidak kontekstual dalam pembelajaran membaca di kelas awal cenderung menyebabkan rendahnya pemahaman bacaan siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan pendekatan yang mengedepankan partisipasi aktif siswa melalui media yang menyenangkan dan interaktif.

Guna menghadapi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang kreatif serta mampu membangkitkan antusiasme siswa (Ramadhan & Hindun, 2023). Salah satu pilihan yang menjanjikan adalah penerapan pendekatan berbasis edutainment yaitu penggabungan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu rangkaian pembelajaran yang bermakna. Pendekatan edutainment mampu menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif, meningkatkan motivasi, serta membangun keterikatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, media Edutainment Board Game Story menjadi salah satu pilihan yang tepat. Media ini mengintegrasikan elemen permainan dengan narasi cerita yang visual dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa membangun pemahaman bacaan secara bertahap (Novitasari et al., 2025).

Media ini menawarkan sejumlah keunggulan, antara lain mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap aktivitas membaca melalui ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang menggugah rasa ingin tahu. Interaksi sosial yang dibangun selama permainan juga membantu meningkatkan keberanian siswa dalam membaca lisan dan memperkuat daya ingat terhadap kosakata baru. Selain itu, pembelajaran melalui board game memungkinkan terjadinya pembelajaran diferensiatif yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Kondisi empirik di SDN Kalijudan 1/239 Surabaya mencerminkan urgensi penggunaan media inovatif tersebut. Hasil pengamatan menunjukkan sejumlah siswa kelas II masih menghadapi kesulitan dalam mengenali dan memahami huruf-huruf dalam proses membaca dengan bentuk serupa dan belum mampu

membaca kalimat utuh dengan lancar (Windi & Mustika, 2022). Kelemahan ini berdampak langsung pada rendahnya pemahaman bacaan dan sikap pasif siswa dalam kegiatan literasi kelas (Juhaeni et al., 2022).

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, peneliti mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran Board Game Story berbasis pendekatan edutainment. Media ini dikembangkan secara kontekstual dengan mempertimbangkan minat belajar siswa, keterlibatan afektif, serta fleksibilitas penggunaan oleh guru. Narasi yang digunakan dalam permainan dirancang sedemikian rupa agar mendukung pembelajaran tematik, dengan visual dan aturan permainan yang mudah diikuti siswa kelas rendah.

Studi ini memperkuat temuan dari penelitian sebelumnya yang menyebutkan media visual yang menyajikan elemen gambar mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca awal peserta didik (Efendi & Astriani, 2024). Namun, kelebihan penelitian ini terletak pada integrasi unsur cerita dan permainan dalam satu bentuk media yang interaktif. Narasi dan ilustrasi dikembangkan untuk memicu imajinasi serta mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman konkret siswa, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap isi teks.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kalijudan 1/239 Surabaya, dengan total partisipan 56 siswa kelas II yang terbagi dari 2 kelas paralel (IIA dan IIB). Karena jumlah populasi kecil dan terjangkau, digunakan teknik saturated sampling. Metode pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, tes membaca permulaan, dan dokumentasi aktivitas kelas. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menjamin keterukuran indikator. Analisis data dilakukan secara kuantitatif, diawali dengan pengujian normalitas dan homogenitas sebagai syarat awal untuk analisis statistik. Selanjutnya, dilakukan uji-t independen dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29 guna mengevaluasi signifikansi perbedaan antara dua kelompok yang tidak saling bergantung pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Penelitian ini menerapkan desain kuasi-eksperimen melalui pendekatan edutainment yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, dengan tujuan merumuskan strategi pembelajaran membaca permulaan yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai bagi siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimen model Nonequivalent Control Group. Kelompok eksperimen dan kontrol ditentukan berdasarkan kelas yang sudah terbentuk, sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Kelas IIA berperan sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas IIB ditunjuk sebagai kelompok eksperimen tanpa proses pengacakan (Sugiono, 2019). Meskipun tidak menggunakan randomisasi, desain ini tetap dianggap valid dan relevan untuk konteks pendidikan dasar, karena mempertahankan kondisi kelas yang autentik sebagaimana adanya. Dengan demikian, model ini memungkinkan pengujian efektivitas intervensi secara realistis di lingkungan pembelajaran yang aktual.

Penggunaan desain ini didukung oleh pandangan (Budiastuti & Bandur, 2018) yang menyatakan bahwa desain kuasi-eksperimental sangat berguna dalam konteks pendidikan, terutama ketika keterbatasan administratif menghalangi randomisasi kelompok. Desain ini mampu merekam dampak dari perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, sambil tetap menjaga validitas internal dengan memanfaatkan kondisi kelas yang sesungguhnya.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan melalui penerapan media Edutainment Board Game Story dalam proses pembelajaran membaca permulaan, sedangkan kelompok kontrol tetap menjalani pembelajaran membaca dengan strategi pengajaran yang lazim digunakan oleh pendidik di ruang kelas secara konvensional.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IIA dan IIB SDN Kalijudan 1/239 (masing-masing 28 siswa) dengan teknik saturated sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes kinerja membaca awal, dan analisis dokumen. Tes mencakup pengenalan kata, pelafalan, kelancaran, dan pemahaman sesuai indikator literasi kelas II SD.

Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai sumber data pelengkap yang mencakup foto-foto pembelajaran, catatan kegiatan, serta bukti administrasi yang relevan. Seluruh instrumen telah melalui proses validasi isi (content validity) oleh pakar pendidikan Bahasa Indonesia guna menjamin kesahihan dan kelayakannya sebagai alat ukur.

Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam analisis data melalui dua tahap, dimulai dengan uji asumsi statistik yang mencakup normalitas dan homogenitas. Uji normalitas memeriksa kesesuaian distribusi data terhadap kurva normal, sementara uji homogenitas mengevaluasi kesamaan varians antar kelompok yang dibandingkan. Apabila kedua asumsi terpenuhi, maka prosedur analisis parametrik dapat dilanjutkan.

Selanjutnya, tahap kedua mencakup pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test dengan pendekatan Pooled Variance, yang dilakukan melalui perangkat lunak SPSS versi 29, berdasarkan asumsi bahwa variansi kedua kelompok adalah homogen.

Kesimpulan statistik dalam penelitian ini didasarkan pada nilai p dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Nilai $p < 0,05$ yang menunjukkan adanya suatu perbedaan yang signifikan antara kelompok khusus dan kelompok kontrol. Temuan ini menjadi indikator utama untuk menilai sejauh mana efektivitas media Edutainment Board Game Story dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Melalui pendekatan analisis yang terstruktur dan sistematis, penelitian ini berupaya menyajikan bukti empiris yang valid mengenai kontribusi media pembelajaran berbasis permainan naratif terhadap penguatan literasi awal di tingkat sekolah dasar.

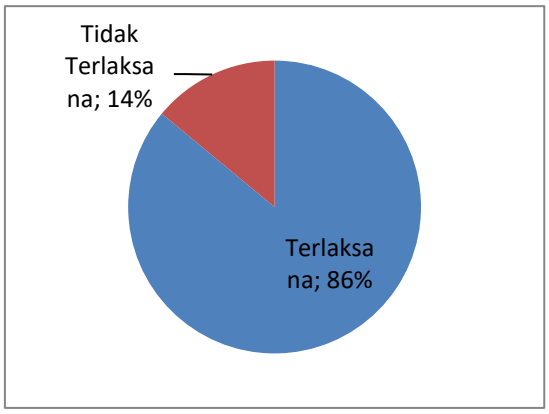
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi pembelajaran, pelaksanaan pretest dan posttest membaca permulaan, serta analisis statistik. Tujuannya adalah menilai kontribusi media Edutainment Board Game Story terhadap peningkatan kemampuan awal membaca siswa kelas II. Hasil dianalisis dengan mengaitkan temuan dengan teori dan studi sebelumnya untuk memperkuat validitas.

Fokus utama juga diarahkan pada pelaksanaan pembelajaran pada 2 kelas, yaitu kelas khusus (eksperimen) dan kontrol. Proses observasi dilaksanakan secara terstruktur dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator pelaksanaan pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan media Edutainment Board Game Story sebagai alat bantu pembelajaran, sedangkan kelas kontrol mengikuti metode konvensional.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari total 15 indikator yang diamati, sebanyak 13 indikator terlaksana dengan baik, sedangkan 2 indikator belum sepenuhnya tercapai. Dengan demikian, tingkat keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen mencapai 86%, yang dikategorikan baik. Data ini menunjukkan bahwa implementasi media edutainment berjalan cukup optimal, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan, khususnya pada aspek pemberian kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat dan pengaitan media dengan materi bacaan.

Berikut adalah visualisasi data hasil observasi dalam bentuk grafik lingkaran:



Gambar 1. Diagram Lingkaran Keterlaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Meskipun sebagian besar indikator dalam observasi pembelajaran telah tercapai, masih terdapat dua aspek penting yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Pertama, guru belum sepenuhnya memberi ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat secara lisan. Kedua, guru belum mengaitkan secara eksplisit isi permainan dengan materi bacaan yang relevan. Keterbatasan ini menjadi bahan refleksi yang berharga untuk pengembangan strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis media agar lebih optimal ke depannya.

Untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, media Edutainment Board Game Story diterapkan secara sistematis melalui beberapa tahapan kegiatan yang terstruktur. Media ini dikembangkan dalam bentuk papan permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur naratif, ilustrasi visual, dan instruksi membaca. Tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan media ini dilakukan sebagai berikut:

1) Pengenalan Konteks Cerita: Guru menjelaskan karakter dan alur singkat cerita sebelum permainan dimulai agar siswa tertarik dan memahami konteks.

2) Pembelajaran Interaktif: Siswa bergiliran melempar dadu dan membaca potongan cerita yang terdapat pada kotak yang ditempati. Aktivitas ini disesuaikan dengan level membaca siswa.
3) Diskusi dan Pertanyaan Pemahaman: Setelah membaca, siswa diajak menjawab pertanyaan terkait isi bacaan atau memberikan tanggapan terhadap karakter dan peristiwa dalam cerita.
4) Refleksi dan Koneksi Makna: Guru menutup sesi dengan menggali pesan moral dari cerita dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Penggunaan pendekatan ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan terlibat secara emosional dalam kegiatan membaca karena nuansa bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Asumsi ini selaras dengan penelitian Kurniawan et al. (2024), yang menunjukkan suatu pembelajaran melalui permainan berbasis narasi secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca dan minat belajar siswa. Irayana & Assyauqi (2025) juga menemukan bahwa media dengan kombinasi cerita, visual, dan interaksi membangun suasana belajar yang hidup serta mendukung penguatan literasi sejak dini. Sementara itu, Setiawati & Suyadi (2021) menekankan pentingnya desain media yang adaptif terhadap perkembangan kognitif anak agar dapat mencapai efektivitas maksimal.

Dengan kata lain, penggunaan media Edutainment Board Game Story terbukti tidak hanya mampu mengembangkan aspek kognitif dalam kemampuan membaca siswa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun lingkungan belajar yang menyenangkan serta ramah bagi semua peserta didik. Keberhasilan media ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik dunia anak, yang lekat dengan imajinasi, permainan, dan interaksi sosial.

Pengukuran kemampuan membaca siswa dilakukan secara kuantitatif melalui dua tahap evaluasi, yakni tes pendahuluan (pretest) dan tes penutup (posttest) yang diterapkan pada dua kelompok berbeda. Pretest dilaksanakan guna mengetahui tingkat keterampilan membaca awal siswa sebelum penerapan perlakuan. Skor rata-rata pretest menunjukkan perbedaan antara dua kelompok, di mana kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 45,92, sedangkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan media pembelajaran mencapai rata-rata 52,96. Perbedaan nilai awal ini tergolong tidak mencolok dan masih dalam rentang kemampuan yang sebanding.

Setelah penerapan Edutainment Board Game Story pada kelompok eksperimen, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, yang memperoleh rata-rata skor sebesar 73,25. Nilai ini secara substansial lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai rata-rata 54,04, dengan selisih sebesar 19,21 poin. Sementara itu, nilai pretest kedua kelompok relatif setara, yakni nilai rata-rata pada tahap awal tercatat sebesar 48,00 untuk kelompok kontrol dan 48,25 pada kelompok eksperimen. Kesenjangan yang mencolok pada hasil posttest menguatkan dugaan bahwa penerapan media edutainment berdampak positif dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan peserta didik. Rincian data deskriptif tersebut disajikan dalam table berikut:

Tabel 1. Data Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Kontrol	28	48.00	1.886	.356
	Experimen	28	48.25	2.084	.394
Posttest	Kontrol	28	54.04	2.560	.484
	Experimen	28	73.25	3.597	.680

Perbedaan skor yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kontrol menjadi dasar kuat untuk melanjutkan analisis dengan uji statistik parametrik, seperti uji-t. Uji ini bertujuan menilai sejauh mana perbedaan hasil belajar kedua kelompok memiliki signifikansi secara statistik.

Peningkatan nilai posttest yang tajam pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan interaktif dapat Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Kenaikan rerata skor secara konsisten antara sebelum dan sesudah perlakuan memberikan indikasi bahwa penggunaan media pembelajaran seperti Edutainment Board Game Story Berperan signifikan dalam mendorong peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Media tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar, tetapi juga membantu memperkuat kemampuan literasi dasar melalui aktivitas bermain yang edukatif. Struktur permainan dalam media ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bersifat partisipatif dan komunikatif, yang sangat relevan pada tahap awal perkembangan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan pengaruh yang ditunjukkan, penerapan media pembelajaran inovatif direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran membaca di jenjang awal. Media semacam ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta memperkuat fondasi literasi sejak dini, terutama untuk anak-anak yang masih mengalami kendala dalam membaca.

Sebagai langkah untuk menjamin keabsahan analisis statistik, penelitian ini melakukan uji normalitas terhadap data pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol. Pengujian dilakukan melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 29 for Windows, dengan menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk sebagai dasar evaluasi distribusi data. Nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan distribusi normal, sedangkan nilai di bawah 0,05 mengindikasikan ketidaksesuaian dengan distribusi normal. Rincian hasil pengujian normalitas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	.131	28	.200*	.939	28	.107
	Experimen	.121	28	.200*	.944	28	.143
Posttest	Kontrol	.108	28	.200*	.965	28	.443
	Experimen	.085	28	.200*	.976	28	.736

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, distribusi data dari kelompok eksperimen dan control, analisis normalitas dilakukan berdasarkan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Dalam hal ini, uji Shapiro-Wilk dijadikan acuan utama karena ukuran sampel kurang dari 50, sejalan dengan pedoman yang disarankan dalam analisis statistik pendidikan (Budiastuti & Bandur, 2018).

Nilai signifikansi hasil uji normalitas untuk data pretest dan posttest pada kedua kelompok, eksperimen (p = 0,143; 0,736) dan kontrol (p = 0,107; 0,443), seluruhnya berada di atas ambang 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, sehingga layak untuk dianalisis menggunakan pendekatan parametrik, salah satunya adalah uji-t.

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilanjutkan dengan uji homogenitas varians untuk memastikan kesamaan penyebaran data antar kelompok. Uji ini penting agar hasil uji-t tidak bias akibat perbedaan varians. Dalam penelitian ini, uji Levene digunakan melalui SPSS versi 29 for Windows pada menu Compare Means dan prosedur Uji test.

Karena relevan untuk membandingkan dua kelompok independen, uji Levene digunakan untuk mengevaluasi homogenitas varians. Jika signifikansi > 0,05, maka data dianggap homogen; sebaliknya, jika ≤ 0,05, maka diperlukan metode alternatif. Uji ini diterapkan pada data pretest dan posttest kelompok eksperimen (menggunakan media Edutainment Board Game Story) dan kontrol (dengan pendekatan konvensional), di mana hasil F dan signifikansinya dijadikan dasar pengambilan keputusan analisis berikutnya.

Output SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi Levene's Test untuk pretest dan posttest berada di atas 0,05, yang berarti tidak terdapat perbedaan varians signifikan antar kelompok. Dengan terpenuhinya asumsi ini, uji-t parametrik dapat diterapkan secara valid untuk menguji hipotesis. Rincian hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 3 berikut.:

Tabel 3. Data Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

Pretest	Based on Mean	.515	1	54	.476
	Based on Median	.401	1	54	.529
	Based on Median and with adjusted df	.401	1	53.396	.529
	Based on trimmed mean	.510	1	54	.478
Posttest	Based on Mean	3.319	1	54	.074
	Based on Median	3.127	1	54	.083
	Based on Median and with adjusted df	3.127	1	49.164	.083
	Based on trimmed mean	3.320	1	54	.074

Tabel 3 memperlihatkan bahwa hasil uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,476 (pretest) dan 0,074 (posttest), keduanya melebihi batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data antar kelompok tidak berbeda secara signifikan, sehingga distribusi data dapat dianggap homogen pada kedua tahap pengukuran.

Homogenitas ini menandakan bahwa tingkat penyebaran skor siswa pada masing-masing kelompok relatif setara, sehingga hasil perbandingan statistik tidak dipengaruhi oleh perbedaan distribusi data antar kelompok. Temuan ini penting karena secara metodologis, homogenitas varians merupakan salah satu prasyarat utama dalam penerapan uji-t parametrik, yang mengasumsikan kesamaan penyebaran data sebagai dasar perhitungan signifikansi perbedaan rata-rata. Selain itu, sebelumnya juga telah dikonfirmasi melalui uji normalitas bahwa data dari kedua kelompok memiliki distribusi normal. Maka, kedua syarat dasar dalam analisis parametrik , normalitas dan homogenitas yang telah terpenuhi sepenuhnya.

Setelah dipastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test guna mengidentifikasi perbedaan kemampuan membaca awal antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29, dan hasil dievaluasi berdasarkan nilai signifikansi ($p < 0,05$) serta perbandingan antara t-hitung dan nilai t kritis.

Langkah ini bukan sekadar prosedur statistik, melainkan bagian krusial dalam proses verifikasi terhadap efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan. Independent Samples T-Test memberikan validasi kuantitatif terhadap sejauh mana media edutainment mampu memberikan perubahan nyata pada performa akademik siswa. Selain itu, pemilihan metode ini relevan dengan pendekatan kuasi-eksperimental yang digunakan, mengingat desain Nonequivalent Control Group memang lazim menggunakan uji-t untuk menganalisis dampak perlakuan antar kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam konteks pendidikan dasar, keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh hasil akademik siswa, tetapi juga dilihat dari sejauh mana pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan dapat memperkuat keseluruhan proses belajar, termasuk dalam menumbuhkan minat, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan. Dengan demikian, hasil uji-t ini tidak hanya berfungsi sebagai dasar untuk menjawab hipotesis, tetapi juga menjadi bukti empiris mengenai relevansi pendekatan edutainment dalam mendukung transformasi pembelajaran literasi awal di sekolah dasar.

Tabel 4. Data Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Significance		Mean Diff	Std. Error Diff	95% Confidence Interval of the Difference	
					One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Pretest	0,515	0,476	-0,471	54	0,320	0,640	-0,250	0,531	-1,315	0,815
Posttest	3,319	0,074	-23,031	54	0,000	0,000	-19,214	0,834	-20,887	-17,542

Temuan dari uji Independent Samples T-Test menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan membaca permulaan antar kelompok tidak mencapai tingkat signifikansi yang ditentukan pada pretest ($p = 0,640$; $t = -0,471$; selisih mean = -0,250), yang menandakan kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan awal yang setara.

Sebaliknya, pada posttest ditemukan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$; $t = -23,031$; selisih mean = -19,214) dengan interval kepercayaan 95% antara -20,887 hingga -17,542. Hasil ini menunjukkan bahwa media Edutainment Board Game Story memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

Temuan ini menyoroti peran esensial membaca sebagai dasar utama dalam pendidikan bahasa, yang mendukung keterampilan lain seperti menyimak, berbicara, dan menulis. Dengan demikian, pembelajaran membaca sejak dini merupakan langkah strategis dalam menumbuhkan literasi secara holistik.

Sayangnya, realita di lapangan masih menunjukkan bahwa siswa masih banyak mengalami hambatan membaca, terutama dalam pengenalan huruf, pelafalan, dan pemahaman struktur kalimat sederhana. Observasi di kelas II SDN Kalijudan 1/239 Surabaya memperlihatkan bahwa mayoritas siswa belum membaca secara lancar, khususnya dalam mengenali konsonan akhir. Temuan ini konsisten dengan laporan Halawa (2020) yang menyoroti lemahnya pemahaman bacaan sebagai faktor utama rendahnya kemampuan membaca. Selain itu, Wijayanti & Utami (2022) menyatakan bahwa banyak siswa kesulitan mengeja, menulis huruf dengan tepat, serta memahami isi teks secara menyeluruh.

Untuk menjawab tantangan tersebut, media Edutainment Board Game Story dirancang sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan aplikatif. Melalui pendekatan permainan yang edukatif dan interaktif, media ini berupaya mendorong keaktifan siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca. Firman et al. (2025) menyiratkan bahwa strategi pembelajaran melalui permainan menciptakan iklim belajar yang hidup, ramah, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan pretest, pemberian perlakuan menggunakan media pada kelompok eksperimen, dan posttest. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa, tidak hanya dalam aspek pelafalan, tetapi juga dalam kelancaran membaca, intonasi, dan pengaturan volume suara.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Muhaimin et al. (2023) dan Syajida et al. (2024) yang menegaskan bahwa media visual efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca dasar siswa. Edutainment Board Game Story menambahkan nilai lebih melalui kombinasi elemen visual, naratif, dan aktivitas bermain, yang sangat sesuai dengan karakteristik pembelajar usia dini.

Selain aspek kognitif, penggunaan media ini juga berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Wijayanti & Utami (2022), perbedaan dalam aspek membaca merupakan hal yang wajar di antara siswa. Media berbasis permainan memberi ruang ekspresi dan partisipasi sesuai kekuatan masing-masing siswa. Dukungan dari studi Rahayu (2023) dan Iksan (2024) juga menunjukkan bahwa media visual mampu mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar.

Dengan kata lain, penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Edutainment Board Game Story berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan kemampuan membaca awal, tetapi juga menegaskan urgensi penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media Edutainment Board Game Story sangat efektif dalam memberikan suatu peningkatan pada kemampuan membaca awal terhadap siswa kelas II di SDN Kalijudan 1/239. Signifikansi perbedaan skor posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol merefleksikan efektivitas media yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam proses membaca.

Implikasi dari temuan ini relevan bagi pendidik, khususnya guru di sekolah dasar, untuk mempertimbangkan pemanfaatan media berbasis edutainment sebagai bagian dari strategi pengajaran literasi dasar. Guru dapat merancang board game sederhana yang dikaitkan dengan materi bacaan tematik, disertai dengan visual yang menarik dan aktivitas interaktif. Untuk mendukung hal tersebut, dibutuhkan pelatihan dan fasilitasi dari pihak sekolah agar guru memiliki kapasitas dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Bagi pembuat kebijakan pendidikan, hasil ini menjadi bukti penting bahwa integrasi media pembelajaran inovatif berbasis permainan dapat memperkaya praktik pengajaran di tingkat dasar. Oleh karena itu, kebijakan yang mendorong pengembangan dan implementasi media edukatif yang kontekstual serta pelatihan guru secara berkelanjutan sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran literasi sejak dini.

Meskipun menunjukkan hasil yang signifikan, penelitian ini tidak lepas dari sejumlah keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama terletak pada ruang lingkup subjek yang hanya melibatkan satu sekolah dasar dengan dua kelas paralel sebagai sampel. Kondisi ini membatasi cakupan generalisasi temuan, sehingga hasil penelitian belum dapat mewakili populasi yang lebih luas secara menyeluruh. Kedua, durasi perlakuan relatif singkat dan tidak mengamati efek jangka panjang dari penggunaan media. Ketiga, fokus penelitian hanya terbatas pada aspek membaca permulaan, tanpa mengukur dampak terhadap keterampilan literasi lain seperti pemahaman isi bacaan, menulis, atau berpikir kritis.

Untuk itu, penelitian lanjutan disarankan agar memperluas populasi dan lokasi sekolah, serta melibatkan periode intervensi yang lebih panjang guna mengamati keberlanjutan pengaruh media edutainment terhadap perkembangan literasi. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas media sejenis dalam bentuk digital interaktif atau dalam kombinasi dengan pendekatan pembelajaran lain, seperti project-based learning atau pembelajaran tematik integratif, guna memperkaya inovasi pembelajaran literasi di jenjang SD.

Saran

Dengan merujuk pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media Edutainment Board Game Story berkontribusi signifikan dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan siswa SD, maka beberapa rekomendasi patut dipertimbangkan oleh para pemangku kepentingan di bidang pendidikan.

1. Bagi Guru dan Praktisi Pendidikan

Disarankan agar guru memanfaatkan media edutainment sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam pengembangan keterampilan membaca permulaan. Penggunaan board game story yang dirancang dengan narasi tematik, ilustrasi visual, dan instruksi interaktif terbukti mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Guru juga diharapkan dapat mengadaptasi media ini sesuai dengan konteks lokal, tingkat perkembangan siswa, dan karakteristik materi ajar.

2. Bagi Pihak Sekolah dan Pemangku Kebijakan

Pihak sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan perlu memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan sarana, pelatihan, dan ruang kreativitas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pendekatan edutainment bukan hanya memperkaya variasi pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan capaian belajar siswa. Oleh karena itu, kebijakan yang mendukung integrasi media kreatif dalam kurikulum perlu dipertimbangkan secara serius.

3. Bagi Pengembang Kurikulum dan Desainer Media Pembelajaran

Temuan ini menjadi rekomendasi strategis bagi pihak yang terlibat dalam pengembangan kurikulum dan desain pembelajaran untuk menciptakan media yang mengintegrasikan unsur narasi, interaktivitas visual, dan permainan edukatif sebagai bagian integral dari pembelajaran literasi dasar. Perlu dikembangkan format-format media yang adaptif, kontekstual, dan ramah anak, dengan mempertimbangkan pendekatan saintifik dan kebutuhan siswa pada abad ke-21.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas jangkauan subjek dan lokasi penelitian agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada bagaimana

media edutainment memengaruhi literasi dalam jangka panjang, serta dampaknya terhadap pengembangan soft skills seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan keterampilan komunikasi. Kombinasi media edutainment dengan model pembelajaran berbasis proyek atau pendekatan tematik juga menjadi alternatif menarik untuk dieksplorasi dalam konteks pendidikan dasar

DAFTAR RUJUKAN

Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, *8*(1), 49–61. https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274

Budiastuti & Bandur. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Matematika. In *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*- Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018 .

Efendi, A. F., & Astriani, L. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SDN Benda Baru 03 melalui Media Power Point. *Https://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/SEMNASFIP/Article/View/23605/10910*, *2721–6349*, 601–608.

Emira Hayatina Ramadhan, & Hindun Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, *2*(2), 43–54. https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98

Firman, R., Prijambodo, N., Punggeti, R. N., & Azizah, L. F. (2025). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Lingkungan Di Sekolah Dasar : Pendekatan Kualitatif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, *2*(1), 121–126.

Gifari, G., Badriyah, A. N., Salsabila, A. Z., Jamilah, I. S., Fadilah, R., Maulana, R., Lestari, T., & Awamirillah, W. N. (2024). *Al-Khidmah Indra Permana Syifa Salsabila Fauzy Ramdani*. *2*(2), 90–102.

Halawa, N. (2020). Kontribusi Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *3*(1), 27. https://doi.org/10.26418/ekha.v2i2.32786

Hindra Kurniawan, Adiguna Sasama W.U, & Tambunan, R. W. (2024). Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *5*(1), 10–17. https://doi.org/10.46510/jami.v5i1.285

Iksan, M. (2024). Kreatifitas Kelas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar. *TERMASYHUR: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 70–78. https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/termasyhurhttps://doi.org/10.35326/termasyhur.v3i1.6232

Irayana, I., & Assyauqi, M. I. (2025). *Literasi Emergen Anak Usia Dini : Studi Kasus di Perpustakaan Daerah Kalimantan Selatan*. *13*(1), 37–44. https://doi.org/10.18592/muadalah.v13i1.16623

Juhaeni, J., Agista Ifain, Asadine Silmi Kurniakova, Azmi Tahmidah, Dwi Nur Arifah, Siti Faridha Friatnawati, Safaruddin, S., & R. Nurhayati. (2022). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, *2*(3), 126–134. https://doi.org/10.53621/jider.v2i3.74

Lubis, R. N., Meiliasari, & Rahayu, W. (2023). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, *7*(2), 23–34. https://doi.org/10.21009/jrpms.072.03

Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 399–405. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814

Muliastrini, K. E. (2020). New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(1), 115–125. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114

Novitasari, V., Noviana, Y., & Ningsih, W. C. (2025). Implementasi Video Interaktif Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kepercayaan Diri Siswa. *JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN BANGSA*, *2*(1), 16–31.

Rahayu, D., & Dafit, F. (2024). Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia 8 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(1), 160–167. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.608

Rahayu, F. R. (2023). Strategi Komunikasi Efektif Guru dalam Membentuk Kepercayaan Diri Siswa di MTs YPK Cijulang. *Jurnal Pelita Nusantara*, *1*(1), 116–123. https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i1.128

Ritonga, R., Indri, M., Tanjung, Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). *Dampak Rendahnya*

Minat Belajar Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekola H Dasar the Impact of Low Students ' Learning Interest on the. 11237–11243.

Rosmi, F., & Halimah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Tegak Bersambung melalui Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) pada Siswa Kelas 2 . 3 SD Lab School FIP UMJ. *Jurnal UMJ*, 182–190.

Setiadi, G. (2024). Bahasa Sebagai Simbol Peradaban Kehidupan Manusia Dalam Berkomunikasi Dan Bersosialisasi. *ASMARALOKA : Jurnal Pendidikan, Linguistik Dan Sastra Indonesia*, *2*(1), 1–24. https://doi.org/10.55210/asmaraloka.v2i1.332

Solihin, L. (2020). Darurat Literasi Membaca Di Kelas Awal: *Masyarakat Indonesia*, *46*(1), 34–48. https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.914

Sugiono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sugiyono+statistika+untuk+penelitian&printsec=frontcover

Syajida, N., Nadila, A., Alfina, & Zuhdiah. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD / MI Effective Learning Strategies to Enhance Reading Comprehension in Elementary Students. *Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, *1*(1), 50–62.

Ummah, I., Saputra, E. E., & Ahmad, A. (2025). Integrasi Linguistik Dalam Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, *1*(1), 20–33. https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.881

Wijayanti, T. I., & Utami, R. D. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5104–5114. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3039

Windi, & Mustika, D. (2022). Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SDN 019 Logas Kabupaten Kuantan Singingi. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(2), 143–155. https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.6706