

Metode *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Afrini Rahmi¹, Asri Wahyuni Sari², Ria Satini³, Mirza Adilla⁴, Zolli Novanda⁵, Sovi Vidia Tama⁶

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Sumatera Barat

^{4,5}Program Studi PGSD, STKIP Widyaswara

⁶Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: asripagri@gmail.com

Abstract

This study aims to add insight to teachers, especially elementary level teachers, about application of method Teams Games Tournament (TGT) assisted by media images to train children's ability to read. The research method used was Classroom Action Research (CAR) with two cycles of work procedures, namely cycle I and cycle II, consisting of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were 18 grade 2 elementary school students, consisting of 10 boys and 8 girls. The results showed that there was an increase in the learning process carried out by teachers and students so that it had a positive impact on student learning outcomes, in this case it was shown that children were able to recognize vowel and consonant symbols, were able to arrange randomized vowels and consonants be a word. So, it can be concluded that the application of the method team games tournament assisted by media images can improve students' initial reading skills in low grades.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menambah wawasan bagi guru terutama guru tingkat dasar tentang penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* pembelajaran berbantuan media gambar untuk melatih kemampuan anak dalam membaca. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 sekolah dasar yang berjumlah 18 orang siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan anak didik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, dalam hal ini ditunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, mampu menyusun huruf vokal dan konsonan yang diacak menjadi sebuah kata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di kelas rendah.

Article History:

Received: 2023-03-07

Reviewed: 2023-03-10

Published: 2023-03-23

Key Words:

Teams games tournament, image media, reading ability

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-03-07

Direview: 2023-03-10

Disetujui: 2023-03-23

Kata Kunci:

Teams games tournament, media gambar, kemampuan membaca.

PENDAHULUAN

Tujuan utama Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Secara khusus, hal ini berarti meningkatkan Sumber Daya Manusia agar dapat berjalan selaras dengan perkembangan zaman.

Pendidikan menjadi hal yang sangat fundamental bagi anak karena menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kesempatan anak mencapai kesuksesan di masa mendatang di mulai dari pendidikan dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan tempat belajar awal bagi anak atau siswa untuk mengembangkan potensi diri. Dari sekolah dasar siswa mendapat rangsangan belajar untuk kemudian menjadi kebiasaan.

Pembelajaran utama yang penting dipahami siswa pada tingkat dasar adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya (Yaqiong et al., 2021). Bahasa merupakan media komunikasi karena memberikan kemampuan kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bentuk kemampuan berbahasa yang penting dikuasai anak semenjak dini adalah membaca.

Membaca merupakan proses yang kompleks dan kemampuan yang sangat fundamental karena kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lain. (reseptif ke produktif). Kemampuan membaca anak harus dikembangkan sejak dini. (Chandra et al., 2018; Damaianti & Astini, 2020) (Muhammadi et al., 2018) (Paramita & I Gd. Meter, 2013). Membaca sebagai bagian dari kemampuan berbahasa yang semestinya mendapat perhatian khusus untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, dilakukan dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan, dan tidak terdapat unsur pemaksaan agar kemampuan berkomunikasi anak baik lisan maupun tulis dapat tercapai (Herman et al., n.d.; Khadijah et al., 2022). Pembelajaran membaca di

sekolah dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu kelas awal dan kelas tinggi. Pada kelas awal membaca disebut membaca permulaan atau pengantar, dan kelas yang lebih tinggi disebut membaca lanjutan.

Membaca permulaan biasanya merupakan tahap pertama atau dasar untuk siswa kelas satu. Siswa akan mendapat kecakapan dan memahami kemampuan membaca, serta menanggapi maksud dari suatu bacaan dengan tepat. Siswa akan mendapat kecakapan dan memahami kemampuan membaca, serta menanggapi maksud dari suatu bacaan dengan tepat. Persiapan membaca pada anak menyangkut dirinya sendiri dan kepandaian belajarnya di sekolah, adapun faktor persiapan membaca meliputi persiapan jasmani, persiapan intelektual, persiapan pendidikan dan persiapan kemampuan berpikir. Kemampuan membaca bagian dari kunci sukses siswa untuk maju, karena kemampuan membaca memudahkan siswa dalam mengekstraksi informasi dari berbagai sumber tertulis (Paramita & I Gd. Meter, 2013).

Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki kemampuan membaca sesungguhnya tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh kemampuan membaca. Membaca permulaan adalah salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berlangsung selama dua tahun untuk jenjang kelas satu dan kelas dua sekolah dasar. Membaca pada tingkat permulaan merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis dan siswa dituntut untuk menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa Pada tahap membaca permulaan, anak diberi bekal untuk mengetahui sistem tulisan, cara mencapai kelancaran membaca, memusatkan kata-kata lepas dalam cerita sederhana, dan belajar mengintegrasikan bunyi dan sistem tulis (Slavin, 2014; Zubaidah, 2013). Membaca permulaan di sekolah dasar mencakup (a)

pengenalan bentuk huruf; (b) pengenalan unsur linguistik; (c) pengenalan hubungan ejaan dan bunyi (menyuarakan tulisan); dan (d) melancarkan bacaan dalam taraf lambat.

Kesulitan membaca permulaan terjadi karena adanya hambatan dari faktor internal (dalam diri anak) dan faktor eksternal (dari luar diri anak). Kesulitan membaca permulaan yang dialami siswa meliputi sulit untuk menghafal huruf-huruf abjad, sulit membedakan huruf-huruf abjad yang bentuknya hampir sama, sulit membedakan antara huruf vokal dan konsonan yang menyebabkan siswa tidak bisa membaca kata yang terdiri dari beberapa huruf (Dwi L et al., 2021; Petersan et al., n.d.) Siswa yang tidak mampu membaca juga akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang, dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Kesulitan membaca merupakan suatu keadaan individu yang memiliki kemampuan membaca rendah berdasarkan rerata kemampuan membaca yang telah ditetapkan. Sementara itu, kesulitan membaca merupakan suatu keadaan ketika siswa tidak mampu mengidentifikasi kata sehingga siswa memiliki kecepatan membaca yang lambat dan memiliki pemahaman bacaan yang rendah. (Snowling, n.d.)

Sejalan dengan kesulitan dalam membaca permulaan tersebut, berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Solok Selatan, siswa kelas 2 masih ada siswa yang belum bisa mengenal huruf dan membaca huruf yang ditampilkan. Cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan anak membaca permulaan adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik. Metode dan media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakter

peserta didik pada tingkat dasar yaitu bermain. (Herman et al., 2017). Metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa dengan bermain sambil belajar adalah *Team Games Tournament (TGT)*. (Anggraeno & Alpian, 2019; Sutrisna, 2017).

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan (Hamdani, 2011; Mulyaningsih, 2014; Shoimin, 2013).

Pada penelitian sebelumnya telah pernah diterapkan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran membaca permulaan. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan media gambar untuk merangsang aktivitas siswa mengenal huruf pada siswa kelas 2 sekolah dasar yang masih kesulitan mengenal dan mengeja huruf. Pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar melatih siswa untuk mengenal dan mengeja huruf dengan memanfaatkan gambar-gambar yang menarik sambil bermain dalam kelompoknya. Sehingga dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar ini siswa lebih semangat belajar karena ada permainan dan penguatan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini dirancang dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan

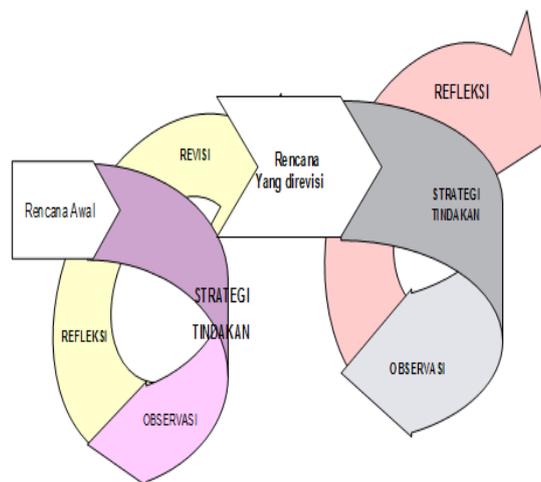
Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas ini merupakan suatu tindakan yang sengaja dimunculkan di kelas dan masalah tersebut perlu diteliti untuk diberikan solusi untuk perbaikan pembelajaran. (Kunandar, 2013; Rahman, 2018).

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas, penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang diawali oleh adanya permasalahan yang muncul dan terjadi di kelas. Permasalahan tersebut memerlukan adanya tindakan lebih lanjut guna meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih baik. Dalam penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti mengambil subjek penelitian di SD Negeri 10 Pasar Muara Labuh Solok Selatan

yang melibatkan para siswa kelas 2 semester II dengan jumlah 18 orang yang terdiri dari 10 Laki-laki dan 8 perempuan.

Objek penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media gambar. Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah variabel bebas berupa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media gambar dan variabel terikat berupa kemampuan membaca permulaan.

PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc. Taggart ada empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), perlakuan (*action*) dan pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Alur PTK oleh Kemmis & Taggart dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Berdasarkan tahapan yang dijelaskan pada gambar di atas, alur penelitian tersebut akan dijadikan sebagai langkah dalam penelitian yaitu dilakukan melalui proses pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut harus dilakukan secara berurutan

yaitu langkah pertama perlu dilakukan identifikasi masalah dengan tujuan untuk merumuskan masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian, setelah itu, langkah selanjutnya adalah menentukan perencanaan yaitu menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah secara sistematis, kemudian tahap tindakan

yang dilakukan peneliti sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini terdapat tiga macam teknik dan prosedur pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni: tes, observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan atau aktivitas pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi guna mengamati proses pembelajaran, hasil ataupun dampak dari pengembangan tindakan sebelumnya, baik terhadap siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran, dan juga suasana kelas secara keseluruhan. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui perilaku guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Data yang diperoleh dari hasil observasi ini perlu diperoleh masukan dari observer tentang pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus. Hasil observasi yang telah diamati selanjutnya digunakan untuk menata kembali langkah-langkah refleksi dan revisi pada perencanaan tindakan selanjutnya. (Suharsaputra, 2014)

Tes dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan tindakan pembelajaran yang dirancang peneliti. Tes juga bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dari suatu siklus ke siklus berikutnya setelah dilakukan tindakan pembelajaran. Indikator hasil diperoleh apabila anak telah melakukan tes dan mendapatkan skor sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Indikator kemampuan membaca permulaan yang dimaksud berupa kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun

suku kata menjadi sebuah kata dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

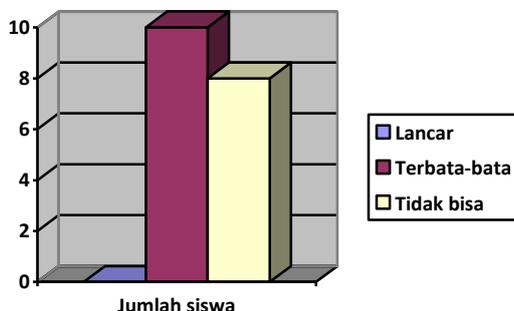
SD Negeri 10 Pasar Muara Labuh merupakan salah satu sekolah dasar yang terdapat di pusat kota kabupaten Solok Selatan. Sekolah ini berada di kawasan padat penduduk. Sekolah ini dibangun berbentuk *leter U* dengan dibatasi pagar di sekeliling bangunan. Sekolah ini memiliki 6 ruangan kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 gudang, 1 ruang guru yang didalamnya terdapat 1 ruang kepala sekolah dan 1 ruang tata usaha. Sekolah juga memiliki fasilitas berupa *infocus*, 1 *infocus*, *chromebook*, laptop, set *drumband*, set qasidah, speaker, dan alat olahraga. Sekolah ini memiliki halaman yang tidak begitu luas karena lokasi yang berdempetan dengan rumah warga tetapi cukup untuk melaksanakan kegiatan upacara karena siswa yang tidak terlalu banyak.

Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas 2 dengan jumlah siswa 18 orang. Pada pertemuan pertama dalam siklus ini dilakukan tes awal dan observasi awal untuk mengenali masalah yang akan diperbaiki. Dalam hal ini tes awal yang dilakukan adalah dengan meminta siswa membaca permulaan dengan menuliskan kata di depan kelas dan kemudian meminta siswa untuk membaca satu persatu. Berdasarkan hasil tes awal tersebut, dari 18 orang siswa kelas 2 ditemukan 8 orang siswa yang belum dapat mengenal dan membaca kata yang

dituliskan tersebut. 8 orang siswa tersebut belum dapat mengenal dan membaca huruf yang ditulis di papan tulis. Sementara itu 10 orang siswa yang lain sudah mengenal huruf

dan dapat mengeja tetapi masih terbata-bata Berikut ini ditampilkan dalam grafik hasil tes awal pada siklus I.



Gambar 2. Grafik hasil prasiklus membaca

Berdasarkan hasil belajar prasiklus tersebut kemudian diterapkan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar. Pada siklus I ini siswa dibagi dalam kelompok besar berjumlah 3 orang masing-masing kelompok dengan menggabungkan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setiap anggota dalam

kelompok diberikan gambar binatang untuk kemudian diminta untuk mengenal dan membacakan huruf tersebut ke depan kelas sebagai perwakilan kelompok. Berikut ini ditmapilkan proses pelaksanaan metode *Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar pada siklus.



Gambar 3. Proses pelaksanaan metode *Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar pada siklus I

Refleksi dari penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar pada siklus I adalah: 1) Siswa masih kurang termotivasi dan kurang aktif karena selama ini hanya belajar dengan sistem ceramah; 2) siswa dengan kemampuan membacanya rendah cenderung pasif karena didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan membaca sedang dan tinggi; 3) Jumlah anggota kelompok cukup banyak

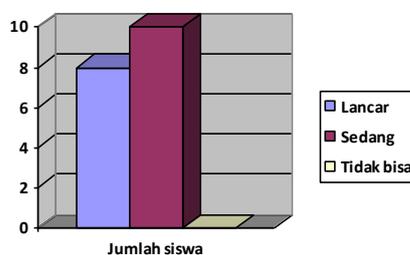
sehingga kerjasama tim dalam kelompok hanya pada siswa yang kemampuan sedang dan tinggi sedangkan siswa kemampuan rendah hanya menyimak saja.

Siklus II

Dari hasil awal kemudian disusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar untuk dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan

hasil penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar pada siklus II terdapat peningkatan kemampuan membaca dibandingkan hasil pada siklus I. Pada siklus II, 8 orang siswa yang belum mengenal dan membaca huruf sudah mengalami perubahan. Siswa mulai dapat mengenal huruf berdasarkan gambar yang diberikan selama pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar. Siswa mulai dapat mengenal dan membaca huruf dan kemudian dirangkai menjadi sebuah kata walaupun

harus dengan perlahan dan tersendat-sendat. Sementara itu, untuk 10 orang siswa yang kemampuan membacanya masih terbata-bata pada siklus I juga mengalami perubahan. 8 orang diantaranya sudah lancar mengenal dan membaca huruf dan merangkai huruf menjadi kata walaupun susunan huruf tersebut sudah diacak. Sementara itu, 2 orang siswa sudah mengenal huruf tetapi masih sedikit kesulitan merangkai huruf menjadi kata apabila susunannya diacak. Hasil tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 4. Grafik hasil membaca siklus II

Perbedaan antara siklus I dan siklus II terletak pada penggunaan metode pembelajaran. Pada siklus I penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar siswa yang memiliki kemampuan rendah masih cenderung pasif dalam kelompok karena jumlah anggota kelompok yang cukup besar sehingga kurang menggali kemampuan siswa. Pada siklus II siswa dibagi hanya dengan 2 anggota kelompok sehingga siswa dituntun untuk dapat aktif berpartisipasi dalam kelompok.

Berdasarkan hasil pelaksanaan 2 siklus dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena siswa diajak untuk belajar sambil bermain dengan dibantu

menggunakan gambar yang menarik sebagai media melatih kemampuan membaca siswa.

Penelitian tentang penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* sudah pernah dilakukan sebelumnya tetapi perbedaannya pada objek penelitiannya. Jika pada penelitian sebelumnya yang dijadikan objek kajian adalah motivasi belajar sebagai. Metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar hasil belajar siswa (Purba, 2018; Silalahi, 2018; Suryati, 2018). Pada penelitian ini *Teams Games Tournament (TGT)* diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 sekolah dasar dengan berbantuan media gambar.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat

disimpulkan bahwa: 1) kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas rendah dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik berupa permainan sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain; 2) media gambar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif belajar karena dengan gambar siswa lebih mudah mengenal suatu objek untuk kemudian diuraikan dalam bentuk huruf dan kata.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeno, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181–193. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Chandra, Mayarnimar, & Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Model VARK untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2, 72–80. <https://doi.org/10.24036/0201821100050-0-00011>
- Damaianti, V. S., & Astini, M. (2020). Basic Dimensions of Early Reading Skills of Elementary School Students in Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(1), 39–46. <https://doi.org/10.17977/um048v26i1p39-46>
- Dwi L, N. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1278>
- Herman, Saleh, S., & Islami, N. M. (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Proceeding of National Seminar*.
- Khadijah, Pulungan, E. N., Hasriati, R., & Maisarah. (2022). *Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood*. 6(1), 25–35. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.20145>
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktisi Disertai dengan Contoh*. Rajawali Pers.
- Muhammadi, Taufina, & Chandra. (2018). Literasi Membaca untuk Memantapkan Nilai Sosial Siswa SD. *Litera*, 17(2), 202–212.
- Mulyaningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Paramita, A. A. A. T. P., & I Gd. Meter. (2013). Penerapan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Bunutin Bangli. *Jurnal Mimbar PGSD I*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.1441>
- Petersan, D. B., Alen, M., & Spencer, T. D. (n.d.). Predicting Reading Difficulty in First Grade Using Dynamic Assesment of Decoding in Early Kindergarten: A Large-Scale Longitudinal Study. *Journal of Learning Disabilities*, 49(2), 200–215.
- Purba, N. (2018). Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament di Kelas IV SD Negeri 060829 Medan Amplas. *ESJ PGSD Unimed*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v8i2.10346>

- Shoimin, A. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Silalahi, W. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas IV SD NEGERI 106815. *ESJ PGSD Unimed*, 7(4). <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i4.10319>
- Slavin, E. R. (2014). *Membaca Membuka Pintu Dunia Program Success for All Model yang Jelas dan Kuat untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar: Edisi Kedua*. Pustaka Pelajar.
- Snowling, Margareth. J. (n.d.). *Early identification and intervention for dyslexia: A contemporary view: Vol. 13 · Number 1 · 2013 7–14*. Journal of Research in Special Educational Needs.
- Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Refika Aditama.
- Suryati, W. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SD Negeri 104204 Sambirejo TImur. *ESJ PGSD Unimed*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10376>
- Sutrisna, G. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Education of Action Research*, 1(2), 160–174. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12048>
- Yaqiong, K., Lijie, W., & Yanan, K. (2021). The Effort of Parent-Child Reading Activity in Chinese Traditional Family Education: A Practical Study in a Primary School of Shenzhen. *International Journal of Asian Education*, 3(1). <https://doi.org/10.46966/ijae.v3i1.258>
- Zubaidah, E. (2013). *Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Diagnosa dan Cara Mengatasinya*. Universitas Negeri Yogyakarta.