AS-SULTHAN JOURNAL OF EDUCATION
E-ISSN: 3063-8313

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA PADA SISWA KELAS II MI AN-NABAWIYAH NW GELANGGANG

Era Susanti[1], Ida Wahyu Wijayati[2], Erlina Yuliastuti[3]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
[2] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
[3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Email : susantiera936@gmail.com[1], yuliastutierlina04@gmail.com[3]

E-Issn: 3063-8313		
Received: November 2026	Accepted: November 2026	Published: November 2026

Abstract:

This study aimed to describe the beginning reading skills of second-grade students before the use of word card game media and to examine the effect of this media on their beginning reading skills at MI An-Nabawiyah NW Gelanggang in the 2025/2026 academic year. Preliminary observation showed that some students struggled to recognize letters, read syllables, form words, and read simple sentences. This quantitative study used a cross-sectional design. The population and sample consisted of all 25 second-grade students, selected through total sampling. The researcher collected data with a Likert-scale questionnaire and documentation. The researcher then tested validity, reliability, normality, and linearity, and ran simple linear regression in IBM SPSS Statistics. The results showed that the students' beginning reading skills were low before the media was used, and that the media was implemented well and received positive respons, with mean score of 53.84 for media use. The regression equation was Y = 1.488 + 0.914X, with R = 0.994 and R^2 = 0.988. the significance value of 0.000 fell below 0.05, so the researcher rejected H_0 and accepted H_1. Word card game media improves the beginning reading skills of second-grade students.

Keyword: *Beginning reading skills, word card game media, second-grade students*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sebelum menggunakan media permainan katu kata dan mengetahui pengaruh media tersebut terhadap kemampuan membaca permulaan di MI An-Nabawiyah NW Gelanggang Tahun Pelajaran 2025/2026. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa kesulitan mengenali huruf, membaca suku kata, membentuk kata, dan membaca kalimat sederhana. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain *cross-sectional* (potong lintang). Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 25 siswa dengan teknik *total sampling*. Peneliti mengumpulkan data dengan kuesioner skala Likert dan dokumentasi. Selanjutnya, peneliti menguji validitas, reliabilitas, normalitas, dan linearitas, lalu menjalankan regresi linear sederhana menggunakan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sebelum penggunaan media tergolong rendah, penerapan media berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif siswa dengan skor rata-rata penggunaan media 53,84. Persamaan regresinya adalah Y = 1,488 + 0,914X, dengan R = 0,994 dan R^2 = 0,988. Nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Media permainan kartu kata meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II.

Kata Kunci: *Kemampuan membaca permulaan, media permainan katu kata, siswa kelas II*

CC BY SA

OPEN ACCESS

PENDAHULUAN

Membaca, menulis, dan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa pada tahap awal pendidikan formal dan menjadi fondasi keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya (Azizah dkk., 2024). Keberhasilan penguasaan ketiga kemampuan tersebut sangat dipengaruhi oleh peran guru, yang tidak hanya memahami teori pembelajaran, tetapi juga mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Hidayat, 2023).

Membaca adalah keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Lewat membaca, pembaca memperoleh informasi dan memahami makna bacaan (Rahim, 2009). Membaca permulaan adalah tahap awal pembelajaran membaca, dan guru mengajarkannya di kelas I dan II. Pada tahap ini siswa mengenal huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, hingga membaca kalimat sederhana (Nuraini & Rigianti, 2024). Pengenalan huruf perlu dikuasai secara mantap sebelum penekanan beralih pada pemahaman isi bacaan (Bahtiar & Fatimah, 2017). Leonhardt (dalam Dhieni dkk., 2021) menegaskan bahwa kemampuan membaca permulaan sangat penting dimiliki anak dan kegemaran membaca perlu dikenalkan sejak dini. Siswa yang dasar membacanya lemah kesulitan di jenjang berikutnya (Jatnika, 2019).

Observasi awal di kelas II MI An-Nabawiyah NW Gelanggang Tahun Pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai kata, dan membaca kalimat sederhana secara lancar dan benar, serta kurang percaya diri saat membaca di depan kelas. Kesulitan diduga muncul karena guru mengajar dengan metode konvensional dan jarang memakai media pembelajaran yang menarik dan variatif. Penyebab rendahnya kemampuan membaca dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi dan semangat, maupun dari luar diri siswa, seperti guru, model belajar, dan media (Ramadani, 2020).

Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah penggunaan media pemahaman kartu kata. Djamaran & Zain (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai komponen komunikasi yang menyalurkan pesan dari komunikator kepada komunikan. Kartu kata bergambar tergolong media grafis, yaitu media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata, kalimat, angka, serta simbol atau gambar (Kurniati dkk., 2022). Kata pada kartu sebaiknya akrab dengan kehidupan anak karena keakraban tersebut membantu meningkatkan respons anak dalam kegiatan membaca, dan media ini mudah disusun sendiri oleh guru (Afandi dkk., 2022). Siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui benda nyata dan aktivitas bermain. Sejalan dengan itu, pengembangan kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar (Azizah dkk., 2024).

Penelitian terdahulu mendukung penggunaan kartu untuk mengajarkan membaca permulaan. Rivandi dkk. (2026) melalui penelitian tindakan kelas (PTK) pada 25 siswa kelas II SDN 9 Limboto, Kabupaten Gorontalo, melaporkan permainan kartu bergambar meningkatkan ketuntasan belajar dari 28% pada

tahap pratindakan menjadi 76% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Nabilah dkk. (2024) menemukan bahwa kartu kata bergambar menarik perhatian anak, mempermudah pengenalan huruf dan kata, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Maria (2020) melalui PTK menunjukkan bahwa media kartu kata membantu siswa kelas II sekolah dasar mengenal huruf, menyusun kata, dan membaca kata sederhana. Penelitian sebelumnya tersebut menggunakan PTK atau meneliti subjek dan lokasi yang berbeda dari penelitian ini. Penelitian ini berbeda karena menguji pengaruh media permainan kartu kata terhadap kemampuan membaca permulaan melalui pendekatan kuantitatif pada siswa kelas II MI An-Nabawiyah NW Gelanggang.

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum menggunakan media permainan kartu kata, (2) mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan membaca permulaan, dan (3) mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media tersebut. Hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa terdapat pengingkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II setelah menggunkan media permainan kartu kata, sedangkan hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa peningkatan tersebut tidak ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross sectional*, yaitu penelitian yang mengkaji hubungan atau pengaruh dua variabel atau lebih dengan pengambilan data yang hanya dilakukan satu kali untuk setiap variabel. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media permainan kartu kata, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan membaca permulaan siswa. Kemampuan membaca permulaan didefinisikan sebagai kemampuan siswa kelas II mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana dengan lancar dan benar. Media permainan kartu kata didefinisikan sebagai media pembelajaran berbentuk kartu berisi kata-kata yang digunakan dalam bentuk permainan untuk membantu siswa mengenal, menyusun, dan membaca kata serta kalimat sederhana.

Penelitian dilaksanakan di MI An-Nabawiyah NW Gelanggang, Desa Gelanggang, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur, pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Lokasi dipilih berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah dan pembelajaran membaca masih menggunkan metode konvensional. Populasi penelitian ini terdiri atas 25 siswa kelas II. Sampel ditentukan dengan teknik *total sampling* (sampel jenuh), sehingg seluruh populasi, yaitu 25 siswa dijadikan sampel karena jumlah populasi kurang dari 100 siswa.

Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Angket adalah teknik pengumpulan data berupa pertanyaan tertulis mengenai variabel penelitian (Sugiyono, 2021), sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan variabel penelitian (Arikunto, 2016). Instrumen penelitian ini berupa angket tertutup berskala *Likert* dengan lima

pilihan jawaban yaitu selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2), dan tidak pernah (1) (Suryabrata, 2005). Angket terdiri atas 25 butir, yaitu 13 butir variabel X dengan delapan indikator (kesesuaian kartu kata dengan materi, kemenarikan media, kejelasan penggunaan oleh guru, peningkatan motivasi belajar, bantuan mengenal huruf dan suku kata, keaktifan siswa, ketidakbosanan siswa, dan kesesuaian dengan tingkat kemampuan siswa) serta 12 butir variabel Y dengan enam indikator (mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, kelancaran membaca kata sederhana, ketepatan pengucapan, dan membaca kalimat sederhan).

Data diolah menggunakan IBM SPSS Statistics melalui tahap pengecekan kelengkapan data, tabulasi atau pemberian skor (Zogara & Arifin, 2020), dan analisis statistik (Arifin, 2023). Validitas butir diuji dengan korelasi *Product Moment*, butir dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel, dengan r tabel 0,396 untuk n = 25 dan α = 0,05. Peneliti menguji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilainya lebih dari 0,60. Uji prasyarat meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena sampel kurang dari 50 (data normal apabila Sig. > 0,05) dan uji linearitas melalui *ANOVA Test of Linearity* (hubungan linear apabila Sig. *Deviation from Linearity* > 0,05). Hipotesis diuji dengan regresi linear sederhana pada taraf signifikansi α = 0,05. Hipotesis nol (H_0) ditolak jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Penggunaan Media

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sebelum penerapan media permainan kartu kata tergolong rendah. Sebagian besar siswa kesulitan mengenal huruf secara tepat, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata bermakna, dan membaca kalimat sederhana dengan lancar dan benar, serta kurang percaya diri saat diminta membaca di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan Nuraini & Rigianti (2024) yang menyatakan bahwa siswa kelas rendah pada umumnya masih memerlukan stimulasi yang kuat melalui media yang menarik untuk menguasai keterampilan membaca permulaan. Rendahnya kemampuan tersebut berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih konvensional, minimnya media yang variatif, dan kurangnya motivasi siswa, sebagaimana faktor internal (motivasi dan semangat) dan faktor eksternal (model belajar dan media) yang dikemukakan Ramadani (2020).

Data angket menunjukkan bahwa skor kemampuan membaca permulaan (Y) memiliki rata-rata 50,72 dengan skor terendah 40 dari skor maksimum 60 pada Tabel 1. Skor terendah tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai kemampuan membaca permulaan yang diharapkan pada kelas II.

Tabel : 1 Statistik Deskriptif Skor Total Variabel X dan Variabel Y

Variabel	N	Min.	Maks.	Rerata	Simpangan Baku	Skor Maks. Ideal
Penggunaan media permainan kartu kata (X)	25	43	64	53,84	6,375	65

Variabel	N	Min.	Maks.	Rerata	Simpangan Baku	Skor Maks. Ideal
Kemampuan membaca permulaan (Y)	25	40	60	50,72	5,863	60

Penerapan Media Permainan Kartu Kata

Pembelajaran dengan media permainan kartu kata dilaksanakan sesuai langkah yang telah ditetapkan. Guru membagikan kartu kata kepada siswa dan meminta beberapa siswa membaca kata pada kartunya. Selanjutnya, siswa memillih dua kata dari kartunya, lalu menyusunnya menjadi kalimat sederhana yang logis. Mereka mengerjakannya dalam kelompok atau bersama seluruh kelas. Guru menjaga suasana tetap menyenangkan dan mendorong persaingan yang sehat.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor penggunaan media (X) memiliki rata-rata 53,84 dari skor maksimum 65 pada Tabel 1, yang mencerminkan penilaian positif siswa terhadap media. Kesesuaian media dengan materi membaca permulaan mendapat skor tertinggi di antara indikator penilaian. Kemampuan media mencegah kebosanan siswa mendapat skor terendah. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kata perlu dikombinasikan dengan variasi teknik pembelajaran agar motivasi siswa tetap terjaga.

Siswa menyusun kartu, membaca kata, lalu membentuk kalimat. Hal ini sejalan dengan Afandi dkk. (2022) bahwa kata yang akrab dengan kehidupan anak membantu meningkatkan respons mereka dalam kegiatan membaca. Aktivitas bermain sambil belajar juga sesuai dengan tahap operasional konkret siswa kelas II, yang lebih mudah memahami konsep abstrak seperti huruf dan suku kata melalui benda nyata dan permainan, sebagaiman ditegaskan Azizah dkk. (2024) bahwa pengembangan kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui belajar sambil bermain. Dengan demikian, penerapan media permainan kartu kata berjalan dengan baik dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kualitas Instrumen dan Uji Prasyarat

Seluruh butir angket dinyatakan valid karena nilai r hitung yaitu 0,521-0,909 untuk variabel X dan 0,522-0,901 untuk variabel Y, lebih besar dari pada r tabel 0,396, dan kedua variabel dinyatakan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing 0,943 dan 0,941 pada Tabel 2. Data berdistribusi normal yaitu Sig. *Shapiro-Wilk* 0,345 untuk variabel X dan 0,265 untuk variabel Y, dan hubungan antarvariabel bersifat linear yaitu Sig. *Deviation from Linearity* 0,173-0,947, sehingga persyaratan analisis regresi terpenuhi pada Tabel 3.

Tabel : 2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Variabel	Jumlah Butir	Rentang r hitung	r tabel	*Cronbach's Alpha*	Keterangan
Penggunaan media permainan kartu kata (X)	13	0,521–0,909	0,396	0,943	Valid dan reliabel
Kemampuan membaca permulaan (Y)	12	0,522–0,901	0,396	0,941	Valid dan reliabel

Tabel : 3 Hasil Uji Normalitas dan Linearitas

Uji	Variabel	Statistik	Sig.	Keterangan
Normalitas (*Shapiro-Wilk*)	Total X	0,956	0,345	Normal
Normalitas (*Shapiro-Wilk*)	Total Y	0,951	0,265	Normal
Linearitas (*Deviation from Linearity*)	Y1–Y12 dengan X13	–	0,173–0,947	Linear

Pengaruh Media Permainan Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan Y = 1,488 + 0,914X pada Tabel 4. Koefisien regresi sebesar 0,914 berarti setiap kenaikan satu satuan skor penggunaan media permainan kartu kata diikuti peningkatan skor kemampuan membaca permulaan sebesar 0,914. Koefisien korelasi (R) sebesar 0,994 menunjukkan hubungan yang sangat kuat, dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,988 menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu kata memberikan pengaruh sebesar 98,8% terhadap kemampuan membaca permulaan, sedangkan 1,2% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Uji ANOVA menghasilkan F hitung sebesar 1975,509 dengan Sig. 0,000 < 0,05 segingga model regresi signifikan. Nilai Sig. variabel X sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	1,488	1,115	–	1,335	0,195
Total X	0,914	0,021	0,994	44,447	0,000

Catatan. Variabel terikat: Total Y; R = 0,994; R^2 = 0,988; *Adjusted* R^2 = 0,988; *Std. Error of the Estimate* = 0,643; F = 1975,509 (Sig. 0,000).

Besarnya pengaruh tersebut dapat dipahami karena media permainan kartu kata menyajikan kata secara visual dan konkret sehingga memudahkan siswa mengenal huruf, suku kata, hingga kalimat sederhana. Kurniati dkk. (2022) menjelaskan bahwa media grafis seperti kartu kata bergambar efektif menstimulasi kemampuan membaca karena menyajikan fakta dan gagasan melalui kata dan simbol yang dapat ditangkap langsung oleh indera penglihatan siswa. Dengan keunggulan tersebut, media permainan kartu kata efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya pada siswa kelas rendah yang membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas fisik dalam belajar. Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian terdahulu yang melaporkan peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui kartu (Maria, 2020; Nabillah dkk., 2024; Rivandi dkk., 2026).

KESIMPULAN

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MI An-Nabawiyah NW Gelanggang sebelum menggunakan media permainan kartu kata tergolong rendah, ditandai dengan kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai kata, dan membaca kalimat sederhana. Kondisi tesebut berkaitan

dengan metode pembelajaran yang masih konvensional dan belum optimalnya pemanfaatan media yang inovatif. Siswa memberi respons positif terhadap permainan kartu kata. Skor rata-rata penggunaan media mencapai 53,84. Penggunaan media tersebut berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa, yaitu Y = 1,488 + 0,914X, R = 0,994, R^2 = 0,988, Sig. 0,000 < 0,05, sehingga semakin optimal penggunaan media permainan kartu kata, semakin tinggi pula kemampuan membaca permulaan siswa.

Guru disarankan menerapkan media permainan kartu kata secara berkelanjutan, mengombinasikannya dengan variasi teknik dan media lain agar siswa tidak bosan, serta memperbarui kata pada kartu agar tetap relevan dengan kehidupan siswa. Sekolah diharapkan memfasilitasi pengadaan media pembelajaran inovatif dan mendorong kreativitas guru melalui pelatihan atau kegiatan berbagi pengalaman antarguru. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan populasi, membandingkan efektivitas media kartu kata dengan media pembelajaran lain. Serta, mengkaji faktor lain yang memengaruhi kemampuan membaca permulaan, seperti peran orang tua, lingkungan belajar, dan motivasi intrinsik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, I., Hasanah, N., & Toyyib, M. (2022). Permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan awal belajar membaca di kelompok B di TK Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 7(2), 1–26. https://doi.org/10.61815/alibrah.v7i2.197

Arifin, Z. (2023). *Metode penelitian: Teori dan implementasi*. Karya Bakti Makmur Indonesia.

Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi ke-6). Rineka Cipta.

Azizah, I. S. N., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 1–11. https://doi.org/10.17509/jpgsd.v9i2.76285

Bahtiar, A., & Fatimah. (2017). *Bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi*. In Media.

Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., Wulan, S., Canty, A., & Novita, D. (2021). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.

Hidayat, A. N., & Saepul. (2023). Analisis karakteristik media pembelajaran secara umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29–36.

Jatnika, S. A. (2019). Budaya literasi untuk menumbuhkan minat membaca dan menulis. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2).

Kurniati, L., Sabila, A., & Saputry, D. (2022). Pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar. *Journal of Elementary School Education*, 2(1), 110–119. https://doi.org/10.52657/jouese.v2i1.1629

Maria, S. K. (2020). Penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Edudikara: Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 34–41. https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i1.178

Nabillah, T., Nurhaliza, N., Ulfa, M., Wahyuni, D., & Dwi Sartika, I. (2024). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(15), 742–750. https://doi.org/10.5281/zenodo.13834622

Nuraini, F., & Rigianti, H. A. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar melalui media kartu kata bergambar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 244–259. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3407

Rahim, F. (2009). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.

Ramadani, R. C. (2020). Meningkatkan kemampuan membaca puisi melalui metode demonstrasi kelas VIII di SMP Negeri 4 Tapung Hilir. *Journal of Education and Teaching*, 1(1), 59–66. https://doi.org/10.24014/jete.v1i1.9286

Rivandi, M., Pateda, L., & Meiarni, I. (2026). Upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(2). https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v9i2.4715

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryabrata, S. (2005). *Pengembangan alat ukur psikologi*. Andi Offset.

Zogara, A. U., & Arifin, Z. (2020). *Metodologi penelitian ilmiah: Buku mudah memahami metode ilmiah dari teori hingga aplikasi*. Karya Bakti Makmur Indonesia.