
**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN
MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

Tiara Silvia¹, Suci Perwita Sari²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

tiarasilvia12345@gmail.com

suciperwita@umsu.ac.id

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini berkaitan dengan upaya menambah kemampuan literasi peserta didik yang diterapkan dengan metode permainan menyusun kata di jenjang kelas II pusat pembelajaran Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Kajian ini bertujuan untuk memahami seberapa besar dampak dari strategi permainan dalam menyusun kata terhadap kemampuan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian ini mengimplementasikan desain eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan melalui validasi ahli (*expert judgement*) serta pengujian hipotesis. Populasi yang berpartisipasi seluruh siswa kelas II terlibat dalam penelitian ini di sanggar pembinaan kepong malaysia, dengan sampel sebanyak 10 siswa yang dilibatkan dalam metode eksperimen. Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes kinerja dan dokumentasi. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgement*) dan uji hipotesis. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis berbasis kuantitatif. Temuan peneliti mengindikasikan bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan signifikan setelah menerapkan teknik permainan menyusun kata. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pretest memiliki skor rata-rata sebesar 69,25, sementara posttest memiliki nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 88,25. Selisih nilai ini mengindikasikan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat permainan menyusun kalimat mempunyai dampak yang signifikan pada kemampuan literasi dasar peserta proses belajar siswa SD kelas II yang belajar di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

Kata kunci: Teknik Permainan Dalam Merangkai Kata, Kemampuan Membaca, Bahasa Indonesia.

***INFLUENCE GAME TECHNIQUES ORGANIZE WORDS ABOUT ABILITY THE
STUDENT MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA GUIDANCE STUDIO***

ABSTRACT

Main problem in this research associated with additional effort reading ability student word-building game techniques for second-grade students of Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. this study aims to understand how big an impact from strategy drafting game said against literacy skills Students are trained in the Muhammadiyah Kepong Malaysia guidance studio, especially in learning Indonesian. This study implements experimental design through quantitative approach and implemented through expert validation (expert judgment) as well as hypothesis testin. population that all students participate class II involved in this research kepong construction studio malaysia, with samples as many as 10 students who are involved in the experimental method. instrument which applied in research This includes tests performance and documentation. collection stage data is carried through validation (expert judgment) and hypothesis testing. collected data then analyzed with an analytical approach quantitative based research findings indicate that the average ability Students' reading skills experienced significant improvement after implementing the word-building game technique. based on results data obtained show that pretest has an average value as big as 69,25, while the posttest has average value experienced an increase of 88,25. this value difference indicates its existence improvement in students' reading abilityso it can be concluded that utilization drafting game tool sentence has significant impact on the basic literacy skills the basis of students in the process elementary school students learning class II who are studying at the Muhammadiyah Guidance Studio in Kepong Malaysia

Keywords: game technique arrange words, reading ability, Language indonesia

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan suatu perubahan dalam perilaku. Namun, kita seringkali kesulitan untuk mengamati bagaimana perubahan perilaku tersebut terjadi, karena hal ini berkaitan dengan perubahan pada sistem saraf dan energi, yang keduanya sulit untuk dilihat atau dirasakan. Menurut Ramadhani Asiri et al. (2024) kegiatan proses pembelajaran merujuk pada suatu rangkaian hubungan antara pengajar dan siswa dalam ruang kelas yang merupakan elemen yang tak terpisahkan dari seluruh rangkaian proses pendidikan dan pengajaran, guru memainkan peran yang sangat krusial dimiliki oleh guru bukan hanya sumber informasi pendidikan mereka juga merupakan pusat belajar.

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang harus diberikan di jenjang pendidikan dasar. Tujuan dari proses belajar bahasa Indonesia adalah guna mengembangkan keterampilan murid dalam mengungkapkan pesan mengaplikasikan. Bahasa Indonesia yang akurat serta sesuai, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis bahasa Indonesia memainkan peran hal ini sangat krusial dalam membangun kebiasaan, tingkah laku, serta keterampilan siswa yang mendukung perkembangan mereka di masa depan. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk berkomunikasi memakai Bahasa Indonesia dengan tepat dan mematuhi aturan yang berlaku. Bahasa Indonesia yang tepat berarti dapat menggunakan bahasa dengan sesuai kaidah yang berlaku tersebut secara tepat sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku benar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Ali (2020) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasarnya, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat krusial dalam bidang studi yang berperan dalam mendukung pengembangan aktivitas siswa Sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki peran penting dalam proses interaksi. Belajar bahasa berarti juga belajar bagaimana cara berkomunikasi dengan efektif. Seperti pelajaran lainnya tujuan pengajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, serta sikap siswa. Membaca dan menulis, sebagai bagian dari kemampuan berbahasa, yang disampaikan di sekolah dengan harapan agar siswa mampu memahami pesan dimana terdapat pada teks bacaan serta menangkap memahami isi bacaan secara tepat

dan tepat Ali (2021). Pemahaman membaca adalah kemampuan berbahasa yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat pendidikan dasar. Hal ini, guru harus merancang pelajaran membaca dengan tepat untuk mengembangkan kebiasaan menganggap membaca itu menyenangkan. Saat mengajarkan membaca, guru perlu menciptakan suasana belajar melalui aktivitas permainan bahasa, hal ini sejalan dengan sifat anak yang masih memiliki kegemaran dalam bermain.

Hasil wawancara yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan menyusun kata memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Para pengajar menyatakan bahwa metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep membaca dengan lebih baik. Di SBM, para guru telah mengimplementasikan teknik ini dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II. Mereka mencatat adanya peningkatan semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu, mereka juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif guru dalam memilih metode yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Dengan mengaplikasikan teknik permainan menyusun kata, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka, tetapi juga menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap aktivitas membaca. Wawancara ini mengindikasikan bahwa penerapan teknik permainan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Menurut Zubaidah et al., (2024) Permainan sangat cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena memberikan rasa nyaman kepada siswa dan mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam mengungkapkan ide-idenya. Permainan menyusun kata yang dipakai oleh guru untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa guru membacakan kalimat, kemudian siswa diminta untuk mengubah ungkapan-ungkapan membentuk kalimat yang tepat dengan konteks kalimat tersebut yang dibaca. Metode ini sangat cocok untuk proses pengajaran, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Permainan menyusun kata membuat pembelajaran lebih

menyenangkan karena melibatkan permainan. Tujuan permainan adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa (Nento et al., 2019).

Tabel 1 jumlah siswa kelas II SBM kepong.

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas II	10

Menurut Rika Widianita (2023) manfaat teknik permainan menyusun kata antara lain: untuk mengembalikan semangat belajar siswa yang mulai menurun. dengan permainan yang menyenangkan ini, diharapkan dapat memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka. Mengenai pentingnya metode permainan menyusun kata sebagai upaya untuk memperbaiki keahlian membaca siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai dampak merangkai kata terhadap peningkatan kemahiran membaca murid di tingkat sekolah dasar dalam konteks pembelajaran bahasa indonesia, penelitian ini memiliki tujuan untuk menawarkan solusi tindakan yang dapat memperbaiki keterampilan membaca siswa. Keterampilan membaca mampu ditingkatkan melalui penerapan metode permainan menyusun kata pada murid kelas II di sanggar pembelajaran muhammadiyah kepong, malaysia. Tujuan penggunaan teknik adalah untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, memotivasi siswa, menarik minat mereka, dan memperkuat kemampuan belajar mereka.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Abraham dan Supriyati (2022) menjelaskan bahwa studi ini eksperimen yaitu jenis studi ini bertujuan untuk mengkaji hubungan keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat. ini dikenal sebagai kajian eksperimen terikat. Penelitian ini desain *Pre-ekperimental* model penelitian yang diterapkan dalam studi ini menggunakan desain pretest-posttest dengan satu anggota kelompok yang diteliti meliputi semua siswa dari kelas II di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia yang menjadi sampel ialah siswa kelas II yang terdiri dari 10 orang siswa. Alat ukur dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui penilaian ahli (*Expert Judgement*), dan metode analisis data yang diterapkan adalah uji hipotesis.

Analisis Data

1. Uji Validitas Ahli (*Expert Judgement*)

Validitas pada studi ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi ajar, butir soal, dan media pembelajaran. Dalam penelitian pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada dosen di PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara untuk melakukan penilaian terhadap instrumen, guna memastikan apakah instrumen tersebut sudah sesuai dengan konsep yang akan diukur

2. Uji Hipotesis

Analisis hipotesis dalam kajian ini dilakukan dengan menerapkan tes t berpasangan (*Paired Sample T Test*) yang diterapkan pada dua kelompok yang saling berhubungan, karena kelompok sampel yang diuji menerima perlakuan yang tidak sama, tetapi berasal dari individu yang serupa. Pengujian ini bertujuan menilai sejauh mana dampak teknik permainan menyusun kata (X) terhadap kemampuan membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Uji Validitas Ahli (*Expert Judgement*)

Pengujian validitas ahli (*expert*) adalah alat ukur yang digunakan benar-benar akurat dalam instrumen yang diterapkan ialah performance test. Untuk mengukur validitas dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Validator dalam instrumen performance test kemampuan membaca permulaan ini di lakukan oleh Bapak Amin Basri, gelar S.Pd., M.Pd., yang bertindak sebagai staf pengajar Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada bulan januari 2025. Validitas dilakukan untuk mengetahui apakah aspek yang di nilai indikator yang telah di tentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk menyampaikan instrumen.

Hasil validasi antara validator ahli terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pada indikator pertama memahami tanda-tanda huruf vokal dan konsonan diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, kemudian indikator kedua yaitu dapat membedakan kata dengan huruf depan yang serupa dengan memperoleh skor 4 dari skor maksimal, selanjutnya indikator yang ketiga yaitu mampu mengenali kata-kata yang memiliki suku kata pertama yang serupa diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, dan terakhir indikator

keempat yaitu Dapat merangkai suku kata untuk membentuk sebuah kata dengan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Tabel 2. validasi Validasi Instrumen Performace Test

No	Aspek yang diuji validitasnya	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Memahami tanda-tanda huruf vokal dan konsonan.				
2.	Memiliki kemampuan untuk membedakan kata-kata yang dimulai dengan huruf yang serupa.	✓			
3.	Memiliki kemampuan untuk membedakan kata-kata yang memiliki suku kata pertama yang serupa.	✓			
4.	Memiliki kemampuan untuk merangkai suku kata menjadi kata yang utuh.	✓			

Pada tahap ini, kami akan menyampaikan hasil penelitian dan membahas temuan-temuan utama yang berkaitan dengan dampak metode permainan dalam menyusun kata untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa mengidentifikasi sejauh mana teknik tersebut memberikan dampak peningkatan kemampuan membaca siswa yang di harapkan dan memberikan wawasan keefektivitasan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca.

Statistik sampel berpasangan

	Rata-rata	N	Deviasi Standar	Std. Error Mean
Pretest	69.2500	10	20.54974	6.49840
Posttest	88.2500	10	11.66964	3.69026

Paired Samples Correlation

N	Correlations	Sig
10	.941	.000

Berdasarkan output di atas, terdapat deskripsi data Rata-rata (mean) pada pretest adalah 69,25, sementara pada posttest mencapai 88,25. Selain itu, Nilai signifikan pada *equal*

variances assumed, nilai p yang mencapai ,000 yang kurang dari 0,05 dan mengindikasikan bahwa terdapat variasi yang bersifat bermakna rata-rata subjek penelitian. hal ini mengi mengindikasikan bahwa penerapan media permainan menyusun kata dengan kartu gambar berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	98% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-19.0000	10.35482	3.27448	-26.40739	-11.59261	-5.802	9	.000

Berdasarkan output diatas, nilai nilai signifikansi hasil yang diperoleh nilai hasil uji Nilai dari *Paired samples t-test* adalah 0,000, yang nilainya di bawah ambang 0,05, memperlihatkan Ho ditolak, sementara Ha diterima sebagai hasil analisis. Oleh karena itu secara keseluruhan, mampu disarankan dimana pada kelas II terdapat Pengaruh penerapan teknik permainan menyusun kata terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa di Sanggar Pembelajaran Muhammadiyah, Kepong, Malaysia.

Tabel 5. Hasil Nilai Siswa

Nama Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	72,5	95
Siswa 2	57,5	82,5
Siswa 3	95	100
Siswa 4	65	92,5
Siswa 5	47,5	75
Siswa 6	35	65
Siswa 7	87,5	97,5
Siswa 8	100	100
Siswa 9	62,5	82,5
Siswa 10	70	92,5

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Berdasarkan temuan uji validasi ahli (*expert judgement*) dalam instrumen performance test Validasi ahli penelitian ini bertujuan untuk menilai kemampuan mengamati teks dasar siswa kelayakan lembar tes kinerja yang akan diterapkan melalui validasi tes kinerja kemampuan membaca dilakukan oleh dosen Di lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Fakultas Pendidikan dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar bersama Bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd. dilaksanakan pada bulan Januari 2025. Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar tes kinerja kemampuan membaca, kriteria penilaian, indikator, dan bahan pengajaran. hasil penilaian dari validator mengindikasikan bahwa lembar tes kinerja kemampuan membaca dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi.

Berdasarkan hasil uji analisis pada uji statistik *paired samples*, hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran, oleh karena itu terlihat berdasarkan rata-rata nilai pretest yang mencapai 69,25 dan rata-rata skor posttest yang sebesar 88,25. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan keberhasilan siswa dalam membaca setelah penerapan media pembelajaran. Selain itu, hasil Uji t berpasangan mengindikasikan angka nilai uji statistik dengan nilai 0,000, yang lebih rendah dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05, antara skor pretest dan posttest yang berkaitan dengan keterampilan membaca siswa. Hasil ini memperkuat temuan bahwa pemakaian media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap perbaikan keterampilan membaca siswa, dimana permainan menyusun kata memberikan pengaruh yang signifikan yang memiliki berdampak besar pada kemampuan membaca siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan menyusun dalam tingkat yang signifikan berpengaruh terhadap keterampilan membaca dasar siswa. Berdasarkan hasil penelitian oleh Setiofani et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode

permainan pembentukan kata yang dapat memperbaiki keterampilan aktivitas proses hasil pembacaan murid kelas I di SD Inpres Cambaya I Kota dalam proses belajar bahasa Indonesia selain itu, hasil penelitian dari Oktaviyanti et al., (2022) menunjukkan dimana pemanfaatan media gambar memiliki dampak dalam hal keterampilan membaca teks dasar siswa tingkat II SD Negeri 23 Ampenan. Aspek-aspek evaluasi yang diperoleh pada kemampuan dasar proses kegiatan membaca siswa kelas II Sanggar Pembelajaran Muhammadiyah, Kepong, Malaysia menunjukkan perbedaan antara siswa. Beberapa siswa menonjol dalam aspek akurasi dan kejelasan dalam pengucapan sementara lainnya lebih terampil dalam kelancaran membaca. Akan tetapi, masih beberapa siswa mengalami tantangan dalam mengenal huruf. Hal ini adalah hal yang wajar, mengingat kemampuan setiap siswa yang bervariasi.

Media permainan ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik untuk latihan membaca dan menulis. Penelitian Sari et al. (2022) mengungkapkan bahwa pada penelitian ini diterapkan lembar penilaian demi mengukur keterampilan membaca siswa. Aktivitas ini memfasilitasi pengenalan kosa kata baru dan memperkuat pemahaman struktural Bahasa melalui interaksi langsung dengan media visual. Selain aspek literasi, media permainan ini juga berperan dalam pengembangan kemandirian siswa.

Studi ini dilakukan untuk menguji dampak dari teknik permainan menyusun kata terhadap perkembangan kemampuan literasi murid kelas II di Sanggar pembelajaran Muhammadiyah di Kepong, Malaysia melalui penjelasan dengan pertimbangan, Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktivitas bermain merangkai lebih banyak efisien serta memperbaiki keterampilan Memahami dibandingkan dengan proses belajar konvensional yang cuma mengandalkan pemaparan, yang sering kali membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Penggunaan model pembelajaran dengan metode permainan menyusun kata juga lebih efektif melibatkan siswa pada aktivitas menyusun huruf untuk membentuk kata. Dalam kegiatan ini, siswa dibimbing untuk menghafal huruf dan kosakata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Oleh karena untuk itu, peneliti berusaha memperkenalkan terobosan baru dengan memanfaatkan media pembelajaran teknik permainan kata. Hasilnya, banyak siswa yang lebih antusias selama pembelajaran dan menjadi lebih aktif dalam belajar membaca, yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam membaca. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan metode pengajaran dengan metode merangkai kata memberikan dampak pada perkembangan pencapaian kemampuan membaca murid kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.



Gambar 1. Kegiatan Anak Dalam Permainan Menyusun Kata.

KESIMPULAN

Melalui temuan penelitian dan analisis berdasarkan informasi yang telah disampaikan, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pelajaran dengan metode permainan merangkai kata berpotensi agar mampu memperbaiki Kemampuan membaca siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah, seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat. Ini dari data yang tersedia, dapat terlihat rata-rata skor pretest mencapai 69,25, sementara skor posttest mencapai 88,25 serta nilai signifikansi pada *equal variances assumed* mencapai 0,000, yang nilainya di bawah ambang 0,05. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penerapan media permainan menyusun kata pada kartu gambar memberi pengaruh positif terhadap keterampilan aktivitas membaca siswa. Selain itu, model pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam menyusun huruf menjadi kata, sekaligus membantu mereka menghafal huruf dan kosa kata, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Dengan menggunakan media pembelajaran Teknik permainan kata di kelas,

penggunaan metode ini berhasil membangkitkan semangat siswa selama pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dalam membaca, yang dapat mendorong peningkatan minat serta keterampilan siswa dalam membaca melalui penggunaan teknik ini, diharapkan siswa dapat berpotensi untuk meningkatkan kemampuan membaca secara berkelanjutan dan menjadi efek positif terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). KSebuah tinjauan literatur mengenai desain kuasi eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia serta sastra di tingkat sekolah dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ali, M. (2021). Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan media gambar untuk siswa kelas 2 di SDN 93 Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Nento, W., Dumako, M. H., & Nursyaida. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan menyusun kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II SD. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis dampak media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.
- Ramadhani Asiri, F., Simarmata, R., Barella, Y., Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, J. H., Laut, B., Pontianak Tenggara, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Strategi pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Rika Widianita, D. (2023). Dampak teknik

- permainan menyusun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 24 Gelumbang. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2556–2560.
- Setiofani, I., Syamsuri, A. S., & Khaltsun, U. (2023). Peningkatan kemampuan membaca melalui teknik permainan menyusun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 14.
- Zubaidah, Arisno, & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278.