

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN MEDIA SNADER GAME PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN 21 LIMBOTO

Yanawati A. Sutara*, Lamsike Pateda, Dewi Darmiyani Napu

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

*Email Corresponding: yanasutaraa@gmail.com

Article Info

Article history:

Submit : 26 05, 2026

Accepted : 27 06, 2026

Publish : 06 08, 2026

ABSTRACT

This study aims to determine the initial reading ability and how much the initial reading ability increases using the Snader Game media in the Indonesian Language subject of grade 1 students of SDN 21 Limboto. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were grade 1 students, with a total of 28 students. Where male students consisted of 19 and female students were 9 students. The data analysis techniques used in this study were analysis of test results and analysis of observation results. Based on the results of the study conducted over two cycles, it shows an increase in reading ability from pre-cycle to cycle II. In the pre-cycle, the percentage of student completion was 67%, then increased to 73.8% in cycle I, and reached 85.7% in cycle II. This increase shows that the use of Snader Game media can help students more easily recognize letters, arrange letters into syllables, arrange words into syllables, and can read words in their entirety. In addition, the application of Snader Game media also makes the learning process more interesting and interactive so that students are more enthusiastic about participating in reading activities.

Keywords:

*Beginning Reading Skills,
Media Snader Game,
Indonesian*

Kata Kunci:

*Kemampuan Membaca
Permulaan, Media Snader
Game, Bahasa Indonesia*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan dan seberapa besar peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan menggunakan media *snader game* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 21 Limboto. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I, dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Dimana siswa laki-laki terdiri 19 dan perempuan sebanyak 9 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis hasil tes dan analisis hasil observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, persentase ketuntasan peserta didik sebesar 67%, kemudian meningkat menjadi 73,8% pada siklus I, dan mencapai 85,7% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Snader Game dapat membantu peserta didik lebih mudah mengenali huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai kata menjadi suku kata, dan dapat membaca kata secara utuh. Selain itu, penerapan media Snader Game juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih

menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan membaca.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).
Copyright (c) 2026 Yanawati A. Sutara, Lamsike Pateda, Dewi Darmiyani Napu



PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk diperoleh semua orang, karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Siapa saja boleh mendapatkan pendidikan, tanpa ada batasan umur individu. Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hayat (long life education), dari sejak usia dini. (Emmi Silvia Herlina, 2019:332)

Membaca adalah keterampilan untuk menerima informasi Lacak atau mendapatkan pengetahuan ilmiah terkait dengan apa yang anda baca. Melalui membaca kita dapat mengenal peristiwa, atau kejadian dari materi yang kita baca. Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan karena semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari membaca. Oleh karena itu keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, karena keterampilan ini berhubungan langsung dengan pembelajaran umum siswa sekolah dasar. Siswa yang tidak bisa membaca akan merasa kesulitan untuk mengikuti pembelajaran semua mata pelajaran. Siswa berjuang untuk memahami informasi yang terkandung dalam berbagai teks dan buku. Meskipun mereka menggunakan bahan pendukung dan sumber belajar lainnya, proses belajar mereka juga lambat karena kesulitan membaca dibandingkan teman mereka yang tidak membaca. (Hilda Melani Purba, 2023:179)

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantaral atau pengirim pesan. Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, alat, untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. (Aisyah Fadilah, 2023:1)

Media *Snader game* merupakan bentuk permainan yang dimodifikasi dari permainan ular tangga. Media ini terbuat dari banner dengan ukuran 2,5x2,5 meter yang dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik yang berperan sebagai pion dalam permainan dengan jumlah 50 kotak yang berwarna-warni, buku panduan, dadu yang terbuat dari kain flannel, serta dilengkapi dengan kartu-kartu yang berisi soal untuk memberikan edukasi pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan memotivasi anak untuk bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Pentingnya pengembangan media *snader game* ini diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik melalui permainan yang mengedukasi dan menjadikan peserta didik lebih paham dengan materi yang diajarkan karena dikemas dengan menyenangkan. Pemakaian media *snader game* dapat membangkitkan motivasi siswa dan lebih berkonsentrasi. Media ini digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk dapat meningkatkan keterampilan

membaca serta memahami isi bacaan. (Risah Arijani, 2017:3)

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa tingkat keaktifan dan kemampuan membaca peserta didik kelas I SDN 21 Limboto masih tergolong rendah. Dari total 28 peserta didik yang diamati pada tanggal 15 September 2025, hanya sekitar 19 orang (67%) yang menunjukkan kemampuan membaca yang sudah lancar. Sementara itu, sebanyak 9 orang siswa (32%) masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengeja suku kata, hingga membaca kalimat sederhana. Berdasarkan pengamatan langsung di kelas, diketahui bahwa tingkat ketercapaian terhadap KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) masih rendah. Mayoritas siswa belum mampu memenuhi indikator pembelajaran membaca permulaan yang ditetapkan dalam KKTP, sehingga diperlukan perhatian dan penanganan lebih lanjut.

Kondisi ini turut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran membaca sebagian besar dilakukan melalui metode membaca bersama, latihan membaca teks, dan pengulangan kata secara klasikal. Aktivitas tersebut kurang memberikan ruang partisipasi aktif bagi peserta didik, dan suasana kelas tampak monoton. Beberapa peserta didik terlihat tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang mengandung unsur visual, permainan, dan aktivitas motorik.

Selain metode pembelajaran, peneliti menemukan bahwa salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran. Melihat bahwa guru belum memanfaatkan media visual atau media bantu belajar secara optimal. Padahal, pada tahap perkembangan usia sekolah dasar, peserta didik sangat terbantu dengan penggunaan media yang bersifat konkret dan menarik secara visual. Media pembelajaran yang efektif seharusnya tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar serta mendorong ketercapaian indikator KKTP secara bertahap.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti berpikir bahwa diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya sederhana dan mudah digunakan, tetapi juga dapat menarik perhatian peserta didik serta relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Salah satu media yang dianggap sesuai adalah *Snader game*. Media pembelajaran *Snader game* merupakan permainan edukatif berbentuk papan yang dikombinasikan dengan elemen permainan ular tangga, namun telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media *Snader game* dalam pembelajaran membaca di kelas I SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penerapannya, guru menyiapkan papan permainan *Snader game* yang berisi kotak-kotak dengan angka, gambar, atau perintah membaca. Setiap kotak memiliki tantangan yang berkaitan dengan materi membaca, seperti mengenal huruf, menyusun kata, membaca suku kata, atau memahami kalimat sederhana. Siswa bermain secara bergiliran dengan melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang muncul. Saat berhenti di kotak tertentu, siswa harus menyelesaikan tugas membaca yang tertera sebelum dapat melanjutkan permainan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga secara aktif berlatih membaca.

Melalui penggunaan media *Snader game*, proses belajar menjadi lebih menarik karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. Media ini mampu menumbuhkan semangat belajar, melatih konsentrasi, serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara bertahap dan menyenangkan. Di sisi lain, jika kemampuan membaca tidak segera diperkuat sejak awal, hal tersebut akan berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik di jenjang berikutnya. Kesulitan dalam membaca dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami soal, mengikuti pelajaran, bahkan berdampak pada menurunnya kepercayaan diri mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai KKTP secara maksimal.

Penelitian ini dirancang sebagai upaya untuk memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas. Permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan didasarkan pada data konkret hasil observasi awal, bukan sekadar anggapan semata. Pemilihan media *Snader game* dilakukan karena media ini dinilai efisien, mudah diterapkan, serta sesuai untuk meningkatkan ketercapaian indikator pembelajaran membaca yang telah ditetapkan dalam KKTP. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas I, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan dan seberapa besar peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan menggunakan media *snader game* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 21 Limboto.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Arikunto mendefinisikan tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan terarah dari guru yang dilakukan oleh siswa. Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau biasa disebut PTK menggunakan desain Arikunto dengan dua siklus, Siklus I dan II. Setiap siklusnya sebanyak 3 kali pertemuan. Prosedur pelaksanaan dibagi menjadi 4 bagian yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Tempat Penelitian ini di laksanakan di SDN 21 Limboto. Penelitian ini akan di lakukan pada Tahun 2025/2026. Obyek penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran *Snader game* dalam meningkatkan kemampuan membaca. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I, dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Dimana siswa laki-laki terdiri 19 dan perempuan sebanyak 9 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Untuk memperoleh hasil yang maksimal teknik analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif. Untuk mengkategorikan pemahaman peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X%=presentase yang dicari

n=Jumlah pemahaman yang diperoleh (nilai siswa)

N=Skor maksimal

Indikator keberhasilan dalam penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran *Snader game* Dalam Meningkatkan kemampuan Membaca siswa” yaitu Peningkatan kemampuan membaca peserta didik meningkat dibandingkan sebelum penggunaan *snader game*. Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan tercapainya kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pelajaran peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan ≥ 75 peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Kelancaran Membaca siswa mampu membaca teks sederhana atau kata-kata media *snader game* dengan lancar dan minim kesalahan. Pemahaman Bacaan siswa mampu memahami dan menjawab pertanyaan terkait isi bacaan yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan media *snader game*. Minat dan Motivasi Belajar Peserta siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran membaca. Observasi menunjukkan mayoritas siswa merasakan manfaat pembelajaran menggunakan media *snader game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas I SDN 21 Limboto, Desa Tilihuwa, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi guru, lembar observasi siswa, modul pembelajaran, dan tes hasil tes kemampuan membaca permulaan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan di bab 1 sebelumnya, yaitu:

1). Penggunaan Media *Snader Game*

Pada siklus I, proses pembelajaran sudah mengikuti langkah-langkah yang direncanakan, namun masih ada beberapa kendala yang muncul di lapangan. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan ada juga yang masih bermain saat kegiatan berlangsung. Guru juga belum menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan maksimal di awal pembelajaran sehingga beberapa siswa masih tampak bingung saat mengenali huruf dan menggabungkan suku kata. Dari hasil penilaian, diketahui bahwa dari 28 siswa masih terdapat 6 orang yang belum lancar membaca, dan ketuntasan klasikal baru mencapai 71,8%. Karena hasil tersebut belum sesuai dengan target yang diharapkan, maka pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, peneliti dan guru melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran, salah satunya dengan tidak melewatkan guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran di awal serta memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan. Suasana kelas pada siklus ini menjadi lebih kondusif, peserta didik tampak lebih antusias, dan interaksi dengan guru juga berjalan lebih baik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai indikator kemampuan membaca (nilai minimal 75). Secara keseluruhan, ketuntasan klasikal pada siklus II

mencapai 85.7%, sehingga tindakan dianggap berhasil dan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penerapan media snader game dalam pembelajaran membaca mengalami peningkatan dari pra siklus ke setiap siklus. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 67% karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan menjadi 73,8%. Selanjutnya, pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 85,7%. Dari histogram tersebut terlihat bahwa penerapan media snader game memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa. Peningkatan yang terjadi dari pra siklus ke siklus I adalah sebesar 6,8%, sedangkan dari siklus I ke siklus II peningkatannya lebih besar, yaitu 11,9%. Jadi, peningkatan keseluruhan dari pra siklus sampai siklus II adalah 18,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media snader game secara konsisten dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan. Dengan demikian, permainan *Snakes and Ladders* yang diperkenalkan Milton Bradley mendukung hasil penelitian bahwa media permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

2). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan siswa

Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penggunaan media Snader Game tidak hanya terlihat dari hasil akhir pembelajaran, tetapi juga dari proses penerapan media tersebut selama tindakan berlangsung. Proses pembelajaran membaca dengan media Snader Game dilakukan secara bertahap dan terstruktur mulai dari tahap pengenalan huruf, merangkai huruf menjadi suku kata dan merangkai kata menjadi suku kata hingga latihan membaca kata dan kalimat sederhana.

Pada awal pembelajaran yang dilakukan di siklus 1 yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan huruf yang terdapat pada media snader game. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, seperti cara melempar dadu, berjalan sesuai jumlah angka pada dadu, serta aturan ketika siswa berada pada kotak tertentu. Selanjutnya, siswa bermain secara bergantian dan diminta menyebutkan huruf pada setiap kotak yang mereka pijaki yang terdapat pada media snader game. Jika siswa mampu menyebutkan huruf dengan benar maka permainan dilanjutkan, sedangkan jika masih salah guru memberikan bimbingan dan pengulangan. Pada kegiatan ini siswa dapat mengenali bentuk huruf dan bunyinya.

Pada pertemuan kedua, siswa mulai mengerjakan soal yang terdapat pada kartu soal dalam permainan snader game. Permainan dilakukan dengan langkah yang sama, yaitu siswa melempar dadu dan berjalan pada papan permainan sesuai angka yang diperoleh. Pada beberapa kotak permainan terdapat tanda khusus yang mengharuskan siswa mengambil kartu permainan. Kartu tersebut berisi tugas untuk dikerjakan secara berkelompok pada LKPD kelompok. Soal yang diberikan berupa kegiatan merangkai huruf menjadi suku kata. Siswa bersama kelompoknya menyusun huruf sesuai petunjuk yang terdapat pada LKPD kelompok, kemudian mempresentasikannya secara bersama-sama di depan kelas. Aktivitas ini membantu siswa dapat mrangkai huruf menjadi suku kata kemudian mengejanya

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan langkah yang hampir sama seperti pertemuan kedua. Siswa kembali bermain menggunakan media snader

game dan mengerjakan soal pada kartu permainan. Siswa diminta membacakan suku kata yang ada di kartu misalnya kartu dengan tulisan “Me” dan “Ja” digabungkan sehingga membentuk kata “meja” kegiatan ini dilakukan secara perlahan sambil menuntun siswa membaca setiap suku kata, kemudian kata utuhnya. Aktivitas ini dapat membantu siswa memahami pola ejaan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca permulaan. Kegiatan ini membuat seluruh siswa terlibat aktif, fokus terhadap materi yang diajarkan, serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca. Pada tahap ini sebagian siswa sudah mulai menunjukkan perkembangan dalam membaca, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar dalam menggabungkan suku kata menjadi kata utuh.

Dari segi keefektifan, penggunaan media snader game terbukti mampu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pada siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan belum lancar membaca suku kata. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih cepat mengenali huruf dan suku kata, serta mampu membaca kata sederhana dengan lancar. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan klasikal dari 73,8% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Snader Game efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran membaca pada siswa kelas I. Sifatnya yang visual dan interaktif membantu siswa dalam mengingat bentuk huruf dan suku kata, sementara kegiatan bermain dengan snader game meningkatkan keterlibatan aktif mereka. Dengan demikian, media Snader game tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong perubahan perilaku belajar siswa secara bertahap dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I SDN 21 Limboto melalui penerapan media pembelajaran Snader Game. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, persentase ketuntasan peserta didik sebesar 67%, kemudian meningkat menjadi 73,8% pada siklus I, dan mencapai 85,7% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Snader Game dapat membantu peserta didik lebih mudah mengenali huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai kata menjadi suku kata, dan dapat membaca kata secara utuh. Selain itu, penerapan media Snader Game juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Snader Game efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I. Media ini sangat cocok digunakan di jenjang sekolah dasar karena dapat membantu mengembangkan keterampilan dasar membacapermulaan sekaligus meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfiani, S., Fajriyah, K., Sumarno, & Mujilah. (2023). Implementasi penguatan pendidikan karakter pada peserta didik kelas rendah di SDN Sambirejo 02 Semarang. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 9481–9493.
- Arianti, N. K. L., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Transformasi keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar melalui permainan media ular tangga. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 252–261.
- Arijani, R. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media Snader Game. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 345.
- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis faktor penghambat membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1452–1455.
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10.
- Dinamaryati. (2021). Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media pembelajaran kartu topik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun teks tanggapan di SMPN 4 Bolo kelas IX-3 semester I tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 328–339.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33–50.
- Fitriana, A., & Sun'iyah, S. L. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media Snader Game pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi tahun pelajaran 2021/2022. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 27–40.
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan siswa selama pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 379–386.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca permulaan untuk anak usia dini dalam era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342.
- Mahmud, I., Munirah, & Umar, R. (2026). Efektivitas model pembelajaran PJBL berbasis STEAM pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV. *Al-Mujahidah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 211–217.
- Pangestu, Y. D. A. (2021). Efektivitas model *Project Based Learning* dan model *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik kelas V. *Al-Mujahidah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Sinaga, N., Ranta, L., & Padallingan, Y. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas III SDN 4 Rantepao. *Al-Mujahidah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 145–155.
- Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto. (2024). How to develop dalam fungsi dan manfaat media pembelajaran di sekolah dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 41–51.