

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA BAHASA INDONESIA (PENELITIAN *QUASI EXPERIMENT* DI
KELAS III SDN 020 LENGKONG BESAR KOTA BANDUNG)**

Erika Nabila Nursolihat¹, Dindin MZM², Arifin Ahmad³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pasundan

erikanabilan11@gmail.com, dindin.mzm@unpas.ac.id, arifinahmad@unpas.ac.id

ABSTRACT

The study aims to determine whether there is an influence on the use of Role Playing models in reading skills Indonesian elementary school and differences in students' reading skills before and after the Role Playing model is given. The subjects of this study were class III-A students as an experimental class and class III-B as a control class at SDN 020 Lengkong Besar Bandung. Types of quasi-experimental research with data collection techniques are pretes, posttes and non-test techniques. The results showed: (i) There is an influence on the reading skills of students, which can be seen based on the average data of posttes results which show higher scores than the average pretes scores, with an average posttes score of 83.33 while the average pretes score is 57.08. The results showed: (i) There is an influence on the reading skills of students, which can be seen based on the average data of posttes results which show higher scores than the average pretes scores, with an average posttes score of 83.33 while the average pretes score is 57.08. As the end of the study, the advice that can be given to school principals is expected to make these results as material for learning evaluation. Teachers are expected to be able to choose and develop appropriate and varied learning models and methods. For students, it is expected to be more active in learning. For further researchers, it is expected to be able to conduct further research by developing other aspects in it that affect the reading skills of students.

Keywords: *Influence, Role Playing Learning Models, Reading Skills*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Role Playing* dalam keterampilan membaca Bahasa Indonesia sekolah dasar dan perbedaan dalam keterampilan membaca peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya model *Role Playing*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol di SDN 020 Lengkong Besar Bandung. Jenis penelitian kuasi eksperimen dengan teknik pengumpulan data adalah teknik tes tertulis pretes, posttes serta teknik non-tes. Hasil penelitian menunjukkan: (i) Terdapat pengaruh dalam keterampilan membaca peserta didik, dimana dapat dilihat berdasarkan data rata-rata hasil posttes yang menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretes, dengan rata-rata nilai posttes sebesar 83,33 sedangkan rata-rata nilai pretes sebesar 57,08. (ii) Terdapat perbedaan dari nilai posttes yang lebih tinggi daripada nilai pretes yang dilakukan sebelum diberikannya perlakuan model pembelajaran *role playing*, yaitu dengan rata rata nilai pretes sebesar 57,08 dan rata rata nilai posttes sebesar 83,33. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukannya penerapan model

pembelajaran role playing menunjukkan adanya perbedaan selisih serta peningkatan keterampilan membaca peserta didik sebesar 26,25. Sebagai akhir penelitian, saran yang dapat diberikan kepada kepala sekolah adalah diharapkan dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Bagi guru diharapkan mampu memilih serta mengembangkan model dan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Bagi peserta didik, diharapkan agar lebih aktif dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan aspek lain di dalamnya yang berpengaruh terhadap keterampilan membaca peserta didik.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Membaca.

A. Pendahuluan

Membaca adalah proses kognitif yang melibatkan bacaan dan membutuhkan pemahaman untuk mencapai maksud dari bacaan tersebut. Ketika peserta didik membaca, peserta didik akan memperoleh berbagai informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan memotivasi peserta didik untuk berpikir secara kritis (Yarmi dan Widyastuti, 2014, hlm. 90). Keterampilan membaca adalah keterampilan dimana peserta didik dapat memahami kegiatan melafalkan huruf bacaan untuk mencapai tujuan tertentu. Keterampilan membaca sangat penting, karena untuk menunjang peserta didik dalam mencari informasi yang nantinya akan memberikan wawasan baru kepada peserta didik.

Proses pembelajaran membaca di SD masih kurang, peserta didik sering menganggap membaca merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang cenderung membuat bosan, jenuh dan malas untuk mengerti isi bacaan itu sendiri, peserta didik kurang aktif karena sering menganggap membaca merupakan pembelajaran yang kurang menarik. (Selmedani, dkk, 2021, hlm. 56). Oleh karena itu guru memerlukan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik berinteraksi aktif agar

tidak bosan, jenuh dan malas untuk membaca. Keterlibatan interaksi aktif antara guru dengan peserta didik dapat membuka kesempatan memperbaiki pemahaman membaca. Dengan demikian model pembelajaran yang harus diterapkan harus bisa menjadikan membaca peserta didik menjadi aktif dan lebih bermakna.

Penyebab rendahnya keterampilan membaca dan menulis peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti masih banyak yang belum bisa membedakan huruf, belum bisa melafalkan huruf paten, penulisan huruf masih ada yang salah, membaca masih dieja, dan penulisan masih kurang rapi. Hal tersebut menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kurang maksimal (Wijayanti & Utami, 2022, hlm. 5106). Berdasarkan nilai ulangan harian dari 24 peserta didik hanya baru 7 peserta didik yang memenuhi nilai KKM, sisanya yaitu 17 peserta didik masih dibawah rata-rata. Rendahnya presentase nilai tes tersebut berkaitan dengan membaca pada peserta didik dikarenakan mengalami kesulitan dalam menguasai konsep-konsep penyelesaian materi. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengucapkan bacaan yang dibaca, karena peserta didik membaca

dengan perasaan takut, dan tidak percaya diri.

Meningkatkan membaca pada anak merupakan hal yang sangat penting karena dengan membaca ilmu pengetahuan anak akan bertambah. Menurut Siregar yang dikutip dari jurnal Magdalena Elendiana yang berjudul “upaya meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar” mengatakan bahwa minat baca merupakan suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi (gairah) untuk membaca (Elendiana, 2020, hlm. 4). Pada hakikatnya, minat membaca itu ada karena adanya kesadaran dari dalam diri serta dorongan dari lingkungan sekitar juga menjadi salah satu penyebab timbulnya minat baca.

Berkaitan dengan untuk meningkatkan membaca peserta didik hal, salah satu model pembelajaran untuk bisa meningkatkan membaca peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*role playing*). *Role Playing* adalah suatu model pelajaran dengan cara pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang akan membuat peserta didik lebih aktif. Model *Role Playing* merupakan dimana peserta didik bisa berperan langsung dalam suatu pembelajaran model ini bisa lebih efektif untuk meningkatkan membaca peserta didik. Model pembelajaran ini juga lebih efisien tidak menghabiskan banyak waktu karena disini peserta didik bisa bermain sambil belajar sehingga mengurangi rasa ketakutan dan gugup peserta didik ketika sedang tampil dihadapan teman yang lain (Kasanah, dkk, 2019, hlm. 521)

Terbukti dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rahma Saputri dan Yamin pada tahun 2022 dengan sampel penelitian yang diambil di kelas IV MIS Raudlatul

Mubtadiin diberi judul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Peserta Didik Sekolah Dasar permasalahannya yaitu peserta didik kurang percaya diri pada saat membaca dan kurang tepatnya penggunaan ucapan Bahasa Indonesia serta tanda baca yang belum baik dan benar. Kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda saat belajar yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol tidak. Kedua kelas tersebut kemudian diberikan *post-test*, kemudian hasil tersebut dihitung dan diolah menjadi data dan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 83 dan kelas kontrol yaitu 62,4. $T_{hitung} = 0,307519$ dan $T_{tabel} = 0,473005$. $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang mendapatkan pengajaran dengan model pembelajaran *role playing* (Saputri & Yamin, 2022, hlm. 7279).

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh model *Role Playing* dalam keterampilan membaca Bahasa Indonesia sekolah dasar?” sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model *Role Playing* dalam keterampilan membaca Bahasa Indonesia sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian memberikan gambaran bagi peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang akan dilakukan. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 2) metode penelitian

merupakan alat untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, menurut Sugiyono (2019, hlm. 111) kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara percobaan untuk mengetahui pengaruh setiap variable.

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data yang diperlukan dan akan mendukung suatu penelitian dengan menggunakan alat ukur berbentuk instrumen. Untuk mengumpulkan data penelitian, teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Lokasi penelitian yang digunakan adalah SDN 020 Lengkong Besar Bandung. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B yang berjumlah 48 peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode penelitian *kuasi eksperimen*. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang diberikan kepada suatu kelompok dan menggunakan desain penelitian *Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes, yang pertama yaitu *pretes* yang dilakukan sebelum peserta didik diberikan perlakuan selanjutnya *posttes* yang dilakukan setelah peserta didik diberikan perlakuan adapun wawancara kepada guru untuk mengetahui gambaran bagaimana keterampilan peserta didik dalam membaca sebelum diberikan perlakuan serta lembar observasi peserta didik sebagai penguat data apakah terdapat pengaruh model *role*

playing terhadap peserta didik atau tidak.

Menurut Sugiyono (2019 hlm. 482) teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh populasi dan sampel terkumpul. Aktivitas dalam analisis data ini ialah mengelompokkan data sesuai variabel serta jenis responden kemudian mentabulasi data berdasarkan variabel yang berasal dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan buat menjawab rumusan masalah, serta yang terakhir melakukan perhitungan buat menguji hipotesis yang telah dilakukan. Sebelum dilakukan uji hipotesis sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Setelah dilakukan uji coba soal kemudian mengolah data uji validitas, uji realibilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda selanjutnya adalah memberikan instrumen penelitian kepada peserta didik berupa tes yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes tersebut merupakan pretes dan posttes, pretes diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan lalu selanjutnya posttes diberikan kepada peserta didik setelah perlakuan penggunaan model pembelajaran *role playing* berlangsung untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil nilai pretes dan posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 1.
Hasil Pretes dan Posttes Kelas Eksperimen

No	Nama	Hasil	
		Pretes	Posttes
1	Peserta Didik 1	40	90
2	Peserta Didik 2	30	80
3	Peserta Didik 3	50	80
4	Peserta Didik 4	60	90
5	Peserta Didik 5	30	70
6	Peserta Didik 6	50	80
7	Peserta Didik 7	80	90
8	Peserta Didik 8	70	90
9	Peserta Didik 9	80	90
10	Peserta Didik 10	50	70
11	Peserta Didik 11	40	80
12	Peserta Didik 12	40	70
13	Peserta Didik 13	30	80
14	Peserta Didik 14	50	70
15	Peserta Didik 15	60	90
16	Peserta Didik 16	70	90
17	Peserta Didik 17	80	90

18	Peserta Didik 18	50	70
19	Peserta Didik 19	50	70
20	Peserta Didik 20	60	90
21	Peserta Didik 21	70	90
22	Peserta Didik 22	80	90
23	Peserta Didik 23	80	100
24	Peserta Didik 24	70	90
Rata-rata		57,08	83,33

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat mengenai hasil *pretes* dan *posttes* kelas eksperimen, bahwa nilai tertinggi pada *pretes* yaitu 80, nilai terendah yaitu 30 dan untuk rata-rata yaitu 57,08. Untuk nilai tertinggi pada *posttes* yaitu 100, nilai terendah yaitu 70 dan untuk rata-rata yaitu 83,33.

Tabel 2.
Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Hasil	
		Pretest	Posttest
1	Peserta Didik 1	30	60
2	Peserta Didik 2	40	60
3	Peserta Didik 3	50	60
4	Peserta Didik 4	30	70
5	Peserta Didik 5	50	70
6	Peserta Didik 6	40	50

7	Peserta Didik 7	60	70
8	Peserta Didik 8	30	50
9	Peserta Didik 9	40	60
10	Peserta Didik 10	40	60
11	Peserta Didik 11	40	60
12	Peserta Didik 12	40	60
13	Peserta Didik 13	50	70
14	Peserta Didik 14	50	60
15	Peserta Didik 15	30	60
16	Peserta Didik 16	60	70
17	Peserta Didik 17	60	70
18	Peserta Didik 18	50	60
19	Peserta Didik 19	40	60
20	Peserta Didik 20	40	60
21	Peserta Didik 21	40	60
22	Peserta Didik 22	30	70
23	Peserta Didik 23	50	80

Peserta			
24	Didik 24	40	60
Rata-rata		42,92	62,92

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat mengenai hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, bahwa nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 60, nilai terendah yaitu 30 dan untuk rata-rata yaitu 42,92. Untuk nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 80, nilai terendah yaitu 50 dan untuk rata-rata yaitu 62,92. Berdasarkan kedua tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil *peretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol maka secara asumsi dapat terlihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Setelah mengetahui hasil *peretest* dan *posttest* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol, langkah selanjutnya yaitu mengolah data untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Pengujian data ini melalui normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji *paired sample t test*, dan uji *independent sample t test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan dan yang tidak. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis	D	Si	Statis	D	Si
	tic	f	g.	tic	f	g.
PreTest Eksperi men	.161	24	.109	.911	24	.036
PostTes t Eksperi men	.242	24	.001	.874	24	.006

PreTest	.245	2	.0	.877	2	.0
Kontrol		4	01		4	07
PostTes	.254	2	.0	.893	2	.0
t Kontrol		4	00		4	16
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat dilihat dimana *Shapiro Wilk* untuk *pretest* eksperimen Sig 0,036 > 0,05 maka berdistribusi normal, untuk *posttest* eksperimen Sig 0,006 > 0,05 maka berdistribusi normal. Selanjutnya untuk *pretest* kontrol Sig 0,007 > 0,05 maka berdistribusi normal, untuk *posttest* kontrol Sig 0,016 > 0,05 maka berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan dari uraian di atas maka hasil dari semua *pretest* maupun *posttest* dalam uji normalitas ini berdistribusi normal.

Tabel 4.
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene	Statistic	df	Sig.
			1	df2	
Hasil Belajar	Based on Mean	.358	1	46	.553
	Based on Median	.625	1	46	.433
	Based on Median and with adjusted df	.625	1	38.935	.434
	Based on trimmed mean	.331	1	46	.568

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan pada *based on*

mean adalah signifikan 0,553 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas varian data *posttest* pada kelas eksperimen dHasil Uji Hipotesis

Tabel 5.
Hasil Uji Paired Sample t Test

Paired Samples Test		Paired Differences		t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Statistic		
Pretest - Posttest	Hasil Belajar	19.033	3.877	-7.302	28	.000
	Hasil Belajar	19.033	3.877	-7.302	28	.000
	Hasil Belajar	19.033	3.877	-7.302	28	.000
	Hasil Belajar	19.033	3.877	-7.302	28	.000

Berdasarkan tabel di atas pada hasil uji *Paired Sample t Test*, dapat diketahui dimana *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi yaitu 0,00 < 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap keterampilan membaca peserta didik antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample t Test*

Independent Samples Test										
Leve ne's Te st for Eq ual ity of Va ria nc es		t-test for Equality of Means								
		F	Sig .	t	df	Sig . (2 - tailed)	Me an Diff ere nc e	Std . Err or Diff ere nc e	95% Confi denc e Inter val of the Differ ence	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variance assumed	.358	.553	6	46	.600	16.250	2.474	1.270	2.230

Equal variance	6.4	1.2	1.1	2.2	6.3	9.1
ce	.5	.16	2.4	7.4	6.3	9.1
s	5.8	0.25	7.4	6.3	9.1	
not	6.5	0.0				
as	8.9					
sumed						

Berdasarkan tabel di atas pada hasil uji *Independent Sample t Test*, dapat diketahui dimana *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi yaitu $0,00 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap keterampilan membaca peserta didik antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan peneliti mengenai Pengaruh Model Role Playing terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia (*Quasi Eksperimen* di Kelas III SDN 020 Lengkong Besar Bandung), maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh keterampilan membaca peserta didik setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Playing* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam keterampilan membaca peserta didik, dimana dapat dilihat berdasarkan data rata-rata hasil posttes yang menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretes, dengan rata-rata nilai posttest sebesar 83,33 sedangkan rata-rata nilai pretest sebesar 57,08. Selain itu dapat dilihat juga dari hasil Uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Berdasarkan hasil analisis dan

pengujian hipotesis pada Uji *Independent Sample Test* dengan hasil dimana pretes dan posttes pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar 0,00. Karena nilai probabilitasnya kurang dari 0,05 ($0,00 < \alpha = 0,05$) maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam keterampilan membaca peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya model *Role Playing*. Hal tersebut juga dapat dilihat dari perbedaan nilai posttes yang lebih tinggi daripada nilai pretes yang dilakukan sebelum diberikannya perlakuan model pembelajaran *role playing*, yaitu dengan rata rata nilai pretes sebesar 57,08 dan rata rata nilai posttes sebesar 83,33. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *role playing* menunjukkan adanya perbedaan selisih serta peningkatan keterampilan membaca peserta didik sebesar 26,25

Saran

Berdasarkan uraian temuan yang disajikan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi orang lain, terutama guru dan orang tua dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada peserta didik menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya namun diharapkan menambah variabel lain agar menghasilkan penelitian yang optimal sebagai pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Elendiana, Magdalena. (2020). Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal*

Pendidikan dan Konseling (JPDK). 2(1): halaman 4

Kasanah, Sutria Amina, Aries Tika Damayani, dan Rofian. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4): halaman 519-526

Saputri, Rahma, and Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4): halaman 7275-7280

Selmedani, Sari, Vini Wela Septiana, and Yufi Latmini Lasari. (2021). Penggunaan Model SQ3R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*. 4(1): halaman 56.

Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta

Wijayanti, Try Indah, and Ratnasari Dyah Utami. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi. *Jurnal Basicedu*. 6(3): halaman 5106

Yarmi, G & Widyastuti, R. (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Komputer Pada Siswa Kelas I di SDN Kalibata 03 Pagi Jakarta Timur. *Profesi Pendidikan Dasar*. 1(2): halaman 87-98.