

# WAWASAN PENDIDIKAN



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU PAPAN FLANEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLAHAB KENDAL

Auliyatul Fatkhiyah<sup>1</sup>, Duwi Nuvitalia<sup>2</sup>, Singgih Adhi Prasetyo<sup>3</sup>

DOI : 10.26877/wp.v3i2.12260

<sup>123</sup> PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1. Jenis penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experimental design* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal. Sampel yang terdiri dari 17 siswa kelas I dengan teknik *Probability Sampling* berbentuk sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* yaitu 62,6 dan rata-rata *posttest* yaitu 74,7. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji t bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,470 > 1,746$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima sehingga terdapat efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

**Kata Kunci:** Model *team games tournaments*, papan flanel huruf, kemampuan membaca

### History Article

Received 5 Juli 2022

Approved 9 Juli 2022

Published 28 Agustus 2023

### How to Cite

Auliyatul, F., Nuvitalia, D. & Prasetyo, S. A. (2023). Efektivitas Model *Team Games Tournaments* Berbantu Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 587-594.

### Coessponding Author:

Jl. Surodipo Ds. Pucangrejo - Gemuh, Kendal.

E-mail: <sup>1</sup> [auliyatulfatkhiyah57@gmail.com](mailto:auliyatulfatkhiyah57@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dimiliki dan dilakukan oleh setiap manusia untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman bertakwa, kreatif, dan mandiri (Depdiknas, 2013). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia yang baik, agar dapat mengikuti perkembangan zaman global. Sumber daya manusia sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pendidikan di Negara Indonesia, dengan hal itu pendidikan berupaya untuk dapat membuat kegiatan proses dan suasana pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan potensi diri siswa. Salah satu kemampuan yang terpenting dan dikuasai oleh diri siswa yaitu kemampuan membaca. Kemampuan membaca dapat memudahkan untuk mengetahui informasi baik mengenai pembelajaran ataupun informasi yang lainnya, serta menjadikan tolak ukur keberhasilan awal siswa dalam belajar.

Menurut Tarigan (2008:7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi, yang disampaikan oleh penulis melalui tulisan. kemampuan membaca merupakan kecakapan yang dimiliki siswa untuk mengetahui maksud dari sebuah kata dan kalimat, serta paham tentang adanya hubungan bahasa lisan dengan tulisan Irdawati (2017:2). Kemampuan membaca merupakan bagian utama dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sangat penting untuk akademik, personal dan sosial seseorang di kehidupan Kurniaman and Noviana (2017:154). Hal tersebut berarti membaca tidak hanya sekedar melihat kumpulan huruf, kelompok kata, kalimat, paragraf melainkan kegiatan untuk memahami bacaan dan menggali informasi dalam tulisan. Kemampuan yang seharusnya dikuasai oleh siswa adalah kemampuan membaca, hal tersebut akan membuat kosakata siswa berkembang. Pembelajaran di kelas rendah difokuskan pada melek huruf, artinya siswa mampu mengubah lambang-lambang tertulis dan melafalkannya menjadi sebuah kata yang memiliki arti.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 1 SD Negeri Tlahab ibu Sri Nuryanti pada tanggal 14 Desember 2021 terkait tentang kemampuan membaca siswa yang masih rendah, salah satu faktor penyebabnya adalah siswa belum mengenal dan membedakan huruf alfabet secara keseluruhan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran masih banyak berpusat pada guru dan media pembelajaran yang belum berfokus pada siswa untuk aktif, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengkombinasikan antara belajar dengan bermain agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dengan hal tersebut dapat menjadikan guru berupaya membuat suasana pembelajaran menarik dan disukai oleh siswa. Dalam menciptakan suasana kelas yang menarik guru dapat menggunakan model pembelajaran secara berkelompok dan bermain sehingga membuat siswa aktif salah satunya dengan model *team games tournaments* berbantu media pembelajaran papan flanel huruf agar siswa kelas 1 dapat lancar dalam membaca.

Menurut Fathurrohman (2017:55) *team games tournamensts* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran *teams games tournaments* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan oleh guru, dalam proses pembelajaran mengandung unsur permainan dan *game* dengan melibatkan peran siswa secara aktif sehingga mereka berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan Sutrisna (2017:162). Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Wicaksono et al., 2020). Di dalam pembelajaran diperlukan media untuk membantu menyajikan materi agar siswa menjadi aktif yaitu salah satunya dengan papan flanel huruf. Keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran ini sangat penting terutama untuk memberikan gambaran/pengalaman konkret yang nyata kepada siswa, terlebih kepada siswa SD. Menurut (Kahar, 2020) keunggulan media pembelajaran papan flanel huruf dapat membantu siswa dengan mudah untuk mengingat huruf-huruf alfabet, berlatih membaca dengan bantuan gambar dan huruf, serta dapat merangkai huruf menjadi sebuah kata. Media papan flanel juga dapat dibongkar pasang sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Partijem (2017:84) media papan flanel memiliki keunggulan media tersebut mudah dibuat, harganya murah, mudah didapat, dan huruf yang jelas dan tebal sehingga memudahkan anak untuk mempelajarinya. Penggunaan papan flanel huruf dengan menempelkan media yang disiapkan sehingga membentuk kata dan kalimat. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan flanel huruf adalah papan yang terbuat dari kain flanel yang berisi huruf alfabet dan gambar yang dapat membantu siswa mengenal dan membedakan huruf, mengeja suku kata menjadi kata serta dapat mencocokkan gambar dengan kalimat sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode jenis eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan (Sugiyono, 2020:111). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2013:74) pada desain yang digunakan yaitu *pretest* sebelum diberikan tindakan. Dengan demikian hasil tindakan dapat diketahui dengan tepat, karena dapat membedakan hasil sebelum dan sesudah diberi tindakan. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kota Kendal yang berjumlah 17 yang terdiri dari siswa laki – laki dan perempuan. Penelitian dilaksanakan pada 23 April dan 25 April 2022. semester genap tahun 2021/2022 pada pembelajaran tematik yang memiliki muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen tes soal pilihan ganda yang akan digunakan sebagai tolak ukur dalam kemampuan membaca saat proses pembelajaran dan pemberian *pretest* dan *posttest*. Dengan teknik analisis data menggunakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik yang digunakan untuk mengukur efektivitas model

*team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca ini menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dan uji ketuntasan belajar individu serta uji ketuntasan belajar klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

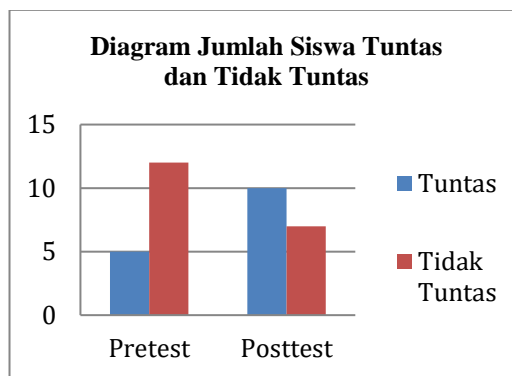
Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tlahab Kabupaten Kendal. Penelitian ini disusun dari data *pretest* dan *posttest* siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal yang berjumlah 17 siswa. *Pretest* dilakukan pada awal pertemuan untuk mengukur hasil awal yang diperoleh siswa. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *team games tournaments* dan media papan flanel huruf. *Posttest* dilaksanakan pada akhir pertemuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *team games tournaments* dan media papan flanel huruf pada saat proses pembelajaran. Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa diolah dan diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	20	40
Rata-Rata	62,6	74,7

Berdasarkan Tabel 1. kemampuan membaca kelas I SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal terlihat bahwa nilai *pretest* rata-rata adalah 62,6 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 20. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 74,7 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Dari hasil tersebut menunjukkan perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal dengan perlakuan model *team games tournaments* berbantu media papan flanel huruf sebanyak 11,8.

Keberhasilan sebuah penilaian kemampuan membaca ditentukan dari tuntas atau tidak tuntasnya siswa dalam mengerjakan soal yang telah diberikan. Penilaian tersebut ditentukan dari KKM di SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal yaitu 70. Siswa yang tidak tuntas dalam penilaian *pretest* berjumlah 12 siswa dan siswa yang tuntas berjumlah 5 siswa. Dari banyaknya siswa yang tidak tuntas lalu diberikan perlakuan dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media papan flanel huruf. Dengan adanya perlakuan siswa yang tidak tuntas dalam penilaian *posttest* berjumlah 7 siswa dan siswa yang tuntas berjumlah 10 siswa. Dari data tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Jumlah Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas

Dari Gambar 1. diagram jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas dalam kemampuan membaca dari perhitungan di atas 17 siswa SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal berdasarkan KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70, pada *pretest* hanya 5 siswa yang memenuhi KKM dan 12 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pada penilaian *pretest* siswa yang memenuhi KKM berjumlah 10 yang tidak memenuhi KKM berjumlah 7 siswa. Perhitungan klasikal pada *pretest* memperoleh 29,41% dan *posttest* memperoleh 58,82% dari keseluruhan.

Untuk mengetahui apakah nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas. Ketentuan dalam pengujian normalitas menggunakan uji *Liliefors* adalah apabila  $L_0 < L_{tabel}$  maka sampel dari populasi berdistribusi normal sedangkan apabila  $L_0 > L_{tabel}$  maka sampel dari populasi tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji *Liliefors* dari data nilai *Pretest* dan *pretest*:

**Tabel 2.** Hasil Uji *Liliefors* Nilai *Pretest*

Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,132	0,206	Berdistribusi Normal

Dari Tabel 2. menunjukkan jika sampel dari data tersebut adalah berdistribusi normal dengan memperlihatkan nilai *pretest* dari 17 siswa diperoleh  $L_0$  sebesar 0,132 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,206 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan begitu  $L_0 < L_{tabel}$  maka dengan begitu  $H_0$  diterima. Jadi disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Hasil Uji *Liliefors* Nilai *Posttest*

Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,143	0,206	Berdistribusi Normal

Dari Tabel 3. menunjukkan jika sampel dari data tersebut adalah berdistribusi normal dengan memperlihatkan nilai *posttest* dari 17 siswa diperoleh  $L_0$  sebesar 0,143 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,206 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan begitu  $L_0 < L_{tabel}$  maka dengan begitu  $H_0$  diterima. Jadi disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji analisis data telah membuktikan sampel yang berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dengan pengujian ini menggunakan Uji *Paired T-Test*. Penelitian ini menggunakan hipotesis seperti berikut:

$H_a$  : adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

$H_0$  : tidak adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kendal.

**Tabel 4.** Hasil Uji T

Jumlah Siswa	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
17	7,470	1,746	$H_0$ ditolak $H_a$ diterima

Dari Tabel 4. memperlihatkan hasil yang didapat dengan Uji T sebagai tolak ukur keberhasilan kemampuan membaca siswa. Perhitungan tersebut menggunakan taraf signifikan 5% pada SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal yang membuktikan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yang berarti ditolak  $H_0$  dan  $H_a$  diterima. Dari hasil tersebut terlihat  $T_{hitung}$  sebesar 7,470 dan  $T_{tabel}$  sebesar 1,746. jadi kesimpulannya bahwa siswa yang diberi model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf mengalami peningkatan kemampuan membaca.

Berdasarkan hasil analisis data statistik menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf. Hasil observasi disesuaikan dengan indikator kemampuan membaca bahwa dengan menggunakan media papan flanel huruf siswa menjadi lebih mudah mengenal huruf alfabet. Selain itu siswa juga mampu membedakan huruf seperti pada siswa dengan kode A-05 yang awalnya belum bisa membedakan huruf b dan d, akhirnya bisa membedakan huruf tersebut. Kemudian siswa mampu menyusun tiap huruf sehingga menjadi sebuah kata dan siswa mampu mengeja suku kata yang telah dirangkai meskipun belum terlalu lancar. Pada indikator pemahaman makna, siswa yang tuntas dalam mengerjakan *pretest posttest* sudah bisa membaca perkata bahkan kalimat dan memahami maknanya. Namun, dalam hal membaca masih belum lancar dan intonasinya masih kurang. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya mampu membaca kata dengan cara mengeja suku kata sehingga belum bisa memahami kata secara baik. Berdasarkan perhitungan ketuntasan siswa dalam kemampuan membaca dengan KKM sekolah yaitu 70 dari perhitungan di atas 17 siswa SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal pada *pretest* hanya 5 siswa yang memenuhi KKM dan 12 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pada penilaian *pretest* siswa yang memenuhi KKM berjumlah 10 yang tidak memenuhi KKM berjumlah 7 siswa. Perhitungan klasikal pada *pretest* memperoleh 29,41% dan *posttest* memperoleh 58,82% dari keseluruhan. Manfaat penggunaan media papan flanel huruf dapat membantu siswa lebih mudah mengenal dan membedakan huruf alfabet serta mampu membantu siswa mengeja suku kata menjadi kalimat. Sesuai dengan penelitian yang relevan menurut Sutrisna (2017) Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan oleh guru, dalam proses pembelajaran mengandung unsur permainan dengan melibatkan peran siswa secara aktif sehingga mereka

berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Wicaksono et al. (2020) tentang “Keefektifan Model *Team Games Tournaments* Berbantu Media Koper Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan” dengan hasil penelitian bahwa model *team games tournaments* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dari hasil hipotesis menggunakan uji *paired t-test* dengan taraf 5% yaitu  $T_{Hitung}$  sebanyak 7,959 dan  $T_{Tabel}$  sebanyak 1,729, maka membuktikan  $T_{Hitung} > T_{Tabel}$  sehingga ditolak dan  $H_0$  diterima sehingga model *team games tournaments* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1.

Pembelajaran dengan menggunakan media papan flanel huruf juga dapat mengoptimalkan belajar sehingga hasil kemampuan membaca siswa meningkat, sesuai dengan penelitian yang dilakukan Kahar (2020) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan flanel kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh media dengan cara menganalisis data berupa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa signifikan (2-tailed)  $0,001 < 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran. Sehingga model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1. Hal tersebut dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dan didapatkan hasil dengan  $db = 16$  dan taraf signifikan 0,05  $T_{hitung} = 7,470$ . Nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $7,470 > 1,746$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai rata-rata *posttest* yaitu 74,70 telah melampaui KKM setelah menggunakan model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas model *team games tournaments* berbantu papan flanel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Tlahab Kabupaten Kendal setelah diberikan perlakuan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2013). *Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.  
Fathurrohman, M. (2017). *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media.  
Irdawati; Yunidar; Darmawan. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4), 1–14. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2918>  
Kahar, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata Terhadap Kemampuan

- Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 19 Landang Kecamatan Erem. *Pustakawan Amaluddin Zaihal, februari*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19016>
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I SDN 79 Pekanbaru. *Jurnal Primary*, 5, 149–157.
- Partijem. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6, 83–91. <https://journal.uny.ac.id>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA.
- Sutrisna, G. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 160. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12048>
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Angkasa (ed.); Edisi Revi).
- Wicaksono, F. A., Listyarini, I., & Prasetyo, S. A. (2020). ... Games Tournaments Berbantu Media Koper Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sd Muhammadiyah 01 Kandangpanjang .... *Seminar Pendidikan* .... <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/1049>