

Penerapan Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa di Sanggar Belajar Kepong Malaysia

M. Hablul Fahri*, Ismail Saleh Nasution

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Corresponding Author: mhablulfahri@gmail.com

Dikirim: 03-03-3035; Direvisi: 18-03-2025; Diterima: 19-03-2025

Abstrak: Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keahlian membaca siswa kelas II di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, dengan mempraktikkan tata cara pendidikan yang menyenangkan. Informasi kualitatif diperoleh lewat observasi, wawancara, serta dokumentasi. Riset ini mengaitkan 15 siswa dalam siklus yang mencakup perencanaan, penerapan observasi, serta refleksi. Hasilnya menampilkan kenaikan signifikan dari total 15 siswa, 10 siswa (67%) sukses menggapai jenis tuntas dengan nilai 84 ke atas, sedangkan 5 siswa (33%) masih terletak dalam jenis tidak tuntas dengan nilai di dasar 84. Rata-rata nilai totalitas sehabis pelaksanaan tata cara ini merupakan dekat 75, 33, yang mencerminkan kemajuan dalam keahlian membaca mereka. Ini menampilkan kalau tata cara pendidikan yang menyenangkan efisien dalam menolong siswa menguasai modul serta meningkatkan keahlian membaca.

Kata Kunci: *Fun Learning*; Kemampuan Membaca; Penelitian Tindakan Kelas

Abstract: The development of human thought in providing limits on the meaning and meaning of education, at all times always shows changes. Education is a conscious effort to realize a cultural inheritance from one generation to another. This research aims to improve the reading skills of grade II students at the Kepong Learning Studio, Malaysia, by practicing exciting educational procedures. Qualitative information is obtained through observation, interviews, and documentation. This research involved 15 students in a cycle that included planning, implementing observation, and reflection. The results showed a significant increase from a total of 15 students, 10 students (67%) successfully achieved the complete type with a score of 84 and above, while 5 students (33%) were still located in the incomplete type with a score of 84 and above. The average totality score after the implementation of this procedure was close to 75, 33, which reflected their progress in reading skills. This shows that exciting educational procedures are efficient in helping students master modules and improve reading skills.

Keywords: Fun Learning; Reading ability; Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pertumbuhan pemikiran manusia dalam membagikan batas tentang arti serta penafsiran pembelajaran tiap dikala senantiasa menampilkan terdapatnya pergantian Pembelajaran ialah usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pembelajaran menjadikan generasi ini selaku wujud panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Hingga saat ini, pendidikan masih belum memiliki batasan yang jelas dan definitif untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Hal ini disebabkan oleh sifat pendidikan yang sangat kompleks dan multidimensi, dimana pendidikan tidak hanya mencakup aspek

akademis, tetapi juga melibatkan pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan nilai-nilai moral. Selain itu, sasarannya adalah manusia, yang memiliki keunikan, latar belakang, dan kebutuhan yang beragam. Oleh karena itu, setiap individu dapat mengalami proses pendidikan yang berbeda-beda, tergantung pada konteks sosial, budaya, dan lingkungan di mana mereka berada (Rahman *et al.*, 2022).

Wawasan bisa diperoleh lewat bermacam kegiatan diantaranya seperti membaca. Oleh sebab itu, keahlian membaca sepatutnya dibesarkan dalam diri siswa. Keahlian membaca sangat berarti sebab mempunyai kedudukan yang signifikan dalam kehidupan, tercantum dalam membentuk kerutinan membaca di golongan siswa (Anjani *et al.*, 2019). Keahlian membaca merupakan keahlian bawah yang semestinya siswa miliki buat sanggup berpartisipasi pada seluruh proses pendidikan. Keahlian membaca begitu berarti buat siswa, karena banyak aktivitas pendidikan yang mengaitkan membaca (Shintiana, 2023).

Membaca ialah bagian dari keahlian berbahasa yang terletak pada tataran ketiga, sehabis menyimak serta berdialog. Membaca ialah sesuatu aksi yang tidak semata-mata menafsirkan tulisan, namun pula mengaitkan banyak perihal, antara lain: kegiatan visual, berpikir, psikolinguistik, serta metakognitif (Riyanti, 2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia kalau membaca merupakan mengeja ataupun melafalkan apa yang tertulis. Bagi Wulan dalam (Harefa, 2021) mengatakan kalau membaca merupakan salah satu aspek yang berarti dalam kehidupan warga modern. Keahlian membaca jadi kebutuhan sebab penyebaran data serta pesan- pesan dalam dunia modern ini disajikan dalam wujud tertulis, serta cuma bisa diperoleh lewat membaca.

Keahlian membaca bisa ditingkatkan dengan jalur banyak berlatih serta mencari wujud ataupun metode membaca yang dikira sangat pas. Terdapat sebagian perihal yang butuh dihindari pada dikala membaca supaya memperoleh kecepatan yang optimal, ialah: (a) vokalisasi (membaca dengan suara yang nyaring); (b) gerakan bibir (membaca yang diiringi dengan gerakan bibir, meski tidak bersuara); (c) gerakan kepala; (d) menunjuk dengan jari ataupun pensil pada bagian yang lagi dibaca; (e) regresi (membaca hal- hal yang sudah dibacanya ataupun mengulang kembali hal- hal yang sudah dibaca); (f) membaca kata demi kata (Harianto, 2020). Membaca selaku sesuatu keahlian mempunyai beberapa tujuan tidak hanya menaikkan pengetahuan menimpa bidang yang ditekuninya. Tujuan utama membaca merupakan buat mencari serta memperoleh data mencakup isi menguasai arti teks (Ariangga, 2022).

Tata cara yang bagus buat diterapkan dalam proses pendidikan merupakan tata cara pendidikan yang mengasyikkan. Tata cara ini ialah pendekatan pendidikan yang mengasyikkan, yang fokus pada keadaan psikologis siswa dan atmosfer area dikala proses belajar mengajar berlangsung. Tata cara *fun learning* ataupun metode belajar yang mengasyikkan serta menyenangkan bagi pendidik komunitas sekolah alam merupakan sesuatu proses belajar yang mengangkut kehidupan secara alami serta riil dan indah serta aman. Proses pendidikan ini jadi suatu kegiatan kehidupan ril yang di biologi dengan penuh kegembiraan (Syahrul, 2017). Bobbi DePorter melaporkan kalau strategi pendidikan mengasyikkan(Fun learning) merupakan strategi yang digunakan buat menghasilkan area belajar yang efisien, mempraktikkan kurikulum, mengantarkan modul, mempermudah proses belajar yang menyebabkan prestasi belajar partisipan didik hadapi perbaikan (Layyinah, 2017). Tujuan *Fun Learning* Untuk Menambah Kecapan Serta Kepandaian Peserta Didik SD sanggar belajar kepong malaysia secara berkelanjutan.



Bersumber pada hasil observasi yang dicoba di Sanggar Belajar Kepong Malaysia pada bertepatan pada 10 Juli 2024, dikenal kalau murid kurang aktif serta pasif dalam pendidikan teruji dengan terdapatnya sebagian murid yang masih kurang sanggup dalam membaca. Perihal ini bisa dilihat dari metode membaca murid yang masih terbata- bata serta kurang pas dalam melafalkan tulisan. Tidak hanya itu tata cara pendidikan yang digunakan oleh pendidik pula sangat monoton sehingga membuat siswa jadi malas buat mencermati pendidikan membaca. Sehingga dengan perihal tersebut menampilkan kalau butuh terdapatnya pemecahan buat menarik atensi dan membetulkan keahlian membaca murid dengan memakai tata cara pendidikan yang mengasyikkan.

METODE PENELITIAN

Metode ini ialah riset aksi kelas (PTK). Riset aksi kelas bagi Basrowi dalam (Harefa, 2021) PTK merupakan salah satu upaya yang dicoba oleh guru ataupun praktisi pembelajaran lewat serangkaian aktivitas buat membetulkan ataupun tingkatkan mutu pendidikan di kelas. Riset ini fokus pada tugas guru di lapangan serta bertujuan buat tingkatkan mutu pendidikan secara langsung. Tata cara yang digunakan.

Peneliti memakai bermacam metode pengajaran yang mengaitkan game, cerita bergambar, serta kegiatan interaktif yang lain, dengan tujuan utama tingkatkan keahlian membaca siswa. Subjek riset ini merupakan keahlian membaca siswa kelas II. Proses riset dilaksanakan dalam sebagian siklus yang meliputi tahapan perencanaan, penerapan, observasi, aksi, serta refleksi yang dicoba berulang- ulang. Tiap siklus terdiri dari 4 sesi: Pada siklus awal, periset mempraktikkan tata cara pendidikan yang mengasyikkan, lewat kegiatan semacam game kata, membaca cerita dalam kelompok, dan pemakaian media visual buat menunjang pendidikan. Sehabis siklus awal, periset melaksanakan observasi serta refleksi buat memancarkan hasil yang sudah dicapai, dan merancang revisi yang hendak diterapkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua, periset melaksanakan revisi bersumber pada hasil refleksi

Informasi riset dikumpulkan lewat uji keahlian membaca yang dicoba saat sebelum serta sehabis tiap siklus, dan lewat observasi sepanjang proses pendidikan. Informasi kualitatif diperoleh lewat observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi tersebut setelah itu dianalisis secara kualitatif buat menggambarkan pertumbuhan keahlian membaca siswa serta mengenali faktor- faktor yang menunjang ataupun membatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini dicoba dalam 1 siklus 2 pertemuan yang tiap- tiap terdiri dari 4 Tahapan Ialah 1. Perencanaan 2. Penerapan 3. Aksi Serta 4. Refleksi

1. Prasiklus

Prasiklus lewat observasi pendidikan yang sudah dituntaskan dengan menganalisis hasil ulangan siswa setiap hari yang sangat signifikan. Sehingga ditemui pemecahan pemecahan permasalahan pada perbaikan pendidikan yang disusun periset secara universal selaku berikut:

- a. Menetapkan rencana penerapan pendidikan(RPP) bersumber pada permendikbud Nomor. 22 Tahun 2016 serta tujuan revisi pendidikan.
- b. Merancang lembar observasi serta mengantarkan modul tindak lanjut.



- c. Menyusun aktivitas yang terdiri dari memilih bahan yang relevan untuk revisi, memastikan langkah pendidikan, memilih tata cara pendidikan yang cocok, memilih alat peraga yang cocok dengan modul pelajaran, serta menyusun soal pre test serta post test buat menggapai tujuan revisi.

2. Siklus pertemuan I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus 1, peneliti dan guru melakukan persiapan yang matang untuk memastikan penerapan metode *Fun Learning* dapat berjalan dengan baik. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- 1) Penentuan Tujuan Pembelajaran: Tujuan utama Siklus 1 adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama dalam hal kelancaran membaca, pemahaman teks, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.
- 2) Penyusunan Rencana Pembelajaran: Guru merencanakan berbagai kegiatan yang akan dilakukan, seperti: Permainan Kata, bacaan Bergambar Diskusi Kelompok. Pemilihan Media Pembelajaran. Persiapan Instrumen Penilaian Lembar Observasi. Angket Tes Pemahaman Teks. Pengelompokan Siswa :

b. Tahap pelaksanaan

Pada sesi penerapan dalam siklus I dilaksanakan sepanjang 2 kali pertemuan ialah 10 serta 11 Juli 2024 hingga dengan berakhir. yang dilaksanakan bersumber pada RPP yang sudah disusun. Bersumber pada RPP tersebut penerapan pada seluruh pertemuan ialah pendahuluan, aktivitas inti, serta penutup

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan awal dilaksanakan pada bertepatan pada 10 juli 2024, penanda yang diharapkan tercapai pada pertemuan ini merupakan menyusun kata cocok dengan ketentuan pada bacaan yang hendak dibaca. Saat sebelum mengawali pendidikan pada pendahuluan guru mengetuai doa, mengecek kedatangan, guru mengaitkan modul pendidikan lebih dahulu dengan pendidikan saat ini dengan kehidupan siswa, guru mengantarkan tujuan pendidikan hari ini, guru mengajak siswa buat “ice breaking” berikutnya aktivitas inti, guru menunjukkan gambar- gambar serta memninta siswa mengatakan perkata yang cocok, guru memakai kartu kata buat memperkenalkan kosakata baru, sehabis itu siswa dipecah jadi kelompk kecil, tiap kelompok diberikan kartu kata yang wajib mereka susun jadi kalimat simpel. Guru membagikan uraian menimpa metode game yang dicoba serta segala siswa mengikutinya dengan tertib. Selanjutnya kegiatan penutup guru membantu siswa memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini, selanjutnya, guru mengajak siswa untuk ice breaking sebelum pulang. guru mengajak berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada bertepatan pada 11 juli 2024, penanda yang diharapkan tercapai pada pertemuan ini merupakan huruf kapital cocok dengan ketentuan pada bacaan yang hendak dibaca. Saat sebelum pendidikan diawali pada pendahuluan siswa dipimpin oleh guru mengetuai doa supaya, guru mengaitkan modul pendidikan lebih dahulu dengan pendidikan saat ini dengan kehidupan siswa, guru mengantarkan tujuan pendidikan hari ini, guru mengajak siswa buat “ice breaking”.

selanjutnya kegiatan inti, guru menjelaskan penggunaan huruf kapital dengan memberikan contoh dipapan tulis, guru menampilkan media gambar atau kartu yang



menunjukkan contoh huruf kapital, sehabis pendidikan berakhir guru mengajak siswa melaksanakan aktivitas Fun Learning ialah bermain permainan. Guru membagikan uraian menimpa metode permainan yang hendak dicoba oleh segala siswa dengan tertib.

Aktivitas penutup guru menolong siswa membagikan kesimpulan menimpa pendidikan hari ini, berikutnya, guru mengajak siswa buat ice breaking saat sebelum kembali. guru mengajak berdoa saat sebelum mengakhiri pendidikan.

c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap observasi, peneliti dan guru mengamati berbagai aspek dalam proses pembelajaran untuk menerapkan efektivitas penerapan metode *Fun Learning* pada siswa kelas II SD Sanggar Belajar Kepong Malaysia. Berdasarkan observasi tersebut peneliti menggambarkan data yang diperoleh.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati dalam Kemampuan Membaca	Kemampuan Membaca Pertemuan siklus (I)	Kemampuan Membaca pertemuan siklus (II)	Perubahan	Kategori Perubahan	Persentase (%)
1	Kesungguhan mengikuti materi yang disampaikan guru	2	3	+1	Meningkat	6.67%
2	Keterlibatan dalam membaca buku pelajaran	3	4	+1	Meningkat	6.67%
3	Partisipasi aktif dalam bertanya kepada guru	1	2	+1	Meningkat	6.67%
4	Kemampuan pelafalan saat membaca cerita	4	5	+1	Meningkat	6.67%
5	Partisipasi dalam kegiatan fun literacy	3	4	+1	Meningkat	6.67%
6	Kemampuan menyimak penjelasan dari guru	2	3	+1	Meningkat	6.67%
7	Kemampuan untuk menceritakan kembali isi bacaan	5	5	0	Tidak berubah	6.67%
8	Respons terhadap pertanyaan dari guru	3	4	+1	Meningkat	6.67%
9	Pemahaman terhadap isi bacaan	2	3	+1	Meningkat	6.67%
10	Kemampuan untuk menyimpulkan isi bacaan	4	5	+1	Meningkat	6.67%
11	Rasa senang terhadap kegiatan fun literacy	3	4	+1	Meningkat	6.67%
12	Tingkat keaktifan dalam mengikuti kegiatan fun literacy	3	4	+1	Meningkat	6.67%
13	Peningkatan kemampuan membaca dan pemahaman siswa	4	5	+1	Meningkat	6.67%
14	Meningkatnya rasa percaya diri dalam membaca	1	2	+1	Meningkat	6.67%
15	Partisipasi aktif dan antusiasme dalam membaca	3	4	+1	Meningkat	6.67%



Hasil observasi kemampuan membaca siswa menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan metode *Fun Learning*. Siswa menunjukkan kemajuan dalam berbagai aspek, mencerminkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan membaca mereka. Pada siklus I, siswa menunjukkan kesungguhan yang cukup, tetapi masih perlu meningkatkan fokus. Namun, pada siklus II, mereka menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, dengan peningkatan antusiasme dalam membaca buku pelajaran. Partisipasi siswa dalam bertanya kepada guru juga meningkat, mencerminkan rasa percaya diri yang lebih besar.

Kemampuan pelafalan saat membaca cerita menunjukkan kemajuan, dan partisipasi dalam kegiatan *Fun Literacy* sangat menonjol, membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Kemampuan menyimak penjelasan guru juga meningkat, dan meskipun kemampuan menceritakan kembali isi bacaan tidak berubah, siswa sudah berada pada tingkat yang baik. Respons siswa terhadap pertanyaan guru meningkat, dan pemahaman serta kemampuan menyimpulkan isi bacaan juga menunjukkan perbaikan. Rasa senang siswa terhadap kegiatan *Fun Literacy* meningkat, menandakan mereka menikmati proses belajar. Secara keseluruhan, metode *Fun Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, membuat mereka lebih aktif, percaya diri, dan berhasil dalam pembelajaran.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus 1 dan II

No	Rentan Nilai	Frekuensi Siklus I II	Persentase Siklus II (%)	Frekuensi Total	Persentase Total (%)
1.	0 - 34	0	0%	3	10%
2.	35 - 54	1	6.67%	5	16.67%
3.	55 - 64	4	26.67%	10	33.33%
4.	65 - 84	6	40%	8	26.67%
5.	85 - 100	4	26.67%	4	13.33%
Total		15	100%	30	100%

Pada rentang nilai 0 - 34, tidak terdapat siswa dalam jenis sangat rendah pada Siklus II, menampilkan kenaikan keahlian membaca. Tetapi 10% siswa masih terletak dalam jenis ini secara totalitas menunjukkan perlunya atensi lebih. Dalam rentang nilai 35 - 54, cuma satu siswa (6.67%) yang tercantum jenis rendah pada Siklus II, menampilkan penyusutan signifikan dari 16.67% pada total frekuensi. Ini menampilkan kalau walaupun terdapat kemajuan, sebagian siswa masih membutuhkan sokongan bonus Pada rentang nilai 55 - 64, ada 4 siswa (26.67%) dalam jenis lagi dengan total 33.33% siswa pada jenis ini. Perihal ini menampilkan kalau sebagian siswa mempunyai keahlian membaca yang baik, tetapi masih butuh pengembangan lebih lanjut. Dalam jenis besar (65 - 84), 6 siswa (40%) menggapai Siklus II, namun total frekuensi cuma menampilkan 26.67% siswa pada jenis ini, menunjukkan kenaikan yang signifikan. Terakhir, pada rentang nilai 85 - 100, 4 siswa (26.67%) terletak dalam jenis sangat besar menampilkan keahlian membaca yang sangat baik. Tetapi secara totalitas cuma 13.33% siswa pada jenis ini, menampilkan masih terdapat ruang buat kenaikan.

Secara totalitas, informasi menampilkan kalau tata cara pendidikan yang diterapkan berakibat positif pada keahlian membaca siswa. Pada Siklus II, tidak terdapat siswa pada jenis sangat rendah, serta terjalin kenaikan pada jenis besar serta sangat besar. Tetapi, masih terdapat siswa yang membutuhkan atensi lebih, paling utama pada jenis rendah serta lagi, buat menggapai keahlian membaca yang maksimal.



Tabel 3. Persentase Ketuntasan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Sesudah Menggunakan Metode *Fun Luring*

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	0 – 84	Tidak Tuntas	5	33%
2.	84 - 100	Tuntas	10	67%
Jumlah			15	100

Bersumber pada analisis informasi, dari total 15 siswa, 10 siswa (67%) sukses menggapai jenis tuntas dengan nilai 84 ke atas, sedangkan 5 siswa (33%) masih terletak dalam jenis tidak tuntas dengan nilai di dasar 84. Rata-rata nilai totalitas siswa sehabis pelaksanaan tata cara ini merupakan dekat 75,33, yang mencerminkan kemajuan yang baik dalam keahlian membaca mereka. Kenaikan ini menampilkan kalau tata cara pendidikan yang mengasyikkan bisa menolong siswa buat lebih menguasai modul serta tingkatkan keahlian membaca mereka secara efisien.

d. Refleksi (Refleksi)

Sepanjang penerapan siklus I pada hari awal, siswa nampak sedih hati serta kurang menguasai instruksi yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, guru berupaya buat mengaitkan siswa dalam proses pendidikan dengan memotivasi mereka serta menghasilkan atmosfer yang lebih mengasyikkan lewat game. Bersumber pada hasil uji siklus I, 33% siswa terletak dalam jenis tidak tuntas, sedangkan 67% siswa sukses menggapai ketuntasan dalam keahlian membaca.

Dari hasil tersebut, ada 5 siswa yang belum tuntas, yang menampilkan kalau mereka belum menggapai standar keahlian membaca yang diharapkan. Perihal ini diakibatkan oleh kurang fokusnya siswa, di mana sebagian dari mereka terburu-buru dikala mengerjakan serta tidak mencermati soal dengan cermat. Siswa-siswa ini hadapi kesusahan dalam menguasai pelajaran yang sudah diajarkan serta belum terbiasa dengan tipe game yang diterapkan oleh guru. Dampaknya, mereka kesusahan menguasai game yang dimainkan, sehingga kurangi semangat serta keterlibatan mereka dikala kegiatan berlangsung.

Tidak hanya itu, kanak-kanak kerap merasa takut serta enggan menanggapi persoalan yang diajukan oleh guru sepanjang game. Suasana ini masih terjalin pada pertemuan kedua. Hasil penilaian menampilkan kalau cuma 67% siswa yang penuh Kriteria Ketuntasan 65 dengan nilai rata-rata memakai tata cara *fun learning*.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil observasi serta penilaian sepanjang penerapan siklus I, bisa disimpulkan kalau ada tantangan yang signifikan dalam keterlibatan serta uraian siswa terhadap instruksi yang diberikan oleh guru. Walaupun 67% siswa sukses menggapai ketuntasan dalam keahlian membaca, masih terdapat 33% siswa yang terletak dalam jenis tidak tuntas, menampilkan kalau mereka belum penuh standar yang diharapkan.

Minimnya fokus serta uraian siswa terhadap pelajaran yang diajarkan jadi aspek utama yang membatasi kemajuan mereka. Sebagian siswa nampak terburu-buru dalam mengerjakan tugas serta tidak mencermati soal dengan cermat sehingga menyebabkan kesusahan dalam menguasai modul. Tidak hanya itu, ketidakbiasaan siswa dengan tipe



game yang diterapkan oleh guru pula berkontribusi pada rendahnya semangat serta keterlibatan mereka dalam proses pendidikan.

Anak-anak kerap merasa takut serta enggan menanggapi persoalan yang di informasikan oleh guru, yang menampilkan perlunya pendekatan yang lebih menunjang serta interaktif dalam pendidikan Hasil penilaian menampilkan kalau cuma sedikit siswa yang Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai minimum 75, sehingga dibutuhkan revisi lewat siklus I Pertemuan II buat tingkatkan keterlibatan serta keahlian membaca siswa. Oleh sebab itu, berarti untuk guru buat merancang strategi pendidikan yang lebih menarik serta menunjang dan membagikan atensi lebih kepada siswa yang hadapi kesusahan supaya seluruh siswa bisa menggapai ketuntasan dalam keahlian membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha Kristi Pramudika Sari, & Shinta Shintiana. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang dihadapi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 113–122. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2818>
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 74–83.
- Ariangga, Y. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Menggunakan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Di Sd Negeri Pucangsewu. *Stkip Pgri Pacitan*, 5(3), 248–253.
- Falah, I. F., & Kusumah, R. (2023). Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar Membaca Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 46-51.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10-24.
- Harefa, T. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 658–664. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.2125>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://oi.org/10.58230/27454312.2>
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446-453.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462-1470.



- Rahma, M., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13 (2), 397–410.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Retno, D. (2013). *Peningkatan Kemampuan membaca Permulaan Menggunakan Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok B TK Masyitoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta*. Skripsi UNY, Yogyakarta.
- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/mfyhe>
- Syahrul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>

