

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA
PERMULAAN MELALUI *TREASURE GAME* PADA KELAS I
DI SD NEGERI SUGIHMAS 1 GRABAG MAGELANG**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Nadila Maharani Umayu

NPM. 20.0304.0025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini biasanya dimaksudkan untuk anak-anak dari usia 0-6 tahun. Menurut sistem pendidikan nasional Indonesia, pendidikan anak usia dini mencakup anak-anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Mengutip pendapat Soemiarti Patmonodewo tentang anak usia dini, anak prasekolah merujuk pada anak usia 3-6 tahun. Sedangkan menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), anak usia dini mengacu pada anak usia 0 hingga 8 tahun yang mendapat pendidikan di tempat penitipan umum, penitipan keluarga, taman kanak-kanak, dan lembaga seperti Sekolah Dasar (SD). Anak-anak usia dini sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Maka, anak-anak yang masuk kelas satu sekolah dasar sebelum usia delapan tahun masih dianggap sebagai anak usia dini (Dini, 2017).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan pada tahun 2014 bahwa kelompok usia 0 hingga 8 tahun disebut masa emas (*golden age*), yang hanya terjadi sekali dalam kehidupan seorang anak. Selama pertumbuhannya, ada enam komponen pertumbuhan anak yang harus digunakan sebagai pedoman untuk membangun dirinya sendiri. Nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, gerak tubuh, dan perkembangan seni. Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek perkembangan. Perkembangan bahasa mencakup empat keterampilan: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak/mendengarkan.

Di sekolah, salah satu dari empat keterampilan berbahasa di ajarkan. Salah satunya adalah membaca. Literasi adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa dari usia 0 hingga 8 tahun. Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 negara dalam kategori membaca *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 (Hewi & Shaleh, 2020). Seperti yang dikatakan Tarigan, membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap orang. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Keterampilan membaca merupakan sarana menangkap informasi tertulis. Kemampuan membaca disebut kemampuan berbahasa reseptif. Disebut reseptif karena melalui membaca seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru. Segala sesuatu yang diperoleh dari kegiatan membaca akan meningkatkan kemampuan berpikir masyarakat dan memperluas wawasannya (Hadiana et al., 2018).

Membaca permulaan adalah pembelajaran membaca yang diprogramkan untuk anak prasekolah. Program ini berfokus pada istilah-istilah utuh yang bermakna bagi anak-anak dalam konteks pribadi mereka, serta materi yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai media pembelajaran (Muryono et al., 2022). Rasto (2018) mengartikan membaca permulaan sebagai aktivitas visual. Ini adalah proses menerjemahkan simbol tertulis menjadi bunyi. Simbol tulis berupa huruf, suku kata, kata, dan kalimat (Faujiah et al., 2021). Membaca permulaan merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa bagi siswa sekolah dasar. Bagi mereka, membaca

merupakan kegiatan belajar memahami bahasa tulis. Melalui menulis, siswa memerlukan simbol-simbol bunyi yang mengungkapkan bahasa.

SD Negeri Sugihmas 1 merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berada di Kabupaten Magelang. SD Negeri Sugihmas 1 merupakan sekolah yang memiliki prestasi yang cukup baik terutama di bidang kesenian. Hal tersebut didukung oleh sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti alat musik yang lengkap serta guru yang kompeten pada bidang tersebut. Prestasi sekolah tersebut juga dapat dibuktikan dengan banyaknya piala yang disimpan rapi di etalase sekolah. Namun, disamping banyak prestasi yang diraih siswa SD Negeri Sugihmas 1 dalam bidang kesenian, dari hasil observasi peneliti banyak ditemukan siswa dengan kemampuan membaca yang belum optimal. Di kelas satu sebanyak 19 dari 22 siswa masih belum dapat mengenali atau menyebutkan simbol-simbol huruf dengan baik sehingga anak belum dapat membaca kata dengan lancar. Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran membaca yang diajarkan kurang sesuai. Guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran membaca, sehingga pembelajaran terpusat pada guru dan siswa menjadi pasif. Padahal hasil belajar yang diharapkan menurut Depdiknas (Departemen Pendidikan Nasional) tahun 2007 dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar antara lain siswa dapat membaca nyaring suku kata dengan lafal dan intonasi yang tepat, membaca nyaring kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat, serta membaca puisi anak yang terdiri atas 2-4 baris dengan lafal dan intonasi yang tepat (Marfu'ah, 2021).

Kemampuan membaca sangatlah penting dalam kehidupan karena setiap aspek kehidupan tidak terlepas dari kegiatan membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca penting bagi siswa sekolah dasar karena keterampilan ini terkait langsung dengan proses pembelajaran secara keseluruhan di sekolah dasar. Siswa yang memiliki keterampilan membaca yang buruk akan menghadapi kesulitan dalam mengambil dan memahami informasi yang tersedia dalam berbagai buku teks, buku materi pendukung, dan sumber pendidikan lainnya. Sebaliknya, dia akan belajar lebih lambat daripada temannya yang tidak mengalami kesulitan membaca. Keterampilan membaca setiap orang dimulai dengan keterampilan dasar, atau keterampilan membaca awal.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa membaca permulaan merupakan suatu proyek pembelajaran di kelas bawah yang menitikberatkan pada keterampilan membaca, ketika anak mulai memasuki bangku sekolah dasar di kelas satu. Membaca permulaan merupakan menu utama, sehingga keterampilan ini dimulai di kelas satu sekolah dasar. Membaca menjadi landasan dasar untuk memperoleh ilmu pengetahuan di bidang ilmu lain di sekolah. Oleh karena itu, siswa kelas satu dan dua harus menguasai keterampilan membaca permulaan.

Sebagian besar pakar setuju bahwa permainan merupakan dunia bagi anak karena dalam permainan terdapat alur, cara, dan aturan tertentu yang telah disepakati oleh pemain. Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). *Treasure game* merupakan permainan mencari suatu benda yang telah disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa

petunjuk. Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Permainan ini biasanya dilakukan secara berkelompok, namun dapat juga dilakukan perorangan. Permainan ini dapat mengembangkan sikap kerjasama antar siswa, menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam memecahkan setiap klue serta melatih siswa agar aktif dalam pembelajaran. Permainan *treasure game* yang akan digunakan dalam metode pembelajaran membaca permulaan ini menggunakan sebuah media. Media yang digunakan berupa kartu huruf dan kartu suku kata. Pada penelitian ini, permainan ini dimainkan dengan cara menyembunyikan benda berupa kartu/*flashcard* huruf yang harus ditemukan siswa, kemudian siswa menyusun suku kata/kata/kalimat acak sederhana dari kartu huruf yang telah ditemukan.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti melihat metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah sehingga pembelajaran membaca kurang menarik di kelas satu SD Negeri Sugihmas 1. Ellis dalam (Halidjah, 2020) berpendapat bahwa pembelajaran membaca di sekolah dasar harus lebih menekankan kreativitas, kegiatan, dan pengalaman siswa untuk memungkinkan pembelajaran berlangsung secara alami. Guru menggunakan metode ceramah karena metode ini dianggap paling praktis. Metode tersebut digunakan karena sumber belajar tidak memadai dan kelengkapan fasilitas sekolah yang lain sangat kurang dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif. Padahal anak kelas I sekolah dasar masih tergolong anak usia dini yang masih dalam tahap dunia bermain. Sejalan dengan pendapat MJ Langeveld (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) bahwa kegiatan keseharian anak adalah bermain. Setiap anak

belajar melalui bermain. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan untuk mengajarkan siswa dalam membaca permulaan. Guru telah mengupayakan berbagai cara agar siswa berhasil menguasai keterampilan membaca permulaan. Seperti menghias ruang kelas dengan huruf, suku kata, dan kata. Melafalkan dan menghafalkan huruf sesuai bunyi huruf abjad, bernyanyi huruf dengan menyebutkan nama, dan lain sebagainya. Namun, hasil yang didapat masih belum optimal. Sehingga dalam penelitian ini peneliti memprediksi bila pembelajaran membaca permulaan menggunakan metode permainan *treasure game*, maka diharapkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Sugihmas 1 dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebanyak 19 dari 22 siswa masih belum dapat mengenali dan menyebutkan simbol-simbol huruf dengan baik, karena pembelajaran membaca yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah sehingga pembelajaran membaca kurang menarik di kelas.
2. Guru menggunakan metode ceramah yang dinilai praktis, karena sumber belajar yang tidak memadai dan fasilitas sekolah yang tidak lengkap.
3. Pembelajaran membaca masih berpusat pada guru, dan masih mengimplementasikan metode ceramah, pembelajaran belum menggunakan metode bermain.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya yaitu sebanyak 19 dari 22 siswa masih belum dapat mengenali dan menyebutkan simbol-simbol huruf dengan baik, karena guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan metode bermain dalam pembelajaran membaca permulaan sehingga pembelajaran membaca kurang menarik di kelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah, bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan metode permainan *treasure game* di SD Negeri Sugihmas 1 Grabag?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I menggunakan metode permainan *treasure game* di SD Negeri Sugihmas 1 Grabag Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, pemikiran, dan ilmu pengetahuan kepada pihak lain yang berkepentingan.
- b. Sebagai acuan dan pertimbangan bagi penelitian yang selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui permainan.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap masyarakat khususnya para pendidik dan umumnya para pembaca mengenai peningkatan keterampilan membaca permulaan yang dilakukan melalui permainan *treasure game*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi sekolah untuk dapat menggunakan metode bermain dalam meningkatkan membaca permulaan siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah tingkatan awal agar orang dapat membaca. Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar. Menurut Steinberg (Herman et al., 2017) membaca awal atau membaca permulaan adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan membaca kepada anak-anak di usia prasekolah. Dengan menggunakan permainan dan aktivitas menyenangkan sebagai perantara pembelajaran, program ini bertujuan untuk memberi anak kosakata dan materi yang lengkap dan bermakna dalam konteks pribadi mereka. Menurutnya, penyusunan program membaca permulaan meliputi lima fase, yaitu (1) Fase mengenali perkataan (pembiasaan kata); (2) Fase mengenal pasti perkataan; (3) Mengenal pasti frasa dan kalimat; (4) Menafsirkan teks; dan (5) Teknik dan bahan pengajaran.

Pada usia dini, anak diberikan motivasi untuk membaca permulaan. Membaca permulaan adalah proses dimana anak mengidentifikasi simbol bunyi bahasa, rangkaian huruf, dan maknanya. Glenn mengungkapkan bahwa belajar membaca dimulai dengan mengenalkan huruf, suku kata, dan kalimat. Pada membaca permulaan ini menegaskan pada kondisi ketika anak belajar mengenal bahan bacaan. Kemampuan membaca permulaan mengacu pada kemampuan anak (pembaca awal) dalam menguasai kode-kode alfabet seperti

mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan, mengidentifikasi fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata. Membaca permulaan, menurut definisi lain, adalah proses di mana anak-anak mengidentifikasi bunyi bahasa, rangkaian huruf dan maknanya (Zahra, 2022). Jalongo menyatakan bahwa membaca dimulai dengan mempelajari lambang bunyi dan rangkaian huruf, yang terkandung dalam rangkaian huruf (Laely, 2013).

Keterampilan membaca permulaan menekankan keterampilan membaca dasar, terutama pemahaman teks. Artinya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang tertulis menjadi bunyi yang bermakna. Pada tahap ini, mereka mungkin hanya melafalkan huruf yang dibaca tanpa memahami lambang bunyinya. Pada tahap awal pembelajaran membaca, membaca permulaan berkonsentrasi pada pengenalan simbol-simbol yang terkait dengan huruf (Utami, 2021).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan dimulai secara bertahap, mulai dari tahap anak senang melihat tulisan, senang dibacakan buku, mengetahui bahwa tulisan mengandung informasi atau cerita, anak sudah mulai mengenali beberapa kata, dan anak mampu memahami isi suatu bacaan. Membaca permulaan juga merupakan proses ketika anak dapat belajar mengidentifikasi simbol huruf, rangkaian huruf, dan dapat mengetahui makna dari kata tersebut.

2. Tujuan Membaca Permulaan

Di kelas I dan II Sekolah Dasar, pembelajaran membaca permulaan diberikan dengan tujuan membantu siswa memahami dan menyuarakan

tulisan dengan intonasi yang tepat sebagai dasar untuk membaca lebih lanjut. Pada dasarnya, tujuan kegiatan membaca adalah untuk mengumpulkan informasi atau memahami makna melalui membaca (Suleman et al., 2021).

Salah satu tujuan membaca permulaan di kelas awal adalah pengenalan huruf. Selain itu, anak-anak harus dapat membaca dan membedakan semua huruf abjad dengan baik dan benar. Apabila mereka sudah dapat menguasai dan terampil membaca dengan lafal yang jelas serta mengucapkan semua huruf dengan lancar, membaca permulaan merupakan langkah pertama dan mendasar yang akan membantu anak-anak menguasai materi selanjutnya. Jika mereka belum menguasai huruf dengan baik, anak-anak akan kesulitan untuk menguasai materi selanjutnya (Fahmi, 2018).

Tujuan lain membaca permulaan di kelas satu sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan keterampilan membaca siswa, melatih keterampilan melagukan atau keterampilan pengucapan tulisan dengan baik. Keberhasilan membaca permulaan siswa dapat membekali siswa dengan (1) pengetahuan dasar yang dapat dijadikan dasar untuk mendengarkan, (2) pengetahuan dasar yang dapat dijadikan dasar untuk berbicara, (3) pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membaca, dan (4) pengetahuan dasar yang dapat dijadikan dasar untuk menulis (Halidjah, 2020).

Membaca permulaan mendorong kemampuan dasar siswa. Irdawati, Yunidar & Darmawan (Irdawati & Darmawan, 2014) menyatakan bahwa ada tiga tujuan untuk pembelajaran membaca di sekolah dasar. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut: (1) siswa mengenal dan menguasai sistem

lukisan sehingga mereka dapat menggunakan sistem tersebut untuk membaca; (2) menumbuhkan dan mendorong minat siswa untuk membaca; dan (3) memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, yang memberikan dasar untuk membaca lebih lanjut.

Selain itu, Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan membaca permulaan adalah agar siswa memiliki keterampilan dasar untuk membaca tingkat lanjut dan dapat membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat serta memahami intonasi dan pengucapan yang benar (Aulia & Munajah, 2021).

Menurut perspektif lain, tujuan utama membaca permulaan adalah untuk memberi siswa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami metode membaca permulaan sehingga mereka dapat memahami isi bacaan dengan lebih baik. Secara rinci pembelajaran pengenalan membaca permulaan memiliki tujuan sebagai berikut (Hadiana et al., 2018):

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengenalkan cara membaca yang benar;
- b. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf;
- c. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa;
- d. Membimbing dan melatih siswa membaca menurut teknik tertentu;
- e. Melatih kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat kata-kata yang dibaca dan didengarkannya; dan

- f. Melatih keterampilan siswa untuk mampu menentukan arti tertentu suatu kata dalam konteks.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca permulaan adalah supaya siswa mampu mengenal huruf dengan benar, mampu membaca kata maupun kalimat sederhana dengan baik dan benar, mampu memahami serta mengetahui isi atau informasi yang disampaikan dari suatu bacaan.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal

Faktor internal termasuk kondisi fisik yang buruk, seperti kurang gizi, kurang tidur, atau penyakit kronis yang dapat mengganggu kemampuan membacanya (Agustina & Rachmania, 2023).

- b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal termasuk latar belakang pendidikan siswa yang buruk, yang menghalangi mereka untuk mendapatkan bimbingan di rumah. Stsus sosial ekonomi yang mengharuskan orangtua siswa bekerja lebih banyak daripada memprioritaskan pendidikan mereka, terutama belajar membaca. Orangtua harus mendukung anak mereka untuk mampu membaca dengan baik. Siswa mengikuti lingkungan masyarakat yang tidak mementingkan membaca (Hale et al., 2021).

Faktor lain yang juga mempengaruhi membaca permulaan menurut (Suryani, 2020) adalah sebagai berikut:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan logis, dan jenis kelamin. Gangguan bicara, pendengaran dan penglihatan dapat memperlambat kemajuan siswa dalam belajar membaca. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi siswa untuk belajar, khususnya belajar membaca.

b. Faktor Intelektual

Heinz mendefinisikan istilah kecerdasan sebagai aktivitas pikiran yang mencakup pemahaman dasar tentang situasi tertentu dan respons yang tepat terhadapnya. Secara umum, kecerdasan seorang siswa tidak sepenuhnya mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca permulaan. Faktor lain seperti metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga berpengaruh terhadap kemajuan membaca permulaan siswa. Faktor lingkungan tersebut meliputi latar belakang dan pengalaman keluarga siswa, serta status sosial ekonomi keluarga siswa. Lingkungan dapat membentuk kepribadian, sikap, nilai, dan kemampuan berbahasa anak. Kondisi keluarga mempengaruhi kepribadian dan adaptasi anak terhadap masyarakat. Kelas I sekolah

dasar juga termasuk dalam masa peralihan dimana terdapat perbedaan kegiatan pembelajaran dan cara belajar siswa dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar, hal tersebut juga berpengaruh terhadap kemampuan belajar membaca siswa.

d. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga mempengaruhi kemajuan kemampuan anak adalah faktor psikologis. Faktor-faktor tersebut antara lain motivasi, minat, kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Jadi, ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa. Faktor internal termasuk kondisi fisik siswa dan faktor eksternal, seperti latar belakang pendidikan yang buruk. Faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis juga merupakan faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa.

4. Tahapan Membaca Permulaan

Membaca pada anak dibagi menjadi beberapa tahapan (Zahra, 2022), yaitu:

- a. Pembaca pemula (*beginning reader*), anak suka membacakan kata-kata dan menyuruh orang lain membacakannya.
- b. Pembaca tumbuh (*emergent reader*), anak belajar bahwa menulis adalah cara untuk mengungkapkan cerita atau informasi.
- c. Pembaca awal (*early reader*), anak belajar beberapa kata yang sulit dan membaca karya lainnya.

- d. Pembaca ahli (*fluent reader*), anak dapat mengevaluasi bacaannya dan menemukan makna sebenarnya.

Tahapan belajar membaca *alphabetic fluency* (kefasihan alfabet) yang biasa terjadi pada anak rentang usia 6-7 tahun. Berikut beberapa ciri anak pada tahap *alphabetic fluency* (Luciana, 2024):

- a. Siswa tidak lagi berpura-pura mampu membaca;
- b. Saat membaca atau menyebutkan sesuatu akan disertai dengan tunjukkan tangan;
- c. Siswa sudah mulai mengenal kata lebih banyak;
- d. Terkadang siswa juga bisa mengaku belum mampu membaca kata-kata tertentu;
- e. Menggunakan gambar atau menunjuk sesuatu untuk membaca; dan
- f. Membaca dengan lantang kata demi kata.

Jadi tahap membaca permulaan pada anak terdiri dari beberapa tahapan. Mulai dari tahap *beginning reader* atau pembaca pemula sampai dengan pembaca ahli atau *fluent reader* dimana anak sudah mampu menemukan makna sebenarnya dari yang telah dibaca. Kemudian anak akan lanjut pada tahap *alphabetic fluency* dimana anak sudah mampu membaca kata dengan lantang. Tahapan membaca permulaan ini akan terlihat ketika anak mulai melakukan permainan *treasure game*.

5. Indikator Membaca Permulaan

Beberapa indikator kemampuan membaca permulaan pada anak usia 6-7 tahun menurut adalah (Amanaturrahmah, 2023):

- a. Mampu menyebutkan bunyi dari simbol huruf yang diketahui
- b. Mampu menyebutkan bunyi dari simbol huruf awal dari nama objek terdekat
- c. Mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf yang sudah dikenalnya
- d. Mampu membunyikan kata dengan jelas

Menurut Masykuri Indikator membaca permulaan anak usia 6-7 tahun adalah (Masykuri, 2019):

- a. Mengidentifikasi huruf vokal
- b. Mengidentifikasi huruf konsonan
- c. Mengidentifikasi huruf dalam kata
- d. Merangkai susunan kata sederhana

Selain indikator di atas, kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar dapat diukur melalui indikator berikut (Damaiyanti et al., 2021):

- a. Mengucapkan semua kata dengan jelas
- b. Kecepatan dalam membaca teks
- c. Panjang pendeknya suara dalam melafalkan teks

Dari referensi tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator membaca permulaan anak usia 6-7 tahun adalah ketika anak mampu dalam mengidentifikasi simbol huruf, merangkai susunan kata, dan menyusun kata acak sederhana.

B. Permainan Treasure Game

1. Pengertian *Treasure Game*

Permainan, menurut KBBI adalah barang yang digunakan untuk bermain atau sesuatu yang dipertandingkan. Pada dasarnya, permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan hanya untuk itu, bukan karena ingin mendapatkan sesuatu dari kegiatan tersebut (Rachmatullah, 2015).

Permainan juga disebut sebagai *game* adalah sekumpulan permainan yang dimainkan oleh satu atau beberapa pemain dengan tujuan, larangan dan konsekuensi. Pada dasarnya game merupakan media hiburan untuk berbagai kalangan. Namun, belakangan ini guru mengembangkan permainan atau *game* sebagai media maupun metode pembelajaran untuk siswa (Suryadi, 2018).

Beberapa ahli menjelaskan tentang teori permainan (Rachmatullah, 2015) yaitu:

- a. Menurut Gross permainan harus dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.
- b. Hall berpendapat bahwa permainan adalah sisa dari periode perkembangan manusia yang lebih lama, tetapi sekarang diperlakukan sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu.
- c. Menurut Schaller permainan memiliki sifat membersihkan dan membuat orang nyaman setelah menyelesaikan tugasnya. Permainan tidak sama dengan bekerja.

- d. Ljublinkaja (1961), seorang ahli psikologi Rusia, menganggap permainan sebagai representasi realitas dan cara awal untuk memperoleh pengetahuan.

Treasure game adalah permainan berburu suatu benda dengan menggunakan bantuan petunjuk untuk menemukan benda yang tersembunyi di suatu tempat (Nuha, 2018). Permainan ini dapat dimainkan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau di ruang terbuka, dan umumnya tidak ada batasan usia untuk pemain.

Pengertian lain menyatakan bahwa permainan harta karun juga dikenal sebagai permainan *treasure game* (permainan harta karun) adalah permainan edukasi yang menyenangkan yang dapat membantu anak meningkatkan keterampilan membaca awa mereka. Strategi ini menggabungkan aktivitas di dalam dan di luar rumah (Ardani, 2022).

Treasure Game adalah permainan di mana orang bermain bersama untuk menemukan sesuatu yang tersembunyi melalui artikel, lokasi, atau tempat dengan menggunakan serangkaian petunjuk (Shiralkar, 2016). Permainan ini dapat dimainkan baik di dalam maupun di luar ruangan.

Jadi, *treasure game* merupakan permainan yang membina (mengarahkan dalam melaksanakan) pembelajaran membaca permulaan siswa kelas satu sekolah dasar. Pada penelitian ini permainan ini dimainkan dengan cara menyembunyikan benda berupa *flashcard*/kartu huruf yang harus ditemukan siswa, kemudian siswa menyusun huruf/suku kata/kata yang ditemukannya menjadi kata atau kalimat yang sesuai dengan petunjuk. Siswa

kemudian diminta membaca susunan benda-benda tersembunyi yang telah ditemukan dan dirangkai. Siswa atau kelompok yang dapat menyusun huruf atau kata sesuai klue serta dapat membacanya dengan benar dia yang akan mendapat poin.

2. Jenis-jenis Permainan

Treasure game adalah permainan berburu harta karun yang dapat dimainkan secara individu atau lebih dari satu orang. Permainan ini biasanya tidak memiliki batasan usia. Permainan ini dapat dimainkan baik di dalam maupun di luar seperti di kebun, taman, atau di tempat lain yang memungkinkan untuk menyembunyikan harta karun (Chasanah, 2023).

Permainan ini memulai dengan tahap persiapan, di mana pemain harus menyiapkan benda nyata (dua jenis) yang berfungsi sebagai harta karun yang harus ditemukan. Selanjutnya, pemain dibagi dalam beberapa kelompok dan mencari benda yang tersembunyi di peta. Setelah benda yang dicari ditemukan, mereka langsung kembali ke tempat semula. Setelah itu, siswa mengerjakan tugas sesuai perintah permainan. Permainan dengan aturan, juga dikenal sebagai permainan dengan bermain, adalah permainan yang dimainkan oleh anak dan memiliki aturan yang harus diikuti oleh mereka saat bermain. (Samsiah, 2018).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *treasure game* termasuk dalam jenis permainan dengan aturan atau *games with play*, karena dalam permainan *treasure game* terdapat aturan yang harus dipatuhi anak.

3. Tahapan Permainan *Treasure Game*

Treasure game adalah permainan asli yang biasanya digunakan dalam game-game yang membutuhkan partisipasi pemain. Oleh karena itu, ketika *treasure game* ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran, harus diadopsi dan disesuaikan secara konsisten dengan tujuan pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran membaca permulaan. Menurut Kim dan Yao (Rofiah, 2017), metode penerapan permainan harta karun (*treasure game*) terdiri dari empat tahap: presentasi, memori, pengembangan, dan evaluasi.

a. Tahap Presentasi (*Presenting Phase*)

Pada saat orientasi (pengenalan), guru memberikan serangkaian instruksi terkait permainan yang akan mengarah pada pembelajaran pembelajaran melalui permainan *treasure game*. Informasi dasar tersedia dari sumbernya, membantu siswa dengan mudah memahami tujuan permainan.

b. Tahap Memori (*Retrieving Phase*)

Siswa harus menjelajahi setiap tempat dengan menggunakan petunjuk dan bertemu dengan guru untuk memberikan penjelasan dan bantuan tentang sub topik yang relevan setelah mereka menemukan instruksi dari tahap presentasi. Selama permainan, siswa mungkin akan menemukan dan menghadapi beberapa tantangan sampai menemukan objek tersembunyi.

c. Tahap Pengembangan (*Developing Phase*)

Ketika siswa mendapatkan bantuan di suatu tempat, mereka mungkin mendapatkan ide untuk menjawab pertanyaan. Siswa melakukan ini melalui proses “*construct knowledge* / membangun pengetahuan”, di mana siswa menganalisis informasi yang mereka kumpulkan dan menuliskan ide-ide tersebut ke dalam buku mereka dengan mempertimbangkan pertanyaan. Jika mereka membutuhkan lebih banyak informasi untuk memahami informasi yang diberikan, mereka dapat mencari sumber lain dengan meninjau ide-ide dalam buku mereka, sehingga membatasi tempat di mana siswa dapat mendapatkan bantuan tambahan tentang masalah tersebut, yang memungkinkan mereka membuat jawaban yang tepat untuk setiap pertanyaan.

d. Tahap Evaluasi (*Evaluating Phase*)

Ketika siswa menemukan harta karun di suatu tempat, mereka harus beristirahat. Pada tahap presentasi penelitian, siswa harus menjawab pertanyaan. Contoh jawaban yang oleh guru dibandingkan dengan jawaban siswa untuk menentukan lulusnya ujian. Jika siswa lulus, siswa akan menerima poin dan hadiah yang akan membantu mereka menghadapi tantangan di tingkat berikutnya. Tim atau siswa dengan jumlah poin tertinggi akan menang.

Berdasarkan teori tahapan bermain *treasure game* maka dalam penelitian ini tahapan bermain yang digunakan terdapat empat tahapan yaitu presentasi, tahap memori, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Pada tahap presentasi guru menjelaskan apa itu permainan *treasure game*, bagaimana cara bermain,

dan aturan pada permainan *treasure game*. Setelah itu guru membagi kelompok dalam satu kelas menjadi empat kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 5 sampai 6 siswa. Selanjutnya pada tahap memori siswa diperintahkan untuk menjelajahi setiap tempat yang telah ditentukan menggunakan petunjuk. Tempat yang dijelajahi adalah tempat yang sudah disepakati untuk melakukan permainan *treasure game*. Bisa di dalam atau juga di luar kelas yang tentunya tidak jauh dari ruang kelas. Tahap pengembangan, guru membuat *klue* (kata/kalimat) yang harus disusun siswa. Setelah itu guru membuat petunjuk/peta yang nantinya dipakai dan digunakan siswa untuk menemukan *hidden object* atau benda tersembunyi. Kemudian guru membuat nomor urut yang digunakan untuk menentukan urutan kelompok siswa dalam bermain. Selanjutnya guru meminta satu anak dari setiap anggota untuk mengambil nomor urut yang telah dibuat. Setelah anak mendapatkan nomor, permainan *treasure game* dimulai. Permainan dimulai dari kelompok yang mendapat nomor urut 1 dan seterusnya. Kelompok yang tidak bermain dikondisikan untuk tidak berada di lokasi permainan. Siswa yang bermain mulai mencari *hidden object* yang disembunyikan, setelah menemukan *hidden object* siswa mulai menyusun sesuai dengan *klue* yang telah dibuat guru dan membaca susunan tersebut. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi kelompok yang berhasil menyusun dan membaca *klue* dengan benar akan mendapat poin. Kelompok yang dapat mengumpulkan poin terbanyak adalah yang menjadi pemenang.

4. Manfaat Permainan *Treasure Game*

Karena anak usia dini pada dasarnya sangat aktif dan suka bermain, permainan ini memiliki potensi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Mereka juga dapat belajar tentang bagaimana menjadi sportif, berkolaborasi, dan menghargai satu sama lain saat bermain. Menurut Rofiah dalam (Putri et al., 2020) terdapat 3 manfaat metode permainan *treasure game* sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan kebiasaan berkolaborasi karena semua siswa berkontribusi dalam permainan.
- b. Meningkatkan motivasi kelompok untuk memecahkan setiap *klue*, karena *klue* yang dipecahkan akan menghasilkan poin.
- c. Menumbuhkan semangat siswa dalam memecahkan setiap *klue*.

Selanjutnya permainan *treasure game* memiliki 5 manfaat sebagai berikut (Bellanca, 2011):

- a. Kerja sama antar anggota kelompok karena setiap kelompok akan menghadapi tantangan untuk memecahkan masalah.
- b. Mengajarkan siswa untuk jujur dan mematuhi semua peraturan yang sudah ditetapkan..
- c. Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
- d. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- e. Siswa akan menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran yang disampaikan.

Angraeni mengemukakan manfaat lain dari permainan harta karun yaitu, menjadikan siswa aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan dalam belajar membaca (Angraeni, 2021). Sejalan

dengan pendapat Angraeni, Rita (Rita, 2011) mengungkapkan manfaat dari penggunaan permainan *treasure game* antara lain:

- a. Memotivasi siswa dalam belajar,
- b. Mengurangi stres dalam belajar,
- c. Memungkinkan siswa mengenal langsung objek yang dipelajari, dan
- d. Menyerupai konteks kehidupan sehari-hari.

Jadi, manfaat dari permainan *treasure game* dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan bagi siswa yaitu dapat membantu siswa belajar membaca permulaan dengan meningkatkan motivasi mereka dan mengurangi rasa jenuh. Harapannya kesenangan dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pengajaran membaca permulaan pada siswa kelas I di SDN Sugihmas 1 Grabag.

5. Kelebihan dan Kelemahan Permainan *Treasure Game*

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari metode permainan *treasure game* ini. Kelebihan dari metode permainan *treasure game* ini adalah (Putri et al., 2020):

- a. Metode permainan *treasure game* memungkinkan siswa lebih dekat dengan alam (suasana baru dalam belajar).
- b. Memberikan motivasi untuk mengatasi setiap hambatan dalam menemukan harta karun.
- c. Memotivasi siswa untuk dapat memecahkan masalah.

- d. Menumbuhkan sikap kerja sama karena setiap siswa berkontribusi dalam tim.

Menurut (Bellanca, 2011), beberapa kelebihan dari permainan *treasure game* adalah sebagai berikut:

- a. Permainan *treasure game* mengajak siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman.
- b. Memberikan dorongan untuk memecahkan setiap teka-teki.
- c. Menumbuhkan semangat untuk memecahkan teka-teki karena setiap orang berkontribusi pada tim.
- d. Menumbuhkan sikap kerja sama, karena setiap individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.

Kelemahan dari metode permainan *treasure game* ini adalah (Putri et al., 2020):

- a. Penerapan metode permainan *treasure game* memerlukan waktu yang cukup lama karena siswa harus mencari benda tersembunyi yang disembunyikan kemudian menyusunnya.
- b. Metode *treasure game* ini mempunyai cakupan tempat/wilayah penerapan yang luas.
- c. Siswa akan dapat leluasa melakukan aktivitas diluar proses pembelajaran.
- d. Guru harus meminimalkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk proses pembelajaran dan mempersiapkan tempat untuk bermain. Guru juga

harus dapat mengkondisikan siswa saat penjelajahan dilakukan di luar ruangan.

Selanjutnya menurut (Bellanca, 2011), kekurangan permainan *treasure game* adalah:

- a. Penerapan permainan *treasure game* ini membutuhkan banyak waktu, karena siswa harus mencari objek yang disembunyikan.
- b. Penerapan permainan *treasure game* ini membutuhkan tempat yang cukup luas.

Permainan *treasure game* belum banyak diterapkan disekolah. Permainan ini sangat memerlukan keterampilan dari guru dalam proses pembelajaran. Mengubah kebiasaan siswa belajar dari yang menggunakan metode ceramah diubah menjadi belajar memecahkan masalah bersama dengan kelompok. Selain itu permainan ini juga membutuhkan persiapan yang matang sehingga hal ini menjadi kesulitan sendiri baik bagi guru maupun siswa. Karena jumlah kelompok yang terlalu besar dan banyaknya langkah-langkah permainan *treasure game* yang harus dilakukan sehingga sulit bagi siswa untuk melakukan permainan ini, terlebih lagi siswa baru mengenal permainan *treasure game*.

C. Penelitian yang Relevan

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Yunita Cahyani, Dewi Triyanasari, dan Pinkan Amita Tri dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Madiun pada tahun 2019 berjudul “Pengaruh Teknik *Treasure Game* Berbasis Model *Think Pair Share* Terhadap Pengaruh Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kemampuan matematika siswa SD Kelas III dan teknik *Treasure Hunt Game* yang didasarkan pada model *Think Pair Share*. Penelitian kuantitatif ini adalah jenis *One Group Pretest-Posttest*. Data diperoleh untuk pengujian hipotesis dengan t-test, dengan hasil $t_{hitung} = 20,30$ dan $t_{tabel} = 2,101$. Oleh karena itu, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($20,30$ lebih besar dari $2,101$), H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Penelitian tambahan yang dilakukan oleh Risa Kholifah, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2022, berjudul “Pengaruh Permainan *Treasure hUnt* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung”. Studi ini bertujuan untuk menentukan bagaimana permainan *treasure hunt* berdampak pada kecerdasan interpersonal anak usia dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pencairan harta karun memengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung. Dengan menggunakan hipotesis pengajuan, kami menemukan bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,000$ di bawah $0,05$, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa permainan ini memengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia dini.

3. Penelitian terbaru, yang dilakukan Irma Agustiana, mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2023, berjudul “Penggunaan metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merencanakan dan menerapkan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi, bagaimana menerapkan metode ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi, dan bagaimana mengevaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi. Perencanaan ini mencakup penerapan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan indikator. Selain itu, perlu dicatat semua kebutuhan untuk pelaksanaan, seperti RPP, bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, perlu dibuat lembar observasi dan pedoman wawancara.

Dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan, nampaknya banyak upaya yang telah dilakukan para peneliti menggunakan teknik maupun metode permainan *treasure game* untuk meningkatkan hasil belajar dan kecerdasan interpersonal siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

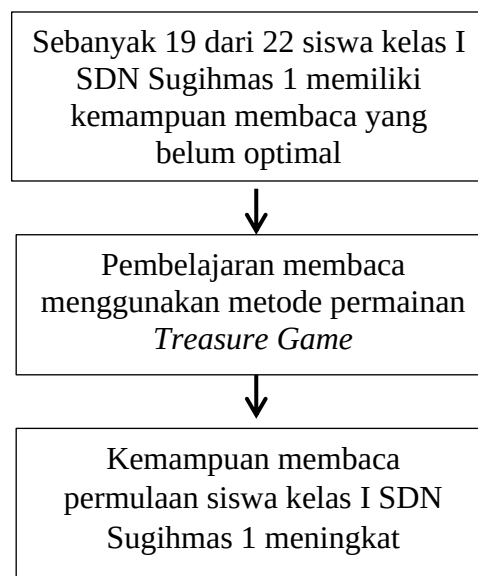
pembelajaran menggunakan metode permainan *treasure hunt* efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar dan kecerdasan interpersonal siswa. Namun, dari beberapa penelitian tersebut nampaknya belum ada penelitian yang meneliti tentang peningkatan keterampilan membaca permulaan khususnya melalui metode permainan *treasure game*.

D. Kerangka Pikir

Berdasarkan pengamatan peneliti kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Sugihmas 1, sebanyak 19 dari 22 siswa masih belum optimal dalam membaca permulaan. Banyak ditemukan siswa yang masih belum dapat mengenali atau menyebutkan simbol huruf dengan baik sehingga anak belum dapat membaca kata maupun kalimat sederhana dengan baik. Akibatnya anak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut disebabkan karena metode yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca permulaan kurang sesuai.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran membaca siswa adalah metode permainan *treasure game*. Metode permainan ini dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode permainan *treasure game* dapat memberikan pembelajaran yang aktif pada siswa. Siswa diarahkan untuk belajar bekerja sama dalam menemukan, menyusun dan membaca *hidden object* atau benda tersembunyi yang telah ditemukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan metode permainan *treasure game* dalam pembelajaran membaca permulaan, akan

menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

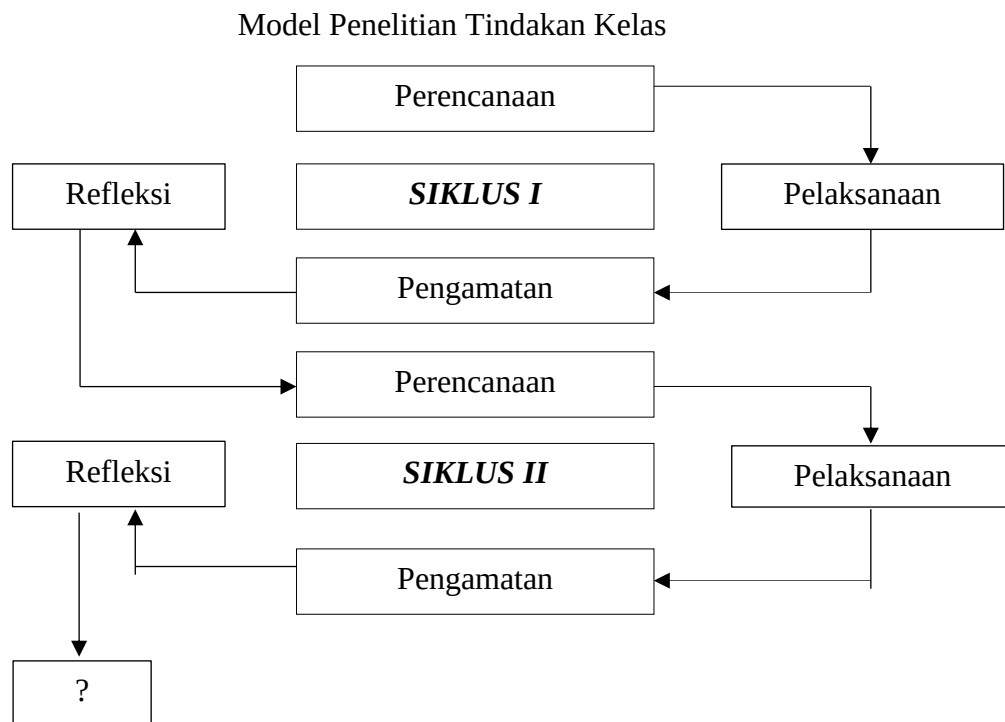
A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) berfokus pada kondisi di mana guru belajar dan membantu meningkatkan kualitas pengajaran guru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilakukan secara siklis (berdaur) oleh guru atau calon guru di dalam kelas. PTK memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan untuk mendeteksi dan menyelesaikan masalah. menurut (Lafendy, 2023), ini karena proses PTK dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap-tahap ini digunakan untuk memecahkan masalah dan mencoba hal-hal baru untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) partisipan. Disebut demikian karena peneliti terlibat secara langsung dalam penelitian dari awal hingga akhir proses penulisan hasilnya, terutama laporan. Peneliti terlibat sejak awal perencanaan penelitian dan kemudian melakukan pengumpulan, pengawasan, pencatatan, dan analisis data. Semua ini dilakukan sebelum peneliti melaporkan hasilnya (Mualimin, dan Cahyadi, 2014).

Penelitian ini menggunakan model spiral, penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model spiral terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi (Maliasih et al., 2017).

Terdapat empat bagian dalam model penelitian tindakan kelas: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan adalah serangkaian rencana tindakan yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan hasil akhir. Rencana tindakan penelitian tindakan harus berorientasi ke depan. Komponen kedua adalah pelaksanaan, yang harus dilakukan dengan hati-hati dan merupakan kegiatan praktik yang direncanakan sebelumnya. Pada penelitian tindakan kelas ini, elemen pengamatan selanjutnya adalah pengamatan terhadap perawatan yang diberikan selama kegiatan tindakan. Pengamatan memiliki tujuan penting, yaitu melihat dan mencatat dampak tindakan terhadap subjek yang diteliti. Langkah terakhir, refleksi adalah saat peneliti menilai situasi dan kondisi setelah subjek atau objek yang diteliti menerima perawatan secara otomatis. Langkah refleksi biasanya dicapai melalui seminar, diskusi antara sesama peneliti, atau diskusi antara subjek yang diteliti.



Gambar 2 Alur Model PTK Kemmis MC Taggart

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berikut adalah variabel penelitian yang menjadi fokus penelitian tindakan kelas:

1. Variabel *Input*

Variabel yang berkaitan dengan siswa, guru, bahan ajar, sumber belajar, prosedur evaluasi, dan lain-lain. Variabel *input* dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Sugihmas

1. Siswa masih belum dapat mengenali simbol-simbol huruf dengan baik. Proses membaca permulaan menjadi kurang menarik karena guru menggunakan metode ceramah.

2. Variabel Proses

Variabel proses adalah variabel yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti cara siswa belajar, penerapan strategi, metode, atau model pembelajaran tertentu. Dalam penelitian ini, variabel proses adalah penerapan metode permainan *treasure game* pada pembelajaran membaca permulaan dengan tujuan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

3. Variabel *Output*

Variabel *output* yaitu variabel yang berhubungan dengan hasil setelah penelitian dilakukan. Variabel *output* dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Sugihmas 1.

C. Definisi Operasional Variabel

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel terikat adalah kemampuan membaca permulaan, dan variabel bebas adalah metode permainan *treasure game*.

1. Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah tahap anak belajar mengenal bahan bacaan dan mengidentifikasi simbol bunyi bahasa, rangkaian huruf, dan maknanya. Proses ini dimulai dengan mengenalkan huruf, suku kata, dan kalimat, menggunakan tanda baca yang tepat, membaca kalimat dengan irama yang tepat, dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan isi bacaan.

2. Metode Permainan *Treasure Game*

Treasure game adalah permainan berburu suatu benda dengan bantuan petunjuk untuk menemukan benda yang tersembunyi di suatu tempat. Permainan ini bisa dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, tidak memiliki batasan usia, jadi siapa pun dapat memainkannya. Dimainkan dengan cara menyembunyikan benda berupa *flashcard* huruf yang harus ditemukan siswa secara berkelompok, kemudian siswa harus menyusun *flashcard* huruf yang ditemukannya menjadi kata atau kalimat sesuai dengan klue yang dibuat oleh guru. Kelompok yang dapat menemukan, menyusun dan membaca huruf dengan benar maka kelompok tersebut akan mendapat poin.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa di kelas I SD Negeri Sugihmas 1 Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sugihmas 1 Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Waktu penelitian dilakukan pada bulan September 2024 pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Sugihmas 1 Grabag melalui metode permainan *treasure game*. Kemampuan membaca permulaan siswa dalam satu kelas dapat dianggap berhasil jika persentase rata-ratanya mencapai 75% dari kriteria baik (Arikunto, 2012).

G. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi dan wawancara.

1. Observasi merupakan metode pengumpulan data menggunakan alat observasi untuk mengamati objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal yang diamati dapat berupa gejala tingkah laku, benda hidup, atau benda mati (Sanjaya, 2014). Alat atau instrumen observasi diperlukan agar observasi berhasil. Instrumen observasi adalah alat yang membantu

observator mencatat hasil pengamatannya. Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan di SD Negeri Sugihmas 1 Grabag yang dilakukan melalui metode permainan *treasure game* diamati secara langsung.

2. Wawancara adalah teknik yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan narasumber. Pada penelitian ini, metode ini membantu peneliti untuk menggali informasi mendalam mengenai subjek ataupun metode pembelajaran yang akan diteliti melalui tanya jawab dengan narasumber. Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan siswa yang berkaitan dengan pembelajaran membaca permulaan. Wawancara pada penelitian ini tidak terjadwal, peneliti melakukan tanya jawab pada guru maupun siswa sebelum atau sesudah dilakukannya tindakan. Kemudian peneliti mengumpulkan informasi yang didapatkan.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Afif, 2019) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti selama proses penelitian untuk mengumpulkan data dan membuat proses menjadi sistematis dan lebih mudah diolah. Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengamati dan mencatat kegiatan siswa selama pembelajaran membaca permulaan.

Tabel 1**Tabel 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir
1.	Mengenai huruf	Mengidentifikasi simbol huruf vokal	Mampu memahami dan menyebutkan huruf 5 huruf vokal (a, i, u, e, o)	1
		Mengidentifikasi simbol huruf konsonan	Mampu memahami dan menyebutkan huruf b, c, d, f, g, h, j	2
			Mampu memahami dan menyebutkan huruf k, l, m, n, p, q, r	3
			Mampu memahami dan menyebutkan huruf s, t, v, w, x, y, z	4
2.	Membaca suku kata berpola	Membaca suku kata berpola “KV” (konsonan-vokal) dan “VK” (vokal-konsonan)	Mampu menyusun dan membaca suku kata yang tersusun dari huruf konsonan-vokal dan vokal-konsonan	5
3.	Membaca kata	Merangkai susunan kata	Mampu menyusun kata acak sederhana	6

I. Prosedur Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan melihat proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan dari penelitian pendahuluan ini adalah untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas I, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran membaca permulaan. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I yang berjumlah 22 siswa, tetapi hanya 19 siswa yang akan dinilai dan dianalisis. Hal ini dikarenakan 3 siswa lain sudah memiliki kemampuan membaca permulaan yang baik dan optimal. Hal tersebut dibuktikan ketika peneliti melakukan

observasi sebelum dilakukannya tindakan. Tiga siswa tersebut telah memahami huruf abjad dengan baik, ketika guru memperlihatkan huruf abjad secara acak tiga siswa tersebut sudah dapat mengidentifikasi bunyi dan bentuk huruf dengan benar. Kemudian ketika diperlihatkan kartu suku kata berpola vokal-konsonan “ar” tiga siswa tersebut juga dapat membaca dengan benar. Sedangkan siswa yang lain ada yang membaca berbunyi “aer”, ada juga siswa yang membaca “are” dan sebagian siswa ada yang hanya diam tidak menjawab.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, kemudian akan dilakukan perencanaan penelitian tindakan kelas untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan dua siklus dengan tiga kali pertemuan setiap siklusnya. Setiap siklus melalui empat tahapan yaitu:

1. Perencanaan

Setelah peneliti melakukan observasi ketika proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk menemukan permasalahan pada pembelajaran dan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Selanjutnya peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- a. Menyusun perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan sub tema pada hari itu. Perencanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembuatan perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang ada di sekolah.

- b. Mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk penelitian, meliputi lembar observasi, lembar pedoman wawancara, lembar tes dan alat bahan yang dibutuhkan dalam permainan *treasure game*.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran yang diperlukan.
- d. Mempersiapkan lembar observasi yang berisi tentang aspek dan indikator kemampuan membaca permulaan anak.
- e. Mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai perkembangan kemampuan membaca permulaan anak.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari isi perencanaan yang telah disepakati bersama dan sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti melakukan pengenalan terlebih dahulu kepada subyek penelitian, kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan diawali dengan memberikan informasi mengenai permainan *treasure game*. Setelah itu, peneliti akan menyampaikan tata cara bermainnya dan membuat kesepakatan bersama subyek mengenai aturan bermain. Setelah kegiatan bermain selesai peneliti akan melihat berapa banyak kelompok yang dapat menemukan dan menyusun *klue* dengan benar.

Tabel 2 Perencanaan Kegiatan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Hari Tanggal	Materi	Alat dan Bahan
I	I	Jumat, 6 September 2024	Tebak huruf menggunakan permainan <i>treasure game</i>	<i>Flashcard</i> huruf, spidol, kertas, dll
	II	Sabtu, 7 September 2024	Menyusun suku kata berpola dari huruf menggunakan permainan <i>treasure game</i>	<i>Flashcard</i> huruf
	III	Senin, 9 September 2024	Menyusun kalimat sederhana 1-2 kata menggunakan permainan <i>treasure game</i>	Spidol, kertas, kartu huruf, kartu suku kata
II	IV	Selasa, 10 September 2024	Bermain <i>treasure game</i> menyusun kata dari kartu suku kata	Kartu suku kata, spidol, kertas, dll
	V	Jumat, 13 September 2024	Bermain <i>treasure game</i> menyusun suku kata berpola dari kartu huruf	Kartu huruf, kertas, spidol
	VI	Sabtu, 14 September 2024	Bermain <i>treasure game</i> menyusun kalimat 2-4 kata	Kartu suku kata, kartu kata, kertas, spidol

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan dilakukan selama kegiatan bermain berlangsung. Tahap ini dilakukan guna mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun. Selain itu, untuk mengetahui seberapa jauh tindakan tersebut dapat memberikan perubahan sesuai yang diharapkan peneliti yaitu meningkatnya

kemampuan membaca permulaan siswa, serta sebagai bahan dasar untuk melakukan refleksi.

4. Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan telah berhasil atau belum dengan melakukan analisa hasil lembar observasi, kemudian peneliti dan guru melakukan penilaian untuk menentukan atau menyusun rencana tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya apabila diperlukan.

J. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti mencapai kesimpulan. Menurut (Sugiyono, 2015), analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh secara sistematis sehingga data tersebut dapat dipahami dengan mudah dan temuannya dapat dibagikan kepada orang lain.

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yang mendeskripsikan data yang diperoleh dari instrumen penelitian. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung jumlah skor yang diperoleh setiap anak, menghitung nilai, dan menghitung persentase keberhasilan. Metode tersebut digunakan untuk menghitung persentase siswa yang telah selesai dengan menggunakan metode di bawah ini (Yoni, 2010):

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kemampuan membaca permulaan adalah tahap awal belajar membaca siswa. Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dapat ditingkatkan melalui penggunaan strategi permainan *treasure game*. Penelitian yang dilakukan di SD Negeri sugihmas 1 Grabag Kabupaten Magelang menemukan bahwa metode permainan *treasure game* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di setiap siklus. Ini dibuktikan dengan peningkatan persentase setiap siswa dan rata-rata kelas selama siklus I, II, dan pra-siklus. Peningkatan ini dapat disebabkan oleh penjelasan metode permainan yang lebih baik, cara bermain, dan aturan permainan yang diberikan pada pembelajaran *treasure game* ini. Sudah pasti, perbaikan yang diberikan didasarkan pada refleksi dari tindakan yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Siswa mampu memahami huruf abjad yang terdiri dari lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan setelah diberikan permainan *treasure game* dalam pembelajaran membaca permulaan. Namun, satu siswa masih mengalami kesulitan. Selain itu, siswa dapat menyusun suku kata menjadi sebuah kata, menyusun suku kata menjadi suku kata berpola dan membaca susunan huruf tersebut, dan menyusun suku kata menjadi kalimat sederhana yang terdiri dari 2 sampai 3 kata.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Sebaiknya untuk kedepannya guru/pendidik memberikan metode permainan *treasure game* dalam pembelajaran membaca permulaan, karena telah dibuktikan oleh peneliti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Di sarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat membuat kegiatan permainan yang lebih menarik perhatian siswa dan dengan aturan yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat mengikuti dan melaksanakan permainan dengan lebih percaya diri. Tujuannya agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M. (2019). Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Packing Produk Minuman PT. Singa Mas Pandaan. *JAMIN: Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Inovasi Bisnis*, 1(2), 104. <https://doi.org/10.47201/jamin.v1i2.11>
- Agustina, E., & Rachmania, S. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kesulitan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i1.1558>
- Amanaturrahmah, I. (2023). Pelatihan Membaca Menggunakan Metode Fonik untuk Melatih Kemampuan Membaca bagi Anak Usia Dini. *Pengabdian Epada Masyarakat Al-Amin*.
- Angraeni, R. (2021, February). Permainan Harta Karun Tingkatkan Kemampuan Memahami Bacaan. *Jateng Pos.Co.Id*. <https://jatengpos.co.id/permainan-harta-karun-tingkatkan-kemampuan-memahami-bacaan/arif/>
- Ardani, P. P. (2022). PERMAINAN HARTA KARUN UNTUK MENGENAL KONSEP RUANG BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN Pupung Puspa Ardini, I Gusti Ayu Putu Mastini, Icam Sutisna. 131–137.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Aulia, L. S., & Munajah, R. (2021). Studi Deskriptif Membaca Permulaan Di Kelas Ib Sdn Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Dasar*, 5(1), 67–76.
- Bellanca, J. (2011). *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif*. Indeks.
- Chasanah, N. (2023, February 27). Belajar Matematika Asyik dengan Metode Treasure Hunt. *Radar Semarang*. <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721407019/belajar-matematika-asyik-dengan-metode-treasure-hunt>
- Damaiyanti, R., Satrijono, H., Hutama, F. S., Ningsih, Y. F., & Alfarisi, R. (2021). Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 Jember pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 75. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v8i2.24990>
- Dini, U. (2017). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

- Fahmi. (2018). Membaca Permulaan Untuk Anak PAUD Dan SD/MI Kelas Awal. *Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan*, 5(1), 13.
- Faujiah, S., Mayasari, L. I., & Ulfa, M. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada pelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* III, 165–169.
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1294%0Ahttps://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1294/890>
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., Marlina, I., & Subang, S. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. IV, 212–242.
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12), 447–453.
<https://doi.org/10.56393/decive.v1i12.211>
- Halidjah, S. (2020). Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Strategi Kopasus Permainan Kubus Di Kelas I Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 14–27.
- Herman, H., Saleh, S., & Islami, N. M. (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2(1), 481–486.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Irdawati, Y., & Darmawan. (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4), 1–14.
- Laely, K. (2013). MELALUI PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta melaksanakan guru. *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI* Volume 7 Edisi 2, November 2013, 301–320.
- Lafendy, F. (2023). Urgensi penelitian tindakan kelas dalam lingkup pendidikan. *Tarbawi*, 6(2), 142–150. <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi>

- Luciana. (2024). 5 Tahapan Belajar Membaca pada Anak yang Wajib Kita Ketahui. *Www.Ibupedia.Com*. <https://www.ibupedia.com/artikel/balita/5-tahapan-belajar-membaca-pada-anak-yang-wajib-kita-ketahui>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Marfu'ah. (2021). Tingkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD dengan Metode “Sargica.” *Poskota Jateng*. <https://jateng.poskota.co.id/2021/12/20/tingkatkan-kemampuan-membaca-siswa--kelas-1-sd-dengan-metode-sargica#:~:text=Hasil belajar yang diharapkan dalam,2 -4 baris dengan lafal>
- Masykuri. (2019). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I MI Pesantren Pembangunan Cibeunying Kecamatan Majenang Kabupaten Cilacap Tahun 2017/2018 [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/9751/1/SKRIPSI FULL.pdf>
- Mualimin, dan Cahyadi, R. A. H. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Gading Pustaka. <http://eprints.umsida.ac.id/4119/>
- Muryono, Erwin Akib, & Muhammad Akhir. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas Rendah Sd Pertiwi Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 37–52. <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i2.28231>
- Naibaho, D. (2018). Peranan Guru sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik. *Iakntarutung*. <https://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/humaniora/article/view/25>
- Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256. <https://doi.org/10.36815/tarbiya.v7i2.230>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Pratiwi, E. (2022). Efektifitas Permainan Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Keterampilan Membaca. *UIN Ar Raniry*.
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203>

- Rachmatullah, D. (2015). Definisi Permainan Menurut Para Ahli. <http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli>
- Rafiqah. (2020). Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 2366–2372. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Rita, S. (2011). Using a Blind Man Treasure Game in Teaching Vocabulary to Elementary School Students. *Universitas Negeri Padang*.
- Rofiah, N. (2017). Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Metode Permainan Treasure Hunt di Kelas IV MIM Ajibarang.
- Sahrol, S., Akbar, K., & Atmaja, N. M. K. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Guling Depan Dalam Senam Lantai Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Kancong Tanah Pinoh Barat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 8(1), 30–35. <https://doi.org/10.46368/jpjkr.v8i1.318>
- Samsiah, S. (2018). Permainan “catch me” menstimulasi perkembangan anak. *Ijeces*, 1(2), 1–8.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Setyadhani, R. L. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan (Rillia Lestari Seyadhani) 1. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, IV (2), 1–8.
- Shiralkar, S. (2016). *IT Through Experiential Learning: Learn, Deploy and Adopt IT Through Gamification*. Apres.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif* (S. Y. Ratri (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Suryadi, D. S. (2018). Pembangunan Game Edukasi Peracikan Obat Herbal Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Suryani, A. I. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus Di SDN 105 Pekanbaru). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 115–125. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7860>

Utami, F. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan (R&D di Kelas 1 SDN Cipeundeuy). Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Yoni, A. (2010). Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Familia.