

MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN IMAJINASI DAN KETERAMPILAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD NEGERI CELUKAN BAWANG

Ni Putu Meldania Bestari¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

nibestari26@guru.sd.belajar.id¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi dan keterampilan menulis siswa melalui bermain kartu huruf pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Data di kumpulkan dengan cara observasi dan dokumentasi, serta di analisis secara presentase untuk mengambil kesimpulan dari penelitian ini, peningkatan yang terlihat signifikan pada aspek kemampuan mengenal pola huruf dalam kategori sangat baik dan baik dengan persentase yaitu 80,00%, selanjutnya pada aspek kemampuan menulis huruf sesuai pola garis terjadi peningkatan dengan persentase 93.33%, selanjutnya pada aspek membaca suku kata huruf dari pra tindakan hingga siklus I terjadi peningkatan dengan persentase 66,67%. Selanjutnya peningkatan dari pra siklus menuju siklus I juga terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada aspek kemampuan menulis suku kata terjadi peningkatan dengan persentase 80,00% untuk kategori sangat baik dan baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan keterampilan menulis dan imajinasi anak meningkat secara signifikan. pada akhir siklus menunjukkan presentase hasil belajar sebesar (86,67%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bermain Kartu Huruf dapat meningkatkan keterampilan dan imajinasi siswa pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang.

Kata Kunci: *Metode Demonstrasi, Imajinasi, Keterampilan siswa.*

“LETTER CARD PLAY LEARNING MODEL FOR STUDENT IMAGINATION AND SKILLS”

ABSTRACT

This research aims to improve students' imagination and writing skills through playing letter cards in grade 1 children at SD Negeri Celukan Bawang. This research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in one cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. Data was collected by observation and documentation, and analyzed in percentages to draw conclusions from this research, a significant increase was seen in the aspect of ability to recognize letter patterns in the very good and good categories with a percentage of 80.00%, then in the aspect of writing ability letters according to the line pattern increased with a percentage of 93.33%, then in the aspect of reading syllables and letters from pre-action to cycle I there was an increase with a percentage of 66.67%. Furthermore, from pre-cycle to cycle I there was also a very significant increase in the aspect of the ability to write syllables with a percentage of 80.00% for the very good and good categories. The results of this research show that the completion scores of children's writing skills and imagination increased significantly. at the end of the cycle the percentage of learning outcomes was (86.67%). So it can be concluded that the Learning Model for Playing Letter Cards can improve students' skills and imagination in grade 1 children at SD Negeri Celukan Bawang.

Keywords: *Demonstration Method, Student Imagination, Skills*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu kebutuhan yang berlangsung sepanjang hayat bagi setiap manusia, oleh sebab itu pendidikan seharusnya dilakukan sejak usia dini agar dapat menciptakan generasi yang berkualitas. Aspek-aspek perkembangan yang terdapat pada Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, dan kemandirian.

Dari aspek perkembangan tersebut khususnya aspek perkembangan bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif antar manusia, dan juga merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan. Pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar adalah landasan penting untuk pengembangan kemampuan akademik siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar Negeri Celukan Bawang, terdapat beberapa siswa kelas 1 hanya mampu menyebutkan huruf dan kata tanpa memahami bentuk huruf dan cara menuliskannya dengan benar. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penguasaan literasi dasar yang seharusnya sudah dikuasai pada awal pendidikan formal. (Hidayat, 2018).

Menurut data dari Kementerian Pendidikan, sekitar 30% siswa kelas 1 SD di beberapa wilayah mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf dan menuliskannya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini masih kurang efektif dalam menanamkan kemampuan literasi dasar pada siswa. Kondisi ini sangat memprihatinkan mengingat kemampuan literasi adalah salah satu fondasi utama dalam pendidikan yang akan

mempengaruhi keberhasilan akademik siswa di jenjang pendidikan selanjutnya.

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kesenjangan literasi di negara ini. Salah satu upaya utama adalah melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2016. Tujuan utama GLN adalah untuk menumbuhkembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup.

Selain itu, pemerintah juga telah mengembangkan program-program literasi digital untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran literasi. Program ini bertujuan untuk meningkatkan akses terhadap bahan bacaan digital dan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi mereka melalui teknologi yang ada.

Namun, meskipun ada berbagai upaya yang telah dilakukan, masih terdapat kesenjangan antara upaya yang dilakukan dan fenomena yang terjadi di lapangan. Banyak sekolah di daerah terpencil atau daerah dengan sumber daya terbatas yang tidak memiliki fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung pengembangan literasi. Selain itu, kurikulum yang terlalu padat dan fokus pada penguasaan materi ujian juga dapat menghambat pengembangan keterampilan literasi².

Masalah ini diperparah oleh pendekatan pengajaran yang kurang inovatif. Guru sering kali menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, seperti ceramah dan latihan menulis yang tidak melibatkan kreativitas siswa. Akibatnya,

siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar menulis. Santoso, (2020). Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran membuat siswa tidak mampu mengembangkan imajinasi dan keterampilan menulis mereka secara optimal.

Mengatasi keterbatasan dalam metode pengajaran konvensional menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini. Meskipun siswa dapat menyebutkan huruf dan kata, mereka sering kali kesulitan dalam mengenali bentuk huruf dan menuliskannya dengan benar. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki metode pengajaran yang ada agar lebih interaktif dan mampu merangsang imajinasi serta keterampilan menulis siswa secara efektif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2019:155), penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran literasi cenderung tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Guru perlu mencari cara yang inovatif dan kreatif untuk mengajarkan literasi dasar kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran bermain kartu huruf diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan cara yang menyenangkan dan inovatif, sehingga siswa tidak hanya menghafal huruf dan kata, tetapi juga memahami dan dapat menuliskannya dengan baik.

Model pembelajaran bermain kartu huruf mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam kegiatan belajar menulis, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan kartu huruf ini tidak hanya membantu siswa mengenali bentuk huruf dan kata, tetapi juga mengembangkan keterampilan menulis mereka melalui aktivitas yang kreatif dan imajinatif. Dewi, (2021). Selain itu, penelitian oleh Lestari (2020:334) juga menunjukkan

bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan pengenalan menulis pada anak dalam kegiatan pembelajaran salah satunya melalui kegiatan bermain. Sebagai slogan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dinyatakan oleh Musfiroh (2005:35), “Bermain Sambil Belajar” menekankan pada aktivitas bermain, artinya aktivitas-aktivitas anak lebih ditekankan dalam suasana bermain. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengenalan keterampilan menulis pada anak yaitu melalui kegiatan bermain kartu huruf.

Bermain menurut Yus (2011: 134) merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak, dan Suharso et al (2005: 226) menyatakan kartu adalah kertas besar yang tak seberapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai keperluan, dan huruf adalah gambar bunyi bahasa, aksara. Dapat disimpulkan bahwa bermain kartu huruf adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, yang di dalamnya menggunakan kertas yang berukuran sedang dan berbentuk persegi panjang, serta di dalamnya terdapat gambar bunyi bahasa yang ditandai dengan huruf abjad tertentu. Permainan ini dirancang dengan tujuan meningkatkan pengenalan keterampilan menulis kata pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Model Pembelajaran Bermain Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Imajinasi Dan Keterampilan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri Celukan Bawang”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis melalui bermain kartu huruf pada anak SD kelas 1 SD Negeri Celukan

Bawang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati (observasi) dan melakukan refleksi (Latif, 2010:40). Penelitian ini dilakukan sampai berhasil dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

SIKLUS I

Perencanaan *Tindakan*

Pada tahap perencanaan akan ditetapkan hal-hal sebagai berikut: 1) Menyiapkan silabus, rencana perbaikan pembelajaran, dan bahan ajar. 2) Menyiapkan instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan alat evaluasi, 3) Menentukan materi ***Pelaksanaan Tindakan*** Penyampaian materi pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Guru membuka pelajaran dengan pembiasaan karakter religius / berdoa, serta merespon instruksi guru tentang kebersihan kelas, kebersihan lingkungan, cek kehadiran siswa, kerapian pakaian, dan alat kelengkapan sumber belajar. 2) Menyanyikan lagu pembuka kelas. 3) Guru mengajak peserta didik tepuk semangat untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan seluruh siswa. 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta harapan positif terhadap kelas secara umum. 5) Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 6) Guru membacakan judul cerita dan menanyakan kepada peserta didik mengapa judulnya “Duk! Duk!”. Bunyi apakah itu?.

7) Peserta didik diminta mengamati gambar pada sampul yang ditunjukkan oleh guru dan mencari tahu hubungan gambar pada sampul dengan judul cerita yaitu bunyi “Duk! Duk!”. 8) Guru membacakan buku kepada peserta didik sambil menunjuk setiap katanya. 9) Peserta didik bersama-sama menirukan guru membaca. 10) Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada Buku Siswa. 11) Guru mengajukan pertanyaan lain seperti, bola warna apa yang kalian miliki di rumah? Suara – suara yang ada di sekitar lingkungan siswa. 12) *Ice breaking* siswa diajak menyanyikan lagu meong-meong serta cara bermain meong-meong. (Kearifan local bali), 13) Guru menunjukkan poster atau kartu huruf kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk membaca huruf secara berurutan. 14) Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, apakah mereka dapat melakukannya sendiri. 15) Guru memperkenalkan bunyi masing-masing abjad dengan menunjuk setiap abjad dan melafalkan bunyinya, 16) Peserta didik menirukan pelafalan abjad yang dilakukan guru. 17) Peserta didik diajak mengambil kartu kata lalu mengambil huruf sesuai dengan kata yang pada kartu lalu digabungkan agar menjadi kata yang sesuai dengan kartu kata tersebut. 18) Guru membagikan LKPD kepada semua peserta didik, 19) Guru mendampingi peserta didik mengerjakan LKPD.

Tahap Pengamatan

Dalam kegiatan tahap ini, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk mengadakan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I akan diketahui apakah keterampilan anak dan imajinasi anak mengalami kemajuan atau tidak.

Tahap Refleksi

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas hal-hal yang terjadi dalam siklus I yang dilakukan oleh peneliti. Bila terdapat kelemahan atau kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindakan untuk siklus I.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang dalam beberapa pertemuan pada materi mengenal bentuk dan bunyi abjad. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Celukan Bawang yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 2 perempuan dan 13 laki-laki serta 1 orang guru kelas.

Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini bersumber dari hasil studi dokumentasi, dan hasil tes unjuk kerja peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Validasi data penelitian menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber diperoleh dari sumber yang berbeda yaitu diperoleh dari guru dan peserta didik.

Triangulasi teknik diperoleh dari sumber yang sama namun teknik yang berbeda yaitu teknik observasi, studi dokumen dan tes unjuk kerja. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu teknik analisis secara interaktif yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman (Sugiyono, 2010: 338) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa Siswa kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Kemampuan

anak-anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya partisipasi aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang aktif saat mengikuti kegiatan baru 20% dari keseluruhan anak-anak. anak-anak yang kurang aktif cenderung tidak memperhatikan, anak-anak berbincang dengan teman sebelahnyanya, dan ada pula yang diam. Anak yang aktif selalu ingin menjadi yang pertama dan selalu mendominasi permainan. Kemampuan awal anak-anak dalam mengenal huruf belum berkembang, hal tersebut terlihat dari masih banyak anak yang belum mengetahui simbol huruf dan belum mengetahui makna huruf.

Ada anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf dan ada pula anak yang belum bisa menyebutkan huruf awal dari sebuah kata. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf diharapkan dapat menarik minat anak untuk aktif belajar, sehingga kemampuannya dapat distimulasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal huruf dapat meningkat dengan baik. Permainan yang diterapkan adalah permainan kartu huruf, saat pertama dijelaskan anak-anak masih belum paham. Setelah dilakukan dengan menggunakan kartu huruf anak-anak antusias dan mencoba memahaminya, walaupun masih ada anak yang diam. Penggunaan kartu huruf dapat membantu kelancaran dalam mengenalkan huruf, hal ini dibuktikan dengan tumbuhnya minat pada anak-anak untuk belajar mengenal huruf dengan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang.

Tabel 1. Hasil tes unjuk kerja pada siklus terakhir

<i>NAMA</i>	<i>ASPEK</i>				<i>TOTAL POIN</i>	<i>NILAI</i>
	<i>Pengenalan huruf</i>	<i>Menulis huruf</i>	<i>Membaca suku kata</i>	<i>Menulis suku kata</i>		
<i>Bayu</i>	3	5	3	5	16	80
<i>Gibran</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Daniel</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Dharsana</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Kirana</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Dilan</i>	3	4	3	4	14	70
<i>Rava</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Yuda</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Arya</i>	4	5	4	5	18	90
<i>Egha</i>	5	5	5	5	20	100
<i>Luh Putu</i>	4	3	3	3	13	65
<i>Ghaniy</i>	4	5	4	3	16	80
<i>Dharma</i>	4	4	4	4	16	80
<i>Danes</i>	4	4	3	4	15	75
<i>Juna</i>	3	4	3	3	13	65
Jumlah	61	69	59	66	255	1275
Rata-Rata	4	5	4	4	17	85
Persentase	80,00%	93,33%	66,67%	80,00%	86,67%	86,67%

Tabel 2. Persentase ketuntasan peserta didik pada siklus I

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Nilai</i>	<i>Re- rata</i>	<i>Persen- tase</i>
<i>Pengenalan huruf</i>	61	4	80,00%
<i>Menulis huruf</i>	69	5	93,33%
<i>Membaca suku kata</i>	59	4	66,67%
<i>Menulis suku kata</i>	66	4	80,00%
Jumlah	255	17	86,87%

Diagram 1. Diagram Ketuntasan belajar peserta didik setelah siklus I

Dari hasil tindakan kelas yang dilakukan, aspek keterampilan menulis huruf dan imajinasi mengenal huruf peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas siklus 1 berakhir. Peningkatan keterampilan menulis dan imajinasi peserta didik kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang memperoleh presentase rata-rata dari kondisi awal 20%, dan mencapai 86,67% setelah dilakukan tindakan atau dari 15 anak hanya 2 anak yang memiliki nilai sama dengan KKM. Hasil penelitian ini menginterpretasikan bahwa keterampilan menulis huruf dan imajinasi peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kartu huruf. Kartu huruf dari penelitian ini merupakan alat media pembelajaran yang sangat berguna bagi para guru. Hal ini sesuai dengan pandangan Andang Ismail bahwa melalui alat pengajaran, guru tidak hanya dapat menjelaskan lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat tetapi juga dapat mencapai hasil dengan lebih cepat (Andang Ismail, 2006: 181). Dengan menggunakan kartu huruf, anak akan dapat mengenal huruf dengan cepat dan gembira.

Rose dan Roy menjelaskan dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu huruf. Kartu tersebut dapat digunakan sebagai media permainan. Selain itu, Mackey (dalam Ahmad Rofi'uddin, 2003: 44) berpendapat bahwa dalam pembelajaran membaca teknis guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya: cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca

dan berbuat dan sebagainya. Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media kartu huruf. Melalui media kartu huruf, anak dapat mengenal berbagai bentuk dan bunyi huruf atau kata. Selain itu, kartu huruf akan lebih efektif jika dibandingkan dengan pengenalan huruf yang dilakukan guru dengan menulis di papan tulis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus yang masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengenalan keterampilan menulis dan imajinasi pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang telah mengalami peningkatan melalui model pembelajaran bermain kartu huruf yaitu dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata dan nilai akhir ketuntasan yang telah dicapai oleh anak secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat Peningkatan yang signifikan pada aspek kemampuan mengenal pola huruf dalam kategori sangat baik dan baik dengan persentase yaitu 80,00%, selanjutnya pada aspek kemampuan menulis huruf sesuai pola garis terjadi peningkatan dengan persentase 93.33%, selanjutnya pada aspek membaca suku kata huruf dari pra tindakan hingga siklus I terjadi peningkatan dengan persentase 66,67%. Selanjutnya peningkatan dari pra siklus menuju siklus I juga terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada aspek kemampuan menulis suku kata terjadi peningkatan dengan persentase 80,00% untuk

kategori sangat baik dan baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan keterampilan menulis dan imajinasi anak meningkat secara signifikan. pada akhir siklus menunjukkan persentase hasil belajar sebesar (86,67%). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang telah mencapai kemampuan mengenal huruf pada kriteria baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dikatakan berhasil, karena dari 15 anak yang sudah mencapai pada kriteria baik sebanyak 13 anak (86,67%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bermain Kartu Huruf dapat meningkatkan keterampilan dan imajinasi siswa pada anak kelas 1 SD Negeri Celukan Bawang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, Rekan Guru, Siswa kelas 1 SDN Celukan Bawang atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas revisi yang dilakukan sehingga artikel ini layak terbit.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rofi'uddin. 2003. Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan menulis siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah. Malang: Lemlit Universitas Negeri Malang.

Andang Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Dewi, N. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran

Bermain Terhadap Kreativitas Siswa. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 13, Nomor 2, hlm. 123-130.

Hidayat, A. 2018. "Analisis Kesulitan Belajar Menulis di SD. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 14, Nomor 1, hlm. 45-53.

Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. 2022. Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, Volume 4, Nomor 2, hlm. 95-103.

Jumrah, J., Wahyuningsih, S., & Karsono, K. 2013/2014. *Kumara Cendekia*, Volume 3, Nomor 1, hlm. 53-60.

Lestari, S. 2020. "Media Pembelajaran dan Peningkatan Hasil Belajar. Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 8, Nomor 4, hlm. 334-345.

Santoso, B. 2020. "Efektivitas Metode Konvensional dalam Pembelajaran Literasi. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 17, Nomor 3, hlm. 210-220.

Santoso, B., Putri, D. H., & Medriati, R. 2020. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Alat Peraga Konsep Gerak Lurus". *Jurnal Kumparan Fisika*, Volume 3, Nomor 1, hlm. 11-18.

Suparno, T. 2019. "Peran Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis. Dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 12, Nomor 1, hlm. 89-98.

Yuniarti, R. 2019. "Inovasi dalam Pembelajaran Literasi untuk Siswa Kelas 1. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 11, Nomor 3, hlm. 150-160.