

PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL MEMBACA SISWA KELAS 1 SD NEGERI SEGERAN IV INDRAMAYU TAHUN AJARAN 2021/2022

Oleh :

Farihiyah ¹

Andre Agachi Purba ²

STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu ¹

Universitas Darma Agung ²

E-mail:

Sanusifarihiyah@gmail.com ¹

andreagachipurba2000@gmail.com ²

ABSTRACT

The problem that is the focus of this research is the lack of understanding of students' concepts in learning which is caused by the lack of attention of students during the learning process and the lack of variation from teachers in using learning media. The aim of this research is to provide a description of how the use of letter card media in thematic learning can improve students' understanding of concepts. The research method used in this research is classroom action research. The subjects of this research were grade I elementary school students on theme 1 "Self" with the sub-theme "New Friends". The instruments and data collection techniques used involve observation and written tests. This research was carried out in two cycles, namely cycle I and cycle II, with each cycle involving planning, implementation, observation and reflection stages. The results of the research were obtained from class I of SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu on theme I Indonesian Language Learning shows an increase in students' concepts after implementing the use of letter cards. This can be seen from the comparison of class averages which increased from 69.1% in cycle I to 96.9% in cycle II. These data indicate that students' understanding of the concept of reading in learning Indonesian using letter cards has increased significantly.

Keywords: Letter Card Media, Thematic Learning, Understanding Letter Card Concepts

ABSTRAK

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini ialah kurangnya pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran yang disebabkan oleh minimnya perhatian peserta didik selama proses belajar dan kurangnya variasi dari guru dalam menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan deskripsi tentang bagaimana penggunaan media kartu huruf pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas I SD pada tema 1 "Diri Sendiri" dengan Sub Tema "Teman Baru". Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan melibatkan observasi dan tes tertulis. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh dari kelas I SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu pada tema I Pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan konsep peserta didik setelah menerapkan penggunaan kartu huruf. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata kelas yang meningkat dari 69,1% pada siklus I menjadi

96,9% pada siklus II. Data tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman konsep membaca peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan kartu huruf mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: Media Kartu Huruf, Pembelajaran Tematik, Pemahaman Konsep Kartu Huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang amat krusial dalam masa Globalisasi karena salah satu penentu mutu Sumber Daya Manusia (SDM) (Dacholfany 2015). Kelebihan suatu bangsa tidak lagi tergantung pada kelimpahan sumber kekayaan alam, namun lebih pada mutu SDM-nya (Tsauri 2013). Ikatan akrab antara Sumber Daya Manusia serta kualitas pembelajaran nampak pada situasi pembelajaran yang memenuhi ketentuan, dengan bermacam bagian semacam masukan, cara, komitmen sekolah, budaya sekolah, kepemimpinan, kepala sekolah, tenaga kependidikan, alat dan infrastruktur, biaya, serta sejenisnya.

Adapun kemampuan yang dimaksud adalah kecakapan ataupun kekuatan seorang untuk melaksanakan suatu. Sebaliknya membaca ialah tindakan memandang serta menguasai isi catatan dengan metode membacanya dengan cara perkataan ataupun dalam hati. Kesuksesan pembelajaran membutuhkan usaha serta kerja keras bersama dengan cara berkepanjangan. Tanpa kerja keras serta kerjasama dari keluarga, sekolah, warga, serta negara, pendidikan tidak akan sukses (Parnawi 2019). Pendidikan pada dasarnya ialah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, warga, serta negeri. Paling utama buat pembelajaran bawah, pola membimbing serta kedudukan orang berumur di rumah mempunyai kedudukan kunci dalam memastikan kesuksesan belajar anak didik (Marampa 2021). Keahlian membaca, menulis, serta berhitung ialah modalitas yang wajib dimiliki setiap anak didik untuk menekuni serta memahami bermacam ilmu pengetahuan. Keahlian 3R (*Reading, Writing, Arithmetic*) yang baik dapat mensupport anak didik dalam menekuni serta memahami bermacam aspek ilmu, sedangkan 3R yang rendah bisa membatasi perkembangan anak didik dalam menguasai serta memahami wawasan (Utami 2010).

Dalam kehidupan sehari-hari, seringkali kita menemui siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca, bahkan hingga sulit membedakan huruf 'b' dan 'd', 'p' dan 'e', 'm' dan 'n', sebagaimana dijelaskan oleh Wardani (ttg: 57) yang mengidentifikasi berbagai jenis kesulitan dalam membaca. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan alat peraga yang tepat, salah satunya ialah kartu huruf. Kartu huruf ini termasuk dalam kategori kartu berseri (*flash card*) dengan perbedaan warna untuk mempermudah membedakan satu huruf dari yang lainnya. Pendekatan ini, sebagaimana diungkapkan oleh Rose dan Roe (1990), melibatkan siswa dalam permainan untuk membentuk kata-kata berdasarkan teka-teki atau soal yang disusun oleh guru, dengan fokus pada keterampilan meneja kata.

Keberhasilan suatu sekolah dalam menghasilkan pendidikan bermutu sangat dipengaruhi oleh bermacam variabel, mulai dari manajemen sekolah, kepemimpinan kepala sekolah, budaya sekolah, sampai kepuasan kerja serta kemampuan guru (Putrayana, Agung, and Sunu 2018). Pendidikan memainkan kedudukan berarti dalam tingkatkan sumber daya manusia, yang pada gilirannya mempengaruhi perkembangan sesuatu bangsa (Gemnafle and Batlolona 2021).

Bagi Anjani, Dantes, serta Arawan (2019: 75), minat baca membutuhkan atensi menyeluruh, diiringi perasaan suka serta kemauan kuat buat membaca tanpa paksaan. Pembelajaran ialah cara interaksi antara partisipan ajar serta pengajar dalam lingkungan belajar yang melingkupi guru serta anak didik yang silih beralih data. Strategi pembelajaran, selaku bagian berarti, melingkupi bentuk pembelajaran buat meningkatkan kreativitas

berpikir, yang bisa tingkatkan keahlian membuat wawasan terkini serta hasil belajar anak didik.

Proses pembelajaran ini terkait erat dengan sistem pendidikan di Indonesia yang telah mengalami berbagai perubahan. Guru, dalam usahanya mencari metode dan strategi pembelajaran yang tepat, ingin membangun semangat belajar siswa, mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir, dan memperoleh pengetahuan baru. Pergeseran pola sistem mengajar dari peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran juga telah terjadi. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif, yang pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Kenyataannya, hasil belajar siswa masih menunjukkan kekurangan, terlihat dari nilai yang diperoleh yang masih di bawah Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menandakan bahwa penerapan strategi oleh guru belum optimal, terutama dalam penggunaan metode ceramah di mana siswa hanya duduk pasif mendengarkan guru. Kondisi ini juga tercermin pada kesulitan siswa kelas I SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu dalam membaca.

Rendahnya minat baca siswa kelas I SD Negeri Segeran IV Kab Indramayu menjadi salah satu penyebab guru perlu mengubah metode pengajaran agar dapat meningkatkan minat baca siswa. Melihat latar belakang tersebut, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Segeran IV Kab Indramayu karena minimnya minat dalam membaca. Pembelajaran masih terpusat pada peran guru tanpa penggunaan media atau strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca anak.

Analisis masalah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SD negeri segeran IV, kab. indramayu rendah, terlihat dari rata-rata nilai siswa yang masih di bawah KKM (70), dengan hanya beberapa siswa yang mencapai kelulusan. Kurangnya minat baca anak menjadi penyebab utama, dan disertai dengan fakta bahwa guru tidak menggunakan metode, sumber belajar, serta strategi pembelajaran yang menarik. Pembelajaran masih terfokus pada guru dengan metode ceramah, di mana siswa hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan tanpa keterlibatan aktif.

Oleh karena itu, untuk menanggulangi kasus ini, dibutuhkan pendekatan kreatif serta inovatif dalam cara pembelajaran. Guru wajib memilah strategi yang tepat, salah satunya ialah memakai kartu huruf. Dengan kartu huruf, anak didik bisa ikut serta aktif dalam pembelajaran, mengantarkan uraian mereka lewat gambar, serta terdorong oleh alterasi warna yang bisa tingkatkan atensi serta daya ingat anak didik. Dengan begitu, pembelajaran jadi lebih berarti serta bisa menolong anak didik menaruh data dalam jangka panjang.

Bagi Azhar Arsyad (2005: 119 dalam Trisniwati, 2014), kartu huruf ialah kartu abjad yang bermuatan gambar, huruf, serta ikon yang bisa menarik atensi anak didik. Media pembelajaran berfungsi dalam memastikan daya guna serta kemampuan pencapaian tujuan pembelajaran melalui empat poin, yaitu mengganti titik berat pendidikan formal dari abstrak jadi aktual, membangkitkan dorongan belajar buat lebih menarik serta memfokuskan atensi, membagikan kejelasan supaya pembelajaran lebih nyata serta gampang dipahami, dan membagikan simulasi berlatih untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

Darwadi (2002) menekankan, bahwa membaca difokuskan pada simbol- simbol ataupun isyarat yang berhubungan dengan huruf supaya anak bisa membaca permulaan. Sudjana serta Rifan (2007: 7) pula membuktikan, bahwa pemakaian media pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar. Tidak hanya itu, kartu huruf juga bisa melatih kreativitas anak didik, sbagaimana yang di informasikan oleh Ratnawati (dalam Suyanto, 2012: 108), bahwa melalui media kartu huruf yang diimplementasikan lewat *game* bisa memicu anak didik untuk lebih cepat memahami huruf.

Dengan latar belakang itu, kesimpulan permasalahan riset ini melingkupi persoalan mengenai bagaimana meningkatkan hasil membaca anak didik di SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu serta bagaimana pembelajaran pada siklus 1 serta siklus 2 supaya bisa

meningkatkan atensi baca anak. Pengganti serta prioritas jalan keluar permasalahan yang diusulkan mengaitkan pemakaian alat pembelajaran berbentuk kartu huruf, dan mengajak anak- anak untuk membaca buku narasi bergambar

Bagi John D. Latuheru (Hendry Kurniawan, 2002: 24), manfaat *game* kartu huruf adalah menghidupkan suasana yang berarti bagi anak- anak. Dengan demikian, media *game* secara positif dapat meningkatkan semangat berlatih peserta didik.

Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan bagaimana peningkatan minat baca anak pada siswa kelas I setelah pembelajaran melalui kartu huruf, serta menjelaskan proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 dalam meningkatkan minat baca anak. Manfaat penelitian perbaikan pembelajaran diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru mengenai keberhasilan penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan minat baca di SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pengalaman praktis ilmiah untuk memperdalam pemahaman mengenai metode yang efektif dan efisien. Manfaatnya juga diperuntukkan bagi guru sekolah dasar dan siswa, dengan harapan dapat meningkatkan prestasi membaca siswa serta menumbuhkan minat baca melalui penggunaan kartu huruf.

METODE

Setiap metode yang diterapkan dalam pengajaran membaca memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Dalam proses belajar membaca, terdapat 26 huruf yang terdiri dari 5 huruf vokal dan 21 huruf konsonan. Pembuatan huruf-huruf tersebut harus menarik dan sesuai, serta memiliki kemiripan antar hurufnya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan 10 peserta didik, terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.

Pengumpulan informasi dicoba lewat metode pemantauan serta uji hasil belajar dengan memakai instrumen berbentuk lembar pemantauan serta lembar pertanyaan tes. Analisa informasi dicoba dengan menyamakan persentase ketuntasan belajar peseta didik pada penerapan media pembelajaran yang bermacam- macam antara siklus I serta siklus II (Purba et al. 2023). Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan membandingkan jumlah peseta didik yang berakhir dengan jumlah peseta didik dengan cara keseluruhan, setelah itu dikalikan dengan 100%.

Untuk menentukan kriteria penilaian dari hasil belajar peseta didik ini, peneliti menggunakan kriteria yang dikemukakan purwanto (2018). Berikut ini ialah kriteria penilaiannya.

Tabel 1: Kriteria Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar peseta didik

Interval Nilai	Kriteria
$81 \leq \leq 100$	Baik Sekali
$71 \leq \leq 80$	Baik
$61 \leq \leq 70$	Cukup
$51 \leq \leq 60$	Kurang
$0 \leq \leq 50$	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

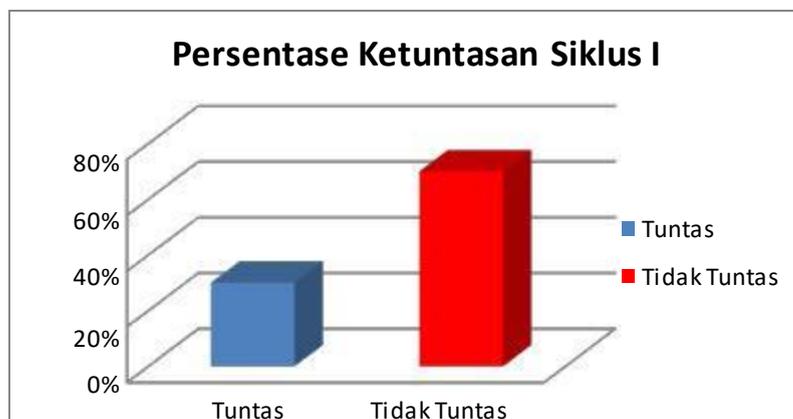
Hasil Pelaksanaan skenario perbaikan pembelajaran pada siklus 1 ini dilaksanakan dikelas I dengan RPP yang telah dibuat. Komponen kegiatan pada RPP secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik, mulai dari kesesuaian kegiatan dengan indikator dan kesesuaian alat penilaian dengan tingkat pembelajaran anak. Pada siklus ini, sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan media, lembar pengamatan dan lembar refleksi. Setelah itu guru membuka pembelajaran dengan salam dilanjutkan dengan doa dan menanyakan kabar peseta didik.

Guru melakukan apersepsi dengan meriview materi sebelumnya yaitu Diri Sendiri melalui tanya jawab dengan peserta didik. Pada kegiatan inti Guru menyampaikan materi dengan media tentang Diri Sendiri, setelah itu guru menampilkan gambar tentang diri sendiri. Selanjutnya guru memberikan contoh kartu huruf, setelah selesai berdiskusi, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasilnya. Pada kegiatan penutup, untuk mengecek pemahaman peserta didik, guru memberikan beberapa soal dengan menuliskannya di papan tulis. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya secara singkat, setelah pembelajaran selesai, kelas ditutup dengan salam.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 mengacu pada RPP, yaitu materi Diri Sendiri dengan menggunakan strategi diskusi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menampilkan media untuk menjelaskan pengertian diri sendiri, kemudian menampilkan gambar tentang Diri sendiri dan teman baru. Selanjutnya guru memberikan Tugas melengkapi huruf, untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran. Setelah selesai berdiskusi, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasilnya. Adapun hasil pengamatan pada siklus I ialah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Nilai Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1

Subyek	10 orang peserta didik
Nilai peserta didik tertinggi	85
Nilai peserta didik terendah	50
Jumlah peserta didik yang tuntas	3
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	7
Rata-rata	69,1%



Gambar I : Grafik Persentase Ketuntasan Peserta didik Siklus I

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 1, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus 1 berjumlah 3 orang peserta didik dengan persentase 30% sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 7 orang peserta didik dengan persentase 70% sehingga diperoleh rata-rata pada siklus 1 69,1% maka dapat disimpulkan bahwa siklus 1 belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, maka akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan karena hasil refleksi yang diperoleh dari siklus I yang

tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada kegiatan ini guru memberikan motivasi untuk meningkatkan vokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.. selain itu, guru juga harus lebih sering memberikan penguatan kepada peserta didik. Sehingga, ketika pembelajaran dilaksanakan, peserta didik sangat antusias dalam menjawab pertanyaan. Hal ini terlihat dari hasil pembelajaran pada Siklus II ini, yaitu dilihat dari hasil pemberian tes 5 soal esai, didapatkan sudah banyak peserta didik yang di atas KKM. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pada pemahaman peserta didik. Hasil tes pemahaman peseta didik meningkat menjadi 100% sesuai dengan yang diharapkan. Keadaan ini karena guru telah menggunakan media yang tepat sehingga guru dapat menguasai kelas saat menyampaikan materi pelajaran. Hasil tes pemahaman peseta didik dapat kita lihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2: Grafik Persentase Ketuntasan Peserta didik pada Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa penggunaan Media Kartu Huruf dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa, hal ini terlihat dari perolehan hasil akhir, yaitu seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase ketuntasan 96,9%. yang tuntas pada siklus I sebanyak 3 peserta didik sedangkan pada Siklus II terjadi peningkatan menjadi 10 peserta didik dan pada presentase ketuntasan dari 30% meningkat menjadi 100%. terjadi peningkatan yaitu sebesar 70%. Jadi dapat dilihat bahwa pemakaian media kartu huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman peseta didik SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu . Perbandingan kedua siklus dapat dilihat dalam diagram seperti dibawah ini.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II bahwa penggunaan media pembelajaran sangat efektif, karena dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Dari penelitian ini presentase ketuntasan belajar peserta didik yang awalnya hanya mencapai 30% pada siklus I, meningkat menjadi 100% pada siklus II. hal ini membuktikan bahwa penggunaan Media Kartu Huruf dapat meningkatkan ketrampilan pemahaman membaca peserta didik secara signifikan.

Jadi berdasarkan gambar 3, dapat kita lihat bagaimana perbandingan dari siklus I ke siklus II, perolehan persentase ketuntasan dari 61,9 menjadi 96,9. Hal ini sudah membuktikan bahwa tingkat pemahaman konsep mengalami peningkatan dengan penggunaan media gambar pada

SIMPULAN DAN SARAN

Bersumber pada penemuan penelitian ini, pada pembelajaran di kelas rendah kerap kali ditemui partisipan ajar yang mengalami kesusahan dalam belajar, paling utama dalam membaca permulaan. Kesusahan ini bisa berakibat negatif pada hasil belajar anak didik. Untuk menanggulangi kasus demikian, riset ini memakai alat peraga berbentuk kartu huruf, Hasil uji yang diberikan pada partisipan didik kelas I SD Negeri Segeran IV Kab. Indramayu membuktikan kenaikan hasil belajar setelah memakai media kartu huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kenaikan ini terjadi pada tiap siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan ialah 30%, dengan 3 peserta didik yang tuntas serta 7 partisipan ajar yang tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II, terjadi kenaikan signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 100%, di mana seluruh peserta didik tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil membaca partisipan ajar mengalami kenaikan yang sangat signifikan.

Sebagai saran, peneliti menyarankan agar dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya melakukan tindakan untuk mengevaluasi kemampuan pemahaman membaca anak didik, membuat pemetaan terhadap anak-anak yang mengalami kesulitan membaca. Guru juga disarankan untuk

menggunakan metode pembelajaran yang efektif, seperti menggunakan kartu huruf. Selain itu, guru diharapkan menjalin kerjasama dengan orang tua peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, karena keluarga memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Guru juga disarankan untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan menggunakan media kartu huruf untuk menjelaskan berbagai konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2011. *Penelitian Pendidikan dalam gamintan Pendidikan dasar dan PAUD*. Rizky Press: Bandung.
- Dacholfany, M. Ihsan. 2015. "Reformasi Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Era Globalisasi." *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam* 20(1): 173–94.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Endah, Tri B. 2014. *Penggunaan Permainan Kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B RA Muslimat NU*. Yogyakarta.
- Gemnafle, Mathias, and John Rafafy Batlolona. 2021. "Manajemen Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (JPPGI)* 1(1): 28–42.
- Kemendikbud. 2013. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Tim Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kurniasih, Ening. 2013. *Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan*

- membaca permulaan. Universitas Terbuka: Garut.
- Langi, Tahir, dan Idris. Peningkatan kemampuan membaca dan menulis dengan menggunakan kartu huruf di kelas 1 SDN 2 Wombo. Program Guru Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan: Universitas Tadulako.
- Marampa, Elieser R. 2021. "Peran Orangtua Dan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Kerohanian Peserta Didik." *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 2(2): 100–115.
- Parnawi, Afi. 2019. Psikologi Belajar. Deepublish.
- Purba, Andre Agachi, Antonius Yudha Sefat Sitanggang, Jelita Panjaitan, and Rameyanti Tampubolon. 2023. "PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X SMA SWASTA PAMASTA TANJUNG MORAWA 2022." *JURNAL PENELITIAN FISIKAWAN* 6(1): 1–14.
- Putrayana, Gusti Ketut, Anak Agung Gede Agung, and I Gusti Ketut Arya Sunu. 2018. "Analisis Determinasi Gaya Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah, Manajemen Mutu, Lingkungan Kerja, Dan Komitmen Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Guru SMA Negeri 1 Mengwi." *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia* 9(1): 77–87.
- Samini. 2010. Peningkatan keterampilan menulis permulaan dengan menggunakan kartu huruf pada siswa kelas 1 SDN Keslatan 5 Kecamatan banjarsari Surakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah: Surakarta.
- Sujiono, Bambang. 2005. Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trisniwati. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tsauri, Sofyan. 2013. "Manajemen Sumber Daya Manusia."
- Utami, Tri Hapsari. 2010. "Indikator Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran." In *Prosiding Seminar Nasional MIPA Yang Diunduh Dari https://www.researchgate.net/publication/281288294_INDİKATOR_DAN_TUJUAN_PEMBELAJARAN_DALAM_RENCANA_PELAKSANAAN_PEMBELAJARAN*.
- Zaman, Hernawan, dan Eliyawati. 2005. Media dan sumber belajar TK. Komendiknas.