

Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Pohon Kartu terhadap Kemampuan Merangkai Huruf Siswa Kelas I SDN 1 Sangkawana

Zurlina Rahmadhani*, Siti Istiningsih, Setiani Novitasari, M. Irawan Zain.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: zurlinarahmadhani@email.com

Article History:

Received 2025-02-16

Accepted 2025-05-14

Keywords:

Early literacy

Letter arranging

Letter card tree,

Problem based learning

Elementary students

ABSTRACT

The low basic literacy skills of students, particularly in recognizing and arranging letters, form the basis of this study. Many students have difficulty recognizing letters, distinguishing between similar letter shapes, and have not yet been able to arrange letters into simple words. This is caused by the lack of variety in the use of learning models and limited learning media. Therefore, innovation is needed to encourage active student participation and create an enjoyable learning environment. This study aims to examine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by letter card tree media on the letter-arranging ability of first-grade students at SDN 1 Sangkawana. The novelty of this study relates to the application of the PBL model, which is usually used for complex materials and rarely for simple materials. The method used was a quantitative quasi-experimental design with a nonequivalent group design. The population consisted of 47 students, and the sample consisted of 36 students selected using purposive sampling, divided into a control class (1A) and an experimental class (1B), each consisting of 18 students. Data collection techniques used tests (pretest and posttest) and observation sheets. The results showed a significant increase in scores in the experimental class (from 40.83 to 79.44) compared to the control class (from 38.61 to 52.22), based on pretest and posttest scores. Hypothesis testing showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, meaning H_a was accepted and H_0 was rejected. Therefore, it can be concluded that the PBL learning model assisted by letter card tree media has a significant effect on improving the letter-arranging ability of first-grade students at SDN 1 Sangkawana.

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi dasar peserta didik khususnya dalam mengenal dan merangkai huruf menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini. Banyak peserta didik kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan bentuk huruf yang mirip, dan belum mampu merangkai huruf menjadi kata-kata sederhana. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran dan terbatasnya media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pohon kartu terhadap kemampuan merangkai huruf peserta didik kelas I SDN 1 Sangkawana. Kebaharuan dalam penelitian ini berkaitan dengan penerapan model PBL yang selalunya pada materi yang kompleks dan jarang pada materi yang sederhana. Metode yang digunakan adalah kuantitatif tipe *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 47 peserta didik, dan sampel berjumlah 36 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari kelas kontrol (1A) dan kelas eksperimen (1B). Masing-masing kelas berjumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen (dari 40,83 menjadi 79,44) dibandingkan dengan kelas kontrol (dari 38,61 menjadi 52,22) dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan media pohon kartu berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan merangkai huruf siswa kelas I SDN 1 Sangkawana.

Kata Kunci:

Literasi awal

Merangkai huruf

Pohon kartu

Problem based learning

Siswa SD

1. PENDAHULUAN

Pada abad ke 21, kemampuan literasi menjadi komponen penting khususnya dalam dunia pendidikan. Kemampuan literasi individu menjadi hal yang penting karena merupakan salah satu proses transfer ilmu dari informasi yang dibaca. Dalam literasi terdapat keterampilan yang penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik yang meliputi seluruh keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Shalihah et al., 2022). Kemampuan literasi membuat peserta didik mudah mengikuti proses pembelajaran (I. P. Lestari et al., 2024). Peserta didik memerlukan kemampuan literasi untuk memahami dan mengolah informasi baik saat menulis maupun membaca. Peserta didik harus bisa mengenal huruf, merangkai huruf, dan menyusun kata menjadi kalimat untuk bisa membaca sebuah tulisan. Pemerintah mengharapkan peserta didik yang literat sepanjang hayat oleh karena itu pengembangan kemampuan literasi ini diintegrasikan melalui pembelajaran di kelas (Novitasari & Nurmawanti, 2020).

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Belajar bahasa sama halnya dengan belajar berkomunikasi. Melalui mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik secara lisan maupun tulisan (Oktaviyanti et al., 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat elemen yang harus dicapai sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar, yaitu: menyimak, membaca, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis (Ali, 2020).

Di jenjang sekolah dasar, kemampuan berbahasa merupakan salah satu yang dijadikan standar kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar isi dimana standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kualifikasi minimum yang menggambarkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa peserta didik terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia. Standar kompetensi ini dapat menjadi dasar peserta didik dalam memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global (Ruchyatia, 2023). salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas 1 sekolah dasar adalah kemampuan merangkai huruf. Kemampuan ini akan menjadi dasar kemampuan membaca dan menulis yang sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran di berbagai mata pelajaran (Hemamalini, 2022).

Isu-isu terkait masalah literasi di indonesia semakin mengkhawatirkan (Lestari et al., 2021). Hasil survey *Programme For International Student Assesment* (PISA) yang dirilis oleh *Organization For Ecomonic Cooperation And Development* (OECD) pada tahun 2023 kemampuan literasi siswa indonesia menduduki peringkat ke 68 dengan perolehan nilai sebesar 371 dari skor rata-rata OECD 487 (Kemendikbud, 2023). Selain itu, ditemukan beberapa kasus peserta didik yang tidak mampu menulis secara mandiri di kelas tinggi (Amaliah et al., 2023). Permasalahan keterampilan menulis dan membaca membuat peserta didik tidak mampu memahami apa yang ditulis dan dibaca (Diana et al., 2021). Pengoptimalan peran guru dalam membimbing peserta didik dalam meningkatkan pembendaharaan kata dan kosakata yang terbatas dapat dilakukan dengan menggunakan model dan media yang tepat sebagai sumber belajar. Penggunaan model dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga tercipta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Kardova & Qura, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I SDN 1 Sangkawana, diketahui bahwa pada awal proses pembelajaran, siswa menunjukkan sikap tenang dan patuh terhadap instruksi. Namun setelah beberapa saat, peserta didik menunjukkan tanda-tanda kebosanan yang memengaruhi konsentrasi belajar. Kompetensi dasar siswa dalam mengenal dan merangkai huruf masih rendah, terutama dalam membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan seperti "b", "d", "p", "h", dan "n",

serta dalam penyusunan huruf menjadi kata sederhana. Ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan tugas menulis secara mandiri juga menjadi perhatian. Guru menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan metode ceramah yang kurang variatif, serta model discovery learning yang implementasinya belum optimal. Selain itu, proses pembelajaran tidak didukung oleh media yang memadai, dikarenakan media kartu huruf yang tersedia dalam kondisi rusak dan tidak layak pakai. Kondisi ini menjadi faktor penghambat dalam peningkatan kemampuan literasi dasar siswa.

Keterampilan menyusun huruf adalah dasar yang penting dalam fase membaca awal yang akan berpengaruh pada kesuksesan akademis siswa di kemudian hari (Rohman et al., 2022). Sebagai alternatif, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menggerakkan partisipasi siswa dan meningkatkan keterampilan. Upaya yang dilakukan yakni memanfaatkan model *problem based learning* dengan bantuan media dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien, sehingga membawa hasil yang memuaskan (Bopo dkk., 2023).

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jaelani, 2024). Model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Guru harus memilih model pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, karakter peserta didik, dan ketersediaan sarana (Rokhimawan et al., 2022). Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan karena model pembelajaran ini membutuhkan penyelidikan yang autentik atau penyelesaian yang *real/nyata*, sehingga model pembelajaran *problem based learning* ini dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Narsa, 2021).

Hashtiolivia & Prijowuntato (2023), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media gambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, penerapan model tentu akan semakin optimal apabila disertai dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Batubara, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar (Nurfadhillah, dkk., 2021). Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* ini adalah media pohon kartu huruf. Media pohon kartu merupakan media ajar yang digunakan untuk merangsang stimulus anak dalam mengenal simbol-simbol huruf (Anggita et al., 2023).

Takaim (2023), berpendapat bahwa media kartu huruf dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran merangkai huruf. Media pohon kartu merupakan media ajar yang digunakan untuk merangsang stimulus anak dalam mengenal simbol-simbol huruf (Anggita et al., 2023). Kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan menggunakan media yang bervariasi dan berwarna-warni agar anak lebih tertarik dalam mempelajari huruf-huruf. Melalui suasana belajar yang menyenangkan peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran (Sari, 2020).

Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media pohon kartu dalam penelitian ini akan meningkatkan pembelajaran kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Kebaharuan dalam penelitian ini adalah terkait penerapan media pohon kartu huruf dengan model PBL dimana penerapan model PBL selalunya pada materi yang kompleks dan jarang pada materi yang sederhana. Selain itu, penerapan model PBL ini dibantu dengan media pohon kartu huruf untuk merangkai huruf yang diselipkan pada sintak model PBL ke empat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu terhadap kemampuan

merangkai huruf peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar peserta didik secara efektif dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2025. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif tipe *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent group design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ada dua yaitu Teknik tes (*Pretest* dan *posttest*) dan non tes (observasi). Instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar *pretest*, *posttest*, dan lembar observasi keterlaksanaan sintak model PBL. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I dengan jumlah 47 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu, kelas II A (29 peserta didik) dan kelas II B (18 peserta didik). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang dipilih terdiri dari kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol yang ditentukan menggunakan pencabutan linting.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini telah di uji validitasnya oleh dua pakar menggunakan formula *gregory*. Kemudian data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji prasyarat, setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Hasil analisis Data Deskriptif

Data yang diuraikan merupakan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas I SDN 1 Sangkawana. Sebelum memasuki proses belajar-mengajar peneliti meminta peserta didik kelas 1A (kontrol) dan kelas 1B (eksperimen) untuk mengerjakan soal *pretest*. Penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu huruf dilakukan sebanyak 3 kali. Setiap pertemuan mengikuti sintak model PBL yang meliputi (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya menggunakan media pohon kartu huruf, (5) analisis dan evaluasi. Selama proses penelitian, guru mendampingi peneliti untuk mengecek taraf keterlaksanaan setiap sintak PBL yang diukur menggunakan lembar observasi. Setelah menerapkan model PBL berbantuan media pohon kartu di pertemuan ketiga, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *post-test*. Data statistik kedua kelas dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Descriptive Statistics

	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Pre-test Eksperimen	18	25	55	40.83	9.739
Post-test Eksperimen	18	55	95	79.44	10.130
Pre-test Kontrol	18	25	60	38.61	8.712
Post-test Kontrol	18	35	75	52.22	11.011
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan data-data pada tabel 1 tersebut, diketahui jumlah sampel atau responden (*N*) adalah 18 orang peserta didik untuk masing-masing kelas kontrol (1A) dan kelas eksperimen (1B). Setiap kelas diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan *post-test* untuk kemampuan akhir peserta didik dalam merangkai huruf. Hasil perolehan nilai terkecil (minimum) dari *pre-test* eksperimen yakni 25, dan nilai tertinggi (maksimum) yakni 55 dengan rata-rata nilai 40,83. Kemudian, perolehan nilai terkecil (minimum) *post-test* eksperimen yakni 55, dan nilai maksimum (tertinggi) *post-test* eksperimen yakni 95 dengan rata-rata nilai 79,44. Selanjutnya, diketahui perolehan nilai terkecil (minimum) *pre-test* kelas

kontrol yakni 25, dan nilai tertinggi (maksimum) *pre-test* kelas kontrol yakni 60 dengan rata-rata nilai 38,61. Kemudian untuk nilai terkecil (minimum) *post-test* kelas kontrol 35, dan nilai tertinggi (maksimum) *post-test* kelas kontrol yakni 75 dengan rata-rata nilai 52,22.

2) Uji Prasyarat

Setelah data-data yang diperlukan telah diperoleh, selanjutnya dilakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat terdiri dari dua pengujian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Data dikatakan normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 5% atau $> 0,05\%$.

Tabel 2. *Tests of Normality*

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Kemampuan merangkai huruf siswa kelas I SDN 1 Sangkawana	Pre-test eksperimen	.936	18	.243
	Post-test eksperimen	.920	18	.130
	Pre-test kontrol	.920	18	.131
	Post-test kontrol	.931	18	.199

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data pada kelas eksperimen sebesar 0,243 untuk nilai *pretest* dan 0,130 untuk nilai *posttest*. Sedangkan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0.131 untuk *pretest* dan 0.199 untuk *posttest*. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 nilai signifikansi uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan dapat diujikan kembali pada tahap berikutnya yakni uji homogenitas.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti yaitu hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Suatu data dikatakan memiliki varian yang homogen jika nilai signifikansi (*sig.*) $> 0,05$. Hasil uji homogenitas data kedua kelas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. *Test of Homogeneity of Variances*

		Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
kemampuan merangkai huruf siswa	<i>Based on Mean</i>	.475	1	34	.495
	<i>Based on Median</i>	.527	1	34	.473
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.527	1	33.004	.473
	<i>Based on trimmed mean</i>	.526	1	34	.473

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig*) kelas kontrol dan eksperimen yakni sebesar 0,495 yang dimana angka tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data varian sampel dalam penelitian dinyatakan homogen. Setelah melalui uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis.

3) Uji hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan yakni uji t dengan jenis *independent samples T test*. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu terhadap kemampuan merangkai huruf siswa kelas I SDN 1 Sangkawana. Adapun kriteria dalam

pengujian yaitu jika $\text{sig.2 tailed} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau jika $\text{sig.2 tailed} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 *Independent Samples T Test*

		t-test for Equality of Means		
		t	df	Sig. (2-tailed)
Kemampuan merangkai huruf siswa kelas 1	Equal variances assumed	8.644	34	.000
	Equal variances not assumed	8.644	33.899	.000

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai $\text{Sig.2 tailed} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu $\text{sig.2 tailed} < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh model PBL berbantuan media pohon kartu terhadap kemampuan merangkai huruf peserta didik kelas I SDN 1 Sangkawana.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon kartu terhadap kemampuan merangkai huruf siswa kelas I di SDN 1 Sangkawan, Kecamatan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu. Langkah awal yang dilakukan saat penelitian adalah memberikan soal pretest pada peserta didik baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 40.83, dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 38,61. Nilai rata-rata dari kedua kelas kemudian melewati tahap uji homogenitas dan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,475 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan merangkai huruf peserta didik kelas I SDN 1 Sangkawana adalah homogen.

Model *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang proses pembelajarannya menghadapkan peserta didik pada suatu masalah nyata sehingga memacu peserta didik untuk melakukan penyelidikan, meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian menggunakan pendekatan penyelesaian masalah (Nurlaila & Mubarok, 2023). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan suasana belajar yang aktif dan efektif. Penerapan model pembelajaran PBL dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Nisa et al., 2024). Selain itu, penerapan model pembelajaran berbasis masalah ini dapat membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik mendapatkan kepuasan tersendiri (Agustina, 2020).

Bound feletti berpendapat bahwa prinsip dasar yang mendukung konsep model pembelajaran *problem based learning* (PBL) lebih tua dari pendidikan formal itu sendiri. Belajar berdasar pada adanya masalah, pertanyaan, atau permainan puzzle yang diselesaikan oleh peserta didik secara mandiri (Agustina, 2018). Oleh karena itu dalam penerapan model pembelajaran PBL ini dibantu dengan menggunakan media pembelajaran pohon kartu huruf. Gambar media pohon kartu huruf dapat dilihat pada gambar 1.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wulandari et al., 2023). Dengan adanya media pembelajaran interaksi antara guru dengan peserta didik menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Dilihat dari bentuknya media pohon kartu huruf merupakan jenis media visual yang mengandalkan indera pengelihatannya dalam pengaplikasiannya (Nabilah et al., 2024). Media pohon kartu adalah media tiga dimensi yang dibuat sebagai bentuk nyata dari bentuk pohon, dimana media pohon bisa dibuat menggunakan kertas kardus atau triplek dan dilengkapi dengan susunan buah yang mengandung huruf-huruf yang digunakan untuk belajar dengan ditempel diatas papan (Rosiana, 2021).

Penggunaan media pohon kartu huruf membuat siswa lebih mudah mengenali huruf-huruf dan belajar menyusun kata, yang merupakan dasar dalam menguasai keterampilan literasi.



Gambar 1. Media Pohon Kartu Huruf

Temuan penelitian ini, pada pertemuan pertama tanggal 24 Februari 2025 proses pembelajaran peserta didik kelas eksperimen (1B) menggunakan model PBL berbantuan media pohon kartu huruf. Pada pertemuan pertama peserta didik diperkenalkan kepada media pohon kartu huruf dan cara penggunaannya. Peserta didik diorientasikan pada masalah. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk menyebutkan nama-nama hewan yang ada disekitarnya berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan oleh peneliti. Salah satu kelemahan penerapan model PBL yaitu berkaitan dengan minat peserta didik. Peserta didik yang memiliki kekurangan minat akan kesulitan dalam memecahkan suatu masalah dan peserta didik enggan untuk mencoba (Hermansyah, 2020). Oleh karena itu, peneliti memilih media pohon kartu huruf sebagai alat bantu dalam penerapan model PBL ini. Media pohon kartu huruf dapat bermanfaat dalam memperjelas penyajian informasi yang membuat proses pembelajaran berjalan lancar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif berinteraksi selama proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023)

Pada tahap ke-2 dan ke-3 model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), peneliti mengorganisasi peserta didik dalam kelompok dan memperkenalkan media pohon kartu huruf. Media ini digunakan untuk membantu siswa merangkai huruf menjadi kata dengan bantuan LKPD. Antusiasme siswa meningkat karena media ini merupakan sesuatu yang baru dan menarik. Penggunaan media visual seperti kartu huruf terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap bentuk huruf melalui pengulangan visual (Rahayu et al., 2025). Selama proses pembelajaran, siswa mencoba menyusun nama hewan yang terdiri dari empat huruf.

Pada tahap ke-4, peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok menggunakan media pohon kartu huruf. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf yang serupa, seperti b, d, dan p. Pada pertemuan pertama ini, peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya, hal ini terjadi karena tidak semua peserta didik memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk maju menyajikan hasil kerja kelompoknya. Oleh karena itu penyajian hasil

kerja ini dibantu menggunakan media pohon kartu huruf dimana peserta didik menyusun huruf-huruf hingga menjadi nama-nama hewan sesuai dengan hasil kerja kelompoknya.

Pohon kartu huruf memungkinkan peserta didik merangkai jawaban yang sudah di diskusikan bersama kelompoknya secara konkret dan menunjukkan hasil secara visual, sehingga membantu siswa percaya diri saat presentasi di depan kelas (Nurhadini et al., 2024). Skor keterlaksanaan pembelajaran mencapai 75% berdasarkan lembar observasi, yang menunjukkan implementasi berjalan cukup efektif. Pada tahap akhir, dilakukan refleksi bersama untuk memperkuat pemahaman materi. Kolaborasi kelompok serta penggunaan media visual seperti pohon kartu huruf mendukung keterlibatan aktif siswa, sesuai dengan karakteristik pembelajaran PBL yang menekankan keterlibatan aktif dan pemecahan masalah kontekstual (Muhartini et al., 2023).

Pertemuan kedua dilakukan pada 25 Februari 2025, peserta didik diminta untuk menyebutkan nama-nama hewan yang hidup di darat maupun di air. Pada tahap ini peserta didik diorientasikan pada masalah yang berkaitan dengan mengelompokkan hewan yang hidup di darat dan yang hidup di air dari gambar dalam LPKD yang telah dibagikan oleh guru secara berkelompok. Setiap kelompok mendiskusikan dan menuliskan nama hewan ke dalam kolom "hewan air" untuk hewan yang hidup di air, dan "hewan darat" untuk hewan yang hidup di darat. Salah satu kelebihan model PBL adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan belajar dari teman sebayanya melalui diskusi dan kerja kelompok (Ningrum et al., 2025).

Pada pertemuan kedua menggunakan PBL berbantuan media pohon kartu huruf ini, peserta didik sudah mulai mengingat bentuk-bentuk huruf dan semakin lancar dalam merangkai nama-nama hewan lebih cepat dari pertemuan pertama. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purnamasari et al., (2024) juga memberikan pendapat yang sama, bahwa penggunaan media pohon kartu huruf membantu siswa mengingat bentuk- bentuk huruf dan meningkatkan kemampuan merangkai huruf secara signifikan, baik dari segi akurasi maupun kecepatan.

Pada tahap analisis dan evaluasi, peserta didik membahas materi yang telah diajarkan dan kemudian menyimpulkan pembelajaran terkait klasifikasi hewan yang hidup di darat maupun di air. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan kontekstual, yang sangat efektif bagi peserta didik di kelas rendah (Purnomo, 2024). Pada pertemuan kedua ini, keterlaksanaan penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu huruf mendapatkan skor 34 dari 40 dengan presentasi sebesar 85% sangat tinggi. Kolaborasi dalam kelompok peserta didik mulai terbentuk dan lebih aktif bertanya dan berdiskusi namun pada saat mempresentasikan masih ada peserta didik yang belum berani maju untuk mempresentasikan hasil.

Pertemuan ketiga pada tanggal 3 Maret 2025. Kegiatan diawali dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait hewan kegemaran mereka kemudian meminta peserta didik mengamati gambar sampul "Parade Binatang" yang ada di dalam buku paket Bahasa Indonesia. Pembelajaran dilanjutkan dengan peserta didik menyebutkan satu per satu huruf dari nama hewan yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Pada tahap ini peserta didik mulai percaya diri dalam menyebutkan huruf-huruf yang di tunjuk oleh peneliti.

Jika pada pertemuan pertama nama- nama hewan hanya dibatasi pada hewan yang memiliki 4 huruf. Pada pertemuan ketiga, peneliti menggunakan hewan-hewan yang lebih variatif dan memiliki nama yang cukup panjang. Pertemuan ketiga ini memperlihatkan progress dari kelas eksperimen semakin terlihat. Hampir semua peserta didik mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna. Peserta didik dapat menghubungkan kombinasi huruf dengan objek yang relevan sehingga menjadi sebuah kata yang bermakna (Pertiwi et al., 2024). Penggunaan model PBL mendorong kolaborasi antar

peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Kolaborasi ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekaligus membantu mereka belajar cara menyusun huruf bersama-sama.

Media pohon kartu mempercepat proses kerja tim, karena peserta didik saling membantu dalam merangkai huruf sesuai dengan gambar yang telah diberikan. Kerjasama antar peserta didik dalam satu kelompok membuat penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu dapat terlaksana dengan baik. Pada tahap evaluasi, peserta didik mulai aktif dalam menjawab pertanyaan dan memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Keterlaksanaan model PBL berbantuan media pohon kartu pada pertemuan ketiga ini mendapatkan skor 38 dari 40 dengan presentasi sebesar 95%. peserta didik mulai percaya diri untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Bahkan beberapa peserta didik diberikan kesempatan untuk menyalurkan ide merangkai nama hewan yang mereka inginkan. Selain itu siswa mampu menyebutkan huruf-huruf dalam nama hewan dengan percaya diri.

Di setiap pertemuan, peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam mengenal dan merangkai huruf menjadi kata yang bermakna. Peningkatan ini juga mencerminkan efektivitas model PBL dalam meningkatkan kemampuan merangkai huruf siswa. Penggunaan media pohon kartu sebagai alat bantu visual memungkinkan siswa untuk secara langsung mengidentifikasi dan menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep tersebut. Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip PBL yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan kolaboratif, serta penggunaan media konkret yang menjembatani pemahaman siswa (Hidayah et al., 2022).

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media pohon kartu huruf, kelas eksperimen kemudian diberikan *posttest*. Nilai rata-rata dari *posttest* yang diperoleh adalah 79,44 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 55. Jika dibandingkan dengan nilai *pretest*, nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu tidak hanya meningkatkan taraf keterlaksanaan pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan kemampuan merangkai huruf siswa kelas 1 SD. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa di tingkat dasar. Proses pembelajaran menggunakan media pohon kartu huruf oleh kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media pohon kartu

Selanjutnya, temuan penelitian pada kelas kontrol. Setelah diberikan *pretest*, kelas kontrol kemudian melakukan kegiatan seperti biasa yaitu tanpa menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media pohon kartu. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan menuliskan huruf a sampai z di

papan tulis dan memilih peserta didik secara acak untuk menyebutkan huruf yang ditunjuk oleh guru. Pada pertemuan pertama ini, beberapa diantaranya sudah mampu mengenali huruf dengan baik sedangkan yang lainnya masih terbata-bata.

Pertemuan kedua dengan kelas kontrol, peneliti bersama-sama dengan peserta didik menyebutkan bunyi huruf satu per satu kemudian meminta peserta didik secara acak untuk mengulang penyebutan huruf. Kelas dilanjutkan dengan menuliskan beberapa nama hewan secara bergantian seperti a-y-a-m, k-u-d-a, s-a-p-i, dan i-k-a-n dipapan tulis dan meminta peserta didik untuk mengeja dan menuliskan kembali di buku mereka. Pada pertemuan kedua ini, belum ada perubahan yang berarti dari peserta didik kelas kontrol. Masih terdapat peserta didik yang salah eja huruf. Hal ini membuktikan bahwa beberapa peserta didik belum mengenali bentuk huruf dengan baik. Pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Pembelajaran di fokuskan pada huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran selama 3 kali pertemuan, kelas kontrol kemudian diberikan *posttest*. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 52,22 dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 35. Jika dibandingkan dengan nilai *pretest* kelas kontrol, nilai *posttest* kelas kontrol mengalami peningkatan namun tidak sebesar kelas eksperimen. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Indikator kemampuan merangkai huruf yang harus dicapai dalam penelitian ini adalah mengenali dan melafalkan bunyi, pengenalan kombinasi huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan membaca kata-kata sederhana. Kelas eksperimen sebagian besar sudah mampu mencapai keempat aspek indikator tersebut, sedangkan untuk kelas kontrol kemampuan mengenal huruf yang merupakan aspek dasar dari kemampuan merangkai huruf masih kurang. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test*, diperoleh nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yaitu sebesar 0,000 yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media pohon kartu huruf terhadap kemampuan merangkai huruf siswa kelas I SDN 1 Sangkawana.



Gambar 3. Proses belajar mengajar di kelas kontrol

4. KESIMPULAN

Penerapan model PBL berbantuan media pohon kartu berpengaruh terhadap kemampuan merangkai huruf siswa kelas I SDN 1 Sangkawana. Hal ini terlihat dari hasil pengolahan data uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test* berbantuan *SPSS 25.0 for windows*, memperoleh nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,000 yang dimana nilai tersebut $< 0,05$.

Pada kriteria uji hipotesis telah dijelaskan jika nilai *sig.2 tailed* <0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil pengujian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan merangkai huruf siswa kelas I SDN 1 Sangkawana sebelum dan setelah menerapkan model PBL berbantuan media pohon kartu.

Penggunaan media pohon kartu ini sebagai alat bantu dalam penerapan model PBL membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami urutan dan bentuk huruf, serta dapat terlibat aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah. Media pohon kartu yang berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan merangkai huruf. Oleh karena itu model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pohon kartu ini dapat dijadikan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar khususnya merangkai huruf pada siswa kelas I.

5. REFERENSI

- Agustina, M. (2018). Problem Base Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kreatif Siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 164–173.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839
- Amaliah, T., Tisnasari, S., & Setiawan, S. (2023). Kesulitan Membaca Dan Menulis Pada Siswa Berkesulitan Belajar Di Kelas Tinggi Sd Negeri Bojong Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasha*, 9(2), 367–382. doi.org/10.31932/jpdv.v9i2.2268
- Anggita, R., Sormin, D., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919–5930. doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5384
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bopo, G., Ngura, E.T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468-480.
- Cintya Hasthiolivia, & Prijowuntato, S. W. (2023). Peningkatan kemampuan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan model pembelajaran problem based learning siswa kelas 1A di SD Kanisius Kalasan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 955–963. doi.org/10.22460/collase.v6i5.20449
- Diana, S., Witono, A. H., & Zain, M. I. (2021). Problem Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Batujai Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 680–685. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.304
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938
- Hermansyah. (2020). Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES)*, 3(3), 2257–2262. doi.org/10.20961/shes.v3i3.57121
- Jaelani, A. (2024). Model Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Yang Ideal. *Prosiding Pijar: Pedagogi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 12–18. doi.org/10.24114/kultura.v1i2.11775

- Kardova, L., & Qura, U. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Fakultas Keguruan. *Jurnal Sastranesia: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*, 11(3), 1–13. doi.org/10.32682/sastranesia.v11i3.3100
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi. (2023). *Laporan PISA Kemendikbud*. Diambil dari <https://www.kemendikbud.go.id>.
- Lestari, I. M., Kade Gunayasa, I. B., & Zain, M. I. (2021). Keterlaksanaan Program Literasi Baca-Tulis Pada Kelas Tinggi Di Sdn 26 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 328–332. doi.org/10.58258/jime.v7i4.2463
- Lestari, I. P., Zain, M. I., & Saputra, H. H. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8459>
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77. doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563
- Nabilah, M. I., Istiningsih, S., Erfan, M., & Tahir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Baca Menggunakan Kartu Huruf Bermuatan Kearifan Lokal Suku Sasak. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 257–261. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i3.360>
- Narsa, I. K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 165–170. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33269>
- Ningrum, S. D., Puspitasari, I., & Hidayat, M. C. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Mendukung Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3), 2608–2615. doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7224
- Nisa, K., Istiningsih, S., & Novitasari, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Lks Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Kelas V Sdn 12 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 3887–3896. doi.org/10.23969/jp.v9i2.14402
- Novitasari, S., & Nurmawanti, I. (2020). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Pendekatan Literasi Baca-Tulis Pada Kelas Rendah di MI NW Tanak Beak Narmada. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 14(2), 1125–1133. doi.org/10.31540/jpp.v14i2.1087
- NTBsatu. (2022). *Rapor Pendidikan, Kemampuan Literasi dan Numerasi Sekolah di NTB di Bawah Kompetensi Minimum*. Diambil dari <https://ntbsatu.com/2022/04/04/rapor-pendidikan-kemampuan-literasi-dan-numerasi-sekolah-di-ntb-di-bawah-kompetensi-minimum>.
- Nurfadillah, D. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Nurhadini, Khairudin, & fuaddudin. (2024). Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 314–325. doi.org/10.53621/jider.v4i4.356
- Nurlaila, L., & Mubarak, D. H. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Kelas IV MIS Nurul 'Amal Ciamis. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 242–255. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/504>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media

- Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Pertiwi, V., Nasution, W., & Fidiawati, L. (2024). Mahasiswa Efektivitas Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–13. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/index>
- Purnamasari, S. W., Sundi, V. H., & Retnoningsih, Y. (2024). *Pengaruh Media Kartu Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 6 di UPTD SDN Serua 01 Tangerang*. 843–848.
- Purnomo, S. (2024). Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berkonteks Islam dengan Berbantuan Geogebra. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 9(1), 71–81. <https://doi.org/10.56013/axi.v9i1.2541>
- Rahayu, S. S., Alpian, Y., & Dewi, S. M. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 38–51. doi.org/10.37729/jpd.v6i1.5396
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Rosiana, D. (2021). Pengaruh Permainan Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020. *Pintar Harati: Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 17(1), 44–54. <https://doi.org/10.36873/jph.v17i1.3326>
- Ruchyatia, I. (2023). Bahasa Indonesia Materi Menelaah Unsur Pembangun Teks Puisi Melalui Model Discovery Learning Di Kelas VIII SMP. *Jssah: Journal of Social Studies, Arts and Humanities*, 03(01), 26–31. doi.org/10.33751/jssah.v3i1.7423
- Sari, N. (2020). Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Daring masa Pandemic Covid-19 di MIN 3 Medan. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 2(3), 44–57. <https://doi.org/10.51178/jetl.v2i3.67>
- Shalihat, E., Zain, M. I., & Oktaviyanti, I. (2022). Implementasi Program Literasi Dasar pada Anak Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2390>
- Takaim, Y. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Penggunaan Kartu Huruf di Kelas IIA SDN Buraen 1. *Haumeni Journal of Education*, 3(2), 102–112. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v3i2.12506>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>