

Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II Mi Ma'arif Kalibeber

by Umi Latifah

Submission date: 22-Jun-2024 07:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 2406695678

File name: ENGGANG_VOL_4_NO._2_JUNI_2024_HAL_163-171.pdf (218.94K)

Word count: 2928

Character count: 19413

Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II MI Ma'arif Kalibeber

Umi Latifah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Sains Al- Qur'an, Wonosoobo.
Indonesia

Sri Jumini

Pendidikan Fisika. Universitas Sains Al-Qur'an. Wonosobo, Indonesia

Bambang Sugiyanto

Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah. Wonosobo, Indonesia

Email Korespondensi : ¹umilatifah0209@gmail.com, ²srijumini@unsiq.ac.id,
³bambangugiyanto81@gmail.com

Abstract The purpose of this study was to determine the application of the language game method to improve the reading skills of class II MI Ma'arif Kalibeber students. The story completion method is used as a language game method. This research was conducted by recruiting students in a class from a certain age group. This study used a quantitative approach with a pretest and posttest research design. The research sample consisted of a group of randomly selected school students. In this study, a control group and an experimental group were formed. The control group received traditional learning, while the experimental group received the language game method through story kits. Data was collected using a reading test before and after treatment. The study results were analyzed using descriptive statistical techniques and t-test to identify significant differences between the control and experimental groups. The results showed that the application of the language game method by completing stories had a positive effect on the reading ability of II th grade students of MI Ma'arif Kalibeber. The experimental group showed a significant increase in reading test results compared to the control group. This language game method provides students with a more interactive and interesting learning experience thereby increasing their motivation and interest in reading. This study provides recommendations for teachers and practitioners to develop learning methods using language games to improve the reading skills of class II MI Ma'arif Kalibeber students.

Keywords: Implementation, experimental, traditional, extraordinary, MI Ma'arif Kalibeber

Abstrak Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II MI Ma'arif Kaleber. Metode penyelesaian cerita digunakan sebagai metode permainan bahasa. Penelitian ini dilakukan dengan merekrut siswa di kelas dari kelompok usia tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian pretest and posttest. Sampel penelitian terdiri dari sekelompok siswa sekolah yang dipilih secara acak. Dalam penelitian ini dibentuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran tradisional, sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan metode permainan bahasa melalui story kit. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes membaca sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil studi dianalisis menggunakan teknik statistik

deskriptif dan uji-t untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bahasa dengan melengkapi cerita berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa kelas II MI Ma'arif Kalibeber. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil tes membaca dibandingkan dengan kelompok kontrol. Metode permainan bahasa ini memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan minat membaca mereka. (Tarigan, 2015) Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan praktisi untuk mengembangkan metode pembelajaran menggunakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II MI Ma'arif Kaliber.

Kata kunci: Implementasi, eksperimental, tradisional, luar biasa, MI Ma'arif Kalibeber

10 PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting bagi setiap individu. Dalam konteks pendidikan, kemampuan membaca memiliki peran yang signifikan dalam memperluas pengetahuan, memahami teks-toks kompleks, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. (Rahim, 2018) Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang baik, dan beberapa di antaranya mungkin mengalami kesulitan dalam memahami teks atau kehilangan minat dalam membaca.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa, metode pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat diperlukan. Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan metode permainan bahasa. Metode permainan bahasa melibatkan penggunaan elemen permainan, seperti tantangan, interaksi, dan keaktifan siswa dalam rangka meningkatkan pembelajaran bahasa. Dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk menginvestigasi implementasi metode permainan bahasa khususnya metode melengkapi cerita, sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas. Metode melengkapi cerita memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam membangun narasi dengan mengisi bagian yang kosong dalam cerita yang diberikan. (bdul Aziz, 2015) Dengan demikian, siswa tidak hanya berinteraksi dengan teks, tetapi juga menggunakan keterampilan membaca dan pengetahuan mereka untuk melengkapi cerita tersebut.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan bahasa dapat memiliki efek positif terhadap pembelajaran bahasa, termasuk peningkatan kemampuan membaca. Namun, masih ada kebutuhan untuk menggali lebih dalam mengenai implementasi metode permainan bahasa khususnya metode melengkapi cerita, dan bagaimana hal ini dapat berdampak pada kemampuan membaca siswa di kelas. Kemampuan

membaca merupakan aspek penting dalam pendidikan yang mempengaruhi pemahaman teks dan perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa. (Hanifah, 2016) Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang baik, dan beberapa mungkin mengalami kesulitan atau kurang minat dalam membaca. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa perlu diperhatikan. (Somadayo, 2018) Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan metode permainan bahasa, yang melibatkan unsur permainan dan interaktifitas dalam proses pembelajaran bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi implementasi metode permainan bahasa khususnya metode melengkapi cerita dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Metode melengkapi cerita memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam membangun narasi dengan mengisi bagian yang kosong dalam cerita yang diberikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman siswa dan efektivitas metode permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Penelitian dilakukan di sebuah sekolah dengan partisipan siswa kelas II yang dipilih secara purposive. Kelompok eksperimen terdiri dari 15 siswa yang menerima pembelajaran dengan metode permainan bahasa melalui melengkapi cerita, sementara kelompok kontrol terdiri dari 15 siswa yang menerima pembelajaran konvensional tanpa menggunakan metode permainan bahasa.

Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa, dan analisis dokumen. Observasi kelas dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang implementasi metode permainan bahasa dan respons siswa terhadap pembelajaran tersebut. (Sugiyono, 2018) Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mendapatkan pandangan mereka tentang pengalaman belajar dengan metode permainan bahasa dan persepsi mereka tentang peningkatan kemampuan membaca. Analisis dokumen dilakukan untuk mengevaluasi hasil tes membaca siswa sebelum dan setelah perlakuan. (Afifuddin, 2012)

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten kualitatif. Observasi kelas, wawancara, dan dokumen di-transkripsi dan dianalisis secara tematis.

Tema-tema utama yang muncul dari analisis data digunakan untuk memahami pengalaman siswa, efektivitas metode permainan bahasa, dan peningkatan kemampuan membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II MI Ma'arif Kalibeber

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui metode permainan bahasa. Disini kami membahas penerapan permainan bahasa dengan permainan bahasa untuk menilai kemampuan membaca siswa. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan permainan bahasa dengan sumber belajar berupa storyboard, media pembelajaran, dan guru juga dapat menggunakan media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar sesuai dengan metode dan materi pembelajaran.

Data 4.1 Hasil Wawancara Guru

No	Aspek	Jawaban
1.	Bagaimana pembelajaran dengan Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II MI Ma'Arif Kalibeber	Guru memulai pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan anak berkesulitan belajar membaca, sehingga kemampuan membaca mereka mampu berkembang dengan baik. Metode bercerita diajarkan dengan menggunakan buku cerita yang sesuai dengan pilihan siswa agar siswa tidak mudah bosan.
2.	Bagaimana guru memulai pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa di kelas II MI Ma'Arif Kalibeber	kemampuan siswa dan didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan dengan mengurangi implementasi metode-metode yang mengutamakan verbalisme dan meningkatkan penggunaan metode yang lebih menekankan pada interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar.

Data 4.2 Hasil Wawancara Siswa

No	Aspek	Jawaban
1.	Apakah yang dirasakan siswa saat menggunakan Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II MI Ma'Arif Kalibeber	Siswa sangat merasakan senang dengan menggunakan metode permainan bahasa dengan pembelajaran ini siswa sangat memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan pembelajaran seperti anak tidak merasakan bosan dengan permainan tersebut anak juga lebih aktif atau bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang akan di berikan oleh ibu guru di sekolah
2.	Apakah membuat semangat untuk siswa dengan menggunakan Implementasi Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II MI Ma'Arif Kalibeber	Siswa sangat bersemangat mengikuti pembelajaran yang akan di berikan oleh guru di sekolah, guru juga sudah membuat dengan dengan metode yang ada dimateri dan guru juga membuat media yang akan digunakan oleh guru dengan semenarik supaya anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan metode permaianna bahasa ini juga dapat membuat siswa mengembangkan kemampuan membaca dengan baik.

Dalam penelitian ini sangat bertujuan untuk mengetahui bagaimana dalam meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan metode permainan bahasa. Dengan ini kami membahas tentang implementasi permainan bahasa menggunakan permainan bahasa untuk mengetahui kemampuan membaca siswa tersebut.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan bahasa dapat digunakan dengan sumber pembelajaran seperti gambar cerita, media pembelajaran dan guru juga dapat menggunakan media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar sesuai dengan metode dan materi pembelajaran.

Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan ibu Laila Afina Khoira, M.Pd selaku guru kelas II akan memberikan penjelasan tentang Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca yaitu:

“meningkatkan kemampuan membaca untuk kelas rendah itu sangat perlu untuk membaca supaya anak lebih mengerti cara membaca yang baik. Guru dapat menerapkan kemampuan membaca anak dengan membaca buku cerita atau sebagai literasi baca dan di setiap kelas ada pojok baca untuk anak-anak membaca buku di dalam kelas, guru juga memberikan gambaran kepada siswa tentang permainan bahasa dengan menggunakan metode

bergambar, cerita dan video sesuai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak juga bisa tergantung dengan orang tua karena saat orang tua sering mengajak berbicara disitu anak akan memahami perkataan tersebut untuk menumbuhkan pemahaman untuk mendengarkan perkataan orang tuanya”

Salah satu siswa bernama Ahmad Priyo Purwanto yaitu dapat memberikan pendapat tentang pembelajaran permainan bahasa:

“pembelajaran ini sangat cocok untuk pembelajaran di kelas II karena mudah dan bisa dipahami dan bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat keterampilan anak tersebut dengan menggunakan metode permainan”

Menurut siswa yang bernama Maulana Faqih Ghany akan memberikan tanggapan untuk pembelajaran permainan bahasa tersebut:

“pada pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa sangat senang dan mengasyikkan dan mudah dipelajari dan dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami keterampilan tersebut ”

Menurut siswa yang bernama Muhammad Abdil Rafif akan memberikan penjelasan saat pembelajaran dengan metode permainan bahasa:

“anak bisa lebih asyik untuk pembelajaran seperti itu dan membuat semangat belajar dan memajukan pembelajaran seperti itu dengan baik, anak belajar menggunakan bahasa secara baik dan benar dalam kegiatan komunikasi”

Dalam keseluruhan, implementasi metode permainan bahasa melengkapi cerita terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi siswa, dan memperbaiki pemahaman serta ingatan mereka terhadap teks. Oleh karena itu, disarankan agar metode permainan bahasa digunakan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas.

2. Data tentang Penerapan Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II MI Ma'Arif Kalibeber

4
Data 4.5 Nilai Test Meningkatkan Kemampuan Membaca

No	Aspek	Keterangan
1.	Mengenal huruf	Peserta didik mampu mengucapkan huruf yang dilihatnya dan mampu memahami materi yang di pelajari
2.	Membedakan Bunyi awal	Peserta didik mampu membedakan bermacam-macam huruf dan bunyinya
3.	Membaca kata bermakna	Peserta didik mampu mengucapkan dan mengetahui maksud dari kata-kata bermaknayang dilihat dari buku
4.	Membaca kata tak bermakna	Peserta didik mampu mengucapkan kata-kata tak bermakna yang dilihatnya
5.	Membaca cepat	Peserta didik mampu membaca dengan cepat kata-kata yang di lihat oleh siswa

Membaca adalah kunci untuk memperoleh pengetahuan. Ketika seorang anak mengalami kesulitan membaca, kita sebagai guru harus dapat mengenali masalah atau hambatan yang dihadapi anak tersebut. Guru juga dapat membantu Anda meningkatkan keterampilan membaca Anda.

Peningkatan keterampilan membaca dan menulis membuat pembelajaran menjadi sangat menarik. Guru dapat mempraktekkan pembelajaran melalui metode bermain bahasa dengan M.Pd Laila Afina Khoira dan mendefinisikan bahwa guru sangat perlu mengetahui bagaimana mengembangkan metode pembelajaran yang menarik untuk lebih memuaskan/menarik minat anak sambil belajar.

Pembelajaran melalui metode permainan bahasa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif. Banyak siswa yang merasa kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajarannya, sehingga guru perlu memperkenalkan metode permainan bahasa yang lebih menarik. Guru juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kesempatan belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sebagaimana siswa lainnya yang mengikuti pelajaran.

Hasil wawancara guru di atas menunjukkan bahwa guru juga harus dapat mengembangkan keterampilannya sedemikian rupa sehingga siswa memahaminya. Dari hasil aspek di atas terlihat bahwa kemampuan belajar anak dan apakah siswa mengalami

perubahan dalam membaca di setiap pelajaran, dengan bantuan metode pengajaran, siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka sebanyak mungkin.

3. Informasi Faktor Penerapan Metode Permainan Bahasa Untuk Menyelesaikan Cerita dan Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II MI Ma'Arif Kalibeber

Kami mewawancarai M.Pd Laila Afina Khoira tentang penerapan metode permainan bahasa berbasis cerita untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 MI Ma'Arif Kalibeber.

“Untuk meningkatkan kemampuan membaca, guru harus memberikan pembelajaran khusus bagi anak yang belum mencapai potensi maksimalnya. Guru juga mendorong anak untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Ketika belajar membaca, sangat penting bagi anak di kelas bawah untuk meningkatkan kemampuannya. kemampuan untuk mengajarkan keterampilan bahasa mereka dengan benar dan tepat.”

Berdasarkan hasil wawancara, setiap anak memiliki perkembangan membaca yang berbeda. Ada anak yang belajar membaca dengan cepat, ada juga anak yang belajar membaca dengan lambat. Hal ini terjadi pada setiap anak dengan kondisi yang berbeda-beda yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti penerapan metode permainan bahasa melalui penyelesaian cerita sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan bahasa berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa. Dengan menerapkan metode permainan bahasa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Kegiatan naratif pelengkap menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk fokus membaca. Metode permainan bahasa juga meningkatkan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman dan ingatan mereka terhadap teks yang dibaca. Penelitian ini meningkatkan keterampilan membaca siswa dan memberikan implikasi praktis yang penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran bahasa yang efektif. Metode storytelling permainan bahasa dapat dijadikan alternatif yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan membaca.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi untuk memahami penggunaan permainan bahasa di dalam kelas. Hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa pendekatan interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya keterampilan membaca. Namun, penting untuk diingat bahwa penelitian ini dilakukan di kelas tertentu dan dengan kelompok siswa tertentu. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan metode permainan bahasa dalam cerita berlatar konteks yang lebih luas dan dengan kelompok siswa yang beragam.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa penerapan metode permainan bahasa dengan melengkapi cerita berpotensi besar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas. Metode ini menawarkan pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks. Studi ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, B. A. S. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Pustaka Setia.
- bdul Aziz, S. I. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji. *Jurnal Terampil*, 2(1).
- Hanifah, U. (2016). penerapan Model Paikem dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *At-Tajdid*, 2(2).
- Misnawati, M., Asi, Y. E., Anwarsani, A., Muslimah, S., Ummi, U., & Lathifah, N. (2024). Kalimat Efektif dalam Bahasa Indonesia untuk Sukses Berkomunikasi. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 245-256.
- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., ... & Jumadi, J. (2024). Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era DIGITAL. *Yayasan DPI*
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Salwa, N. (2023). *Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif untuk Menjadi Penulis Cerpen yang Handal*. Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya, 2(1), 229-244.
- Sapriline, S., Mardiana, D., & Simpun, S. (2023). *Model Terpadu Buku Cerita Rakyat, Ungkapan dan Peribahasa Berbahasa Dayak Ngaju-Indonesia untuk Sekolah Dasar*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(2), 201-213.
- Somadayo, S. (2018). *Starategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.

Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II Mi Ma'arif Kalibeber

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.upr.ac.id Internet Source	5%
2	repository.uncp.ac.id Internet Source	4%
3	media.neliti.com Internet Source	3%
4	digilib.unila.ac.id Internet Source	3%
5	jurnal.ikipjember.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
7	zombiedoc.com Internet Source	1%
8	repository.polimedia.ac.id Internet Source	1%

9

Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian. "Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar", *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2019

Publication

1 %

10

Martha Gustina. "Penerapan Metode Literasi Terpadu terhadap Kemampuan Membaca Teks Deskriptif Bahasa Inggris Siswa Kelas VII", *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 2024

Publication

1 %

11

eprintslib.ummgl.ac.id

Internet Source

1 %

12

Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

1 %

13

Dana Maryono. "Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Deskriptif Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP", *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 2024

Publication

1 %

14

Rahmat Mulya Nugraha, Rosid Bahar, Titim Siti Fatimah. "PENGARUH PENEKANAN KAIDAH IMLA DALAM KEMAMPUAN MENULIS

1 %

BAHASA ARAB (IMLA)", Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan, 2024

Publication

15

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Implementasi Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II Mi Ma'arif Kalibeper

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
