



IMPLEMENTASI MEDIA BERMAIN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I MI MUHAMMADIYAH KEDUNGSARI

Farikhatin Nazikha^{1*}, Rakanita Dyah Ayu Kinesti²

¹ Universitas Islam Negeri Sunan

² Universitas Islam Negeri Sunan

*Penulis Korespondensi: nazikhafarikhatin5@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the implementation of educational game-based learning media using a spinning bottle and reading cards to improve students' learning concentration and early reading skills in Indonesian language learning. This research employed a qualitative approach with a field research design conducted at MI Muhammadiyah Kedungsari. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of educational game-based learning media was carried out through spinning the bottle, taking reading cards, reading activities, grouping magic words, and teacher feedback on students' reading performance. The use of this media increased students' participation, attention, and enthusiasm during the learning process. In addition, students had the opportunity to practice reading skills directly and receive guidance from the teacher. Therefore, educational game-based learning media in the form of a spinning bottle and reading cards can create active, interactive, and enjoyable learning experiences that support the improvement of learning concentration and early reading skills among first-grade students.*

Keywords: *educational game media, learning concentration, early reading skills, Indonesian language learning, elementary students.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dan kartu bacaan dalam meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan yang dilaksanakan di MI Muhammadiyah Kedungsari. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran bermain edukatif dilakukan melalui kegiatan pemutaran botol, pengambilan kartu bacaan, kegiatan membaca, pengelompokan kata ajaib, dan pemberian umpan balik oleh guru. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan membaca secara langsung serta mendapatkan bimbingan dari guru. Dengan demikian, media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dan kartu bacaan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung peningkatan konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Muhammadiyah Kedungsari.*

Kata Kunci: *media bermain edukatif, konsentrasi belajar, membaca permulaan, pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik kelas I.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan akademik peserta didik sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Pada tahap ini, peserta didik dibekali keterampilan dasar berupa membaca, menulis, dan berhitung yang menjadi fondasi dalam proses pembelajaran. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai sejak dini adalah membaca, khususnya membaca permulaan pada peserta didik kelas awal sekolah dasar. Keterampilan membaca permulaan tidak hanya mencakup kemampuan mengenali dan melafalkan kata, tetapi juga kemampuan membaca dengan intonasi yang tepat, memahami tanda baca sederhana, serta memahami makna bacaan secara utuh (Ardana, 2025; Riyanti, 2021). Membaca juga merupakan sarana utama dalam memperoleh dan mengolah informasi sehingga menjadi keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan modern (Wulan, 2010).

Pentingnya keterampilan membaca sejalan dengan ajaran Islam sebagaimana tercantum dalam QS. Al-'Alaq ayat 1 yang memerintahkan manusia untuk membaca sebagai langkah awal dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami berbagai materi pelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Oleh karena itu, penguasaan membaca permulaan perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta memiliki kesiapan untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan pada jenjang berikutnya (Masykur, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Muhammadiyah Kedungsari, kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I masih belum berkembang secara optimal. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan membaca secara lancar, membaca kata demi kata, serta belum tepat dalam pelafalan dan penggunaan ejaan. Selain itu, proses pembelajaran juga menunjukkan adanya permasalahan konsentrasi belajar. Peserta didik cenderung mudah terdistraksi, kurang fokus terhadap penjelasan guru, serta belum mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Rendahnya konsentrasi belajar dapat menghambat proses penerimaan informasi dan memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan (Mayasari, 2017; Wiwin, 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran bermain edukatif. Media bermain edukatif mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Di MI Muhammadiyah Kedungsari, media yang digunakan berupa botol berputar dan kartu bacaan. Melalui kegiatan memutar botol, mengambil kartu, dan membaca kata yang diperoleh, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga perhatian dan konsentrasi mereka lebih terfokus pada kegiatan belajar. Penggunaan media bermain edukatif juga sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman belajar dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, serta teori bermain kognitif Jean Piaget yang menempatkan anak usia sekolah dasar pada tahap *games with rules* (Hapudin, 2021; Rahayu, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, penelitian yang secara khusus membahas pemanfaatan media sederhana berupa botol berputar dalam meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada hasil belajar atau penggunaan media berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dalam meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Kedungsari.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran Bermain Edukatif

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Fadilah, 2023; Shoffa, 2024). Melalui media pembelajaran, konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan

secara lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat diterapkan pada jenjang sekolah dasar adalah media bermain edukatif. Media bermain edukatif merupakan permainan yang dirancang secara sengaja untuk mendukung proses pendidikan dengan mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran dalam satu kegiatan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu kepada peserta didik (Ningsih, 2018). Penggunaan media bermain edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media bermain edukatif diwujudkan dalam bentuk botol berputar dan kartu bacaan. Media tersebut digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan memutar botol, mengambil kartu, dan membaca kata yang diperoleh. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

B. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam memusatkan perhatian secara penuh terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Konsentrasi menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran (Afdhal, 2022). Peserta didik yang memiliki konsentrasi baik cenderung lebih mudah memahami materi, mengikuti instruksi guru, dan menyelesaikan tugas pembelajaran dengan optimal.

Menurut Aunurrahman (2009), konsentrasi merupakan proses psikologis yang tidak selalu tampak secara fisik karena melibatkan fokus pikiran dan keterlibatan mental individu dalam suatu aktivitas. Oleh karena itu, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kehadiran peserta didik di kelas, tetapi juga

oleh kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi belajar dapat ditunjukkan melalui perhatian terhadap guru, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan menjawab pertanyaan, serta partisipasi aktif dalam aktivitas belajar (Nur A., 2025).

Penerapan media bermain edukatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Melalui aktivitas permainan yang terstruktur dan melibatkan partisipasi langsung, peserta didik terdorong untuk tetap fokus mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran sehingga perhatian mereka lebih terarah pada materi yang dipelajari.

C. Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam pengembangan keterampilan membaca yang umumnya diberikan kepada peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Pada tahap ini, peserta didik belajar mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, membaca kata sederhana, serta memahami makna dari bacaan yang dibaca. Kemampuan membaca permulaan menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan membaca pada tingkat yang lebih tinggi sehingga perlu dikembangkan secara optimal sejak dini (Riyanti, 2021).

Penggunaan media bermain edukatif dalam pembelajaran membaca permulaan didukung oleh teori konstruktivisme Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Vygotsky, peserta didik dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan guru atau teman sebaya dalam konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* (Hapudin, 2021). Dalam pembelajaran menggunakan media botol berputar, guru memberikan bimbingan dan bantuan secara bertahap kepada peserta didik yang mengalami kesulitan membaca sehingga mereka mampu membaca secara mandiri.

Selain itu, penggunaan media botol berputar juga sejalan dengan teori bermain kognitif Jean Piaget. Piaget menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap *games with rules*, yaitu tahap bermain yang dilaksanakan

berdasarkan aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh seluruh peserta. Melalui permainan yang memiliki aturan, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi pembelajaran, tetapi juga belajar disiplin, menghargai giliran, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya (Rahayu, 2021). Dengan demikian, media bermain edukatif berupa botol berputar dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar sekaligus mengembangkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Kedungsari dengan subjek penelitian guru kelas I dan peserta didik kelas I. Fokus penelitian adalah implementasi media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dan kartu bacaan dalam meningkatkan konsentrasi belajar serta kemampuan membaca permulaan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses penerapan media bermain edukatif serta dampaknya terhadap konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Muhammadiyah Kedungsari.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Media Pembelajaran Bermain Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dan kartu bacaan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah Kedungsari sebagai upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Implementasi media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemutaran botol, pengambilan kartu bacaan, kegiatan membaca, pengelompokan kata ajaib, serta pemberian umpan balik oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak kegiatan pemutaran botol dimulai. Peserta didik memperhatikan arah putaran botol dan menunggu hasil putaran untuk mengetahui giliran mereka. Kondisi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan kartu bacaan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih membaca secara langsung melalui kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan.

Hasil wawancara dengan guru kelas I menunjukkan bahwa penggunaan media bermain edukatif mampu menarik perhatian peserta didik yang sebelumnya sering kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain dan membaca secara bergantian, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan atau scaffolding kepada peserta didik yang mengalami kesulitan membaca. Bantuan tersebut diberikan secara bertahap hingga peserta didik mampu membaca secara mandiri. Selain itu, Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Loilatu, Rusdi, dan Musyawir (2020) yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, implementasi media bermain edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga menjadi media yang mendukung terbentuknya lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif.

B. Peningkatan Konsentrasi Peserta Didik Melalui Media Bermain Edukatif

Penggunaan media bermain edukatif menunjukkan pengaruh positif terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Peningkatan konsentrasi terlihat dari

perhatian peserta didik yang terfokus pada setiap tahapan permainan, mulai dari proses pemutaran botol hingga kegiatan membaca kartu bacaan. Sebagian besar peserta didik mampu mengikuti jalannya permainan dengan tertib, memperhatikan instruksi guru, serta menunggu giliran tanpa mengganggu teman yang sedang membaca.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan yang terdapat dalam media pembelajaran mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pemutaran botol menciptakan rasa ingin tahu dan antusiasme karena setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh giliran. Situasi tersebut membuat peserta didik tetap memperhatikan jalannya pembelajaran sehingga perhatian mereka tidak mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Afdhal (2022) yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk memusatkan perhatian pada proses pembelajaran. Konsentrasi peserta didik dalam penelitian ini terlihat melalui fokus pandangan terhadap media pembelajaran, perhatian terhadap instruksi guru, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh teori bermain kognitif Jean Piaget, khususnya pada tahap *games with rules*. Melalui permainan yang memiliki aturan tertentu, peserta didik belajar mengikuti prosedur yang telah ditetapkan sehingga perhatian mereka lebih terarah pada aktivitas pembelajaran. Selain itu, Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Azizah, Loita, dan Rizqi (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Peningkatan konsentrasi belajar yang ditunjukkan peserta didik mengindikasikan bahwa media bermain edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Ketika peserta didik merasa senang dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih mudah memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media bermain edukatif dapat menjadi alternatif

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik sekolah dasar.

C. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik

Selain meningkatkan konsentrasi belajar, penggunaan media bermain edukatif juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih berani dan percaya diri ketika diminta membaca kartu bacaan yang diperoleh melalui permainan. Peserta didik yang pada awalnya masih mengalami kesulitan mengenali huruf dan membaca suku kata sederhana mulai menunjukkan perkembangan dalam pelafalan dan kelancaran membaca. Kegiatan membaca yang dilakukan secara bergantian memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berlatih membaca secara langsung. Dalam proses tersebut, guru memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan melalui pemberian contoh pelafalan, koreksi bacaan, serta arahan secara bertahap. Bantuan yang diberikan guru memungkinkan peserta didik untuk memahami kesalahan bacaan dan memperbaikinya secara mandiri pada kesempatan berikutnya.

Temuan ini sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* yang dikemukakan oleh Vygotsky. Peserta didik yang belum mampu membaca secara mandiri memperoleh bantuan dari guru maupun teman sebaya sehingga mereka dapat mencapai kemampuan membaca yang lebih baik. Seiring berjalannya proses pembelajaran, bantuan yang diberikan secara bertahap dikurangi sehingga peserta didik menjadi lebih mandiri dalam membaca.

Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan membuat peserta didik tidak merasa terbebani ketika berlatih membaca. Kegiatan membaca yang biasanya dianggap sulit menjadi lebih menarik karena dikombinasikan dengan aktivitas bermain. Temuan ini mendukung pendapat Riyanti (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca permulaan akan lebih efektif apabila dilaksanakan melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Selain itu, temuan penelitian ini memperkuat pendapat Ardana

(2025) yang menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam memahami berbagai materi pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Dengan demikian, media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dan kartu bacaan terbukti mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek keterampilan membaca, tetapi juga dari kepercayaan diri dan keberanian peserta didik dalam menunjukkan kemampuan membaca di depan teman-temannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermain edukatif berupa botol berputar dan kartu bacaan dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah Kedungsari. Penerapan media dilakukan melalui kegiatan pemutaran botol, pengambilan kartu, membaca kata, pengelompokan kata ajaib, dan pemberian umpan balik oleh guru. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan membaca permulaan peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran bermain edukatif sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media bermain edukatif dengan variasi permainan yang lebih beragam serta menerapkannya pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Afdhal, I. (2022). Upaya meningkatkan konsentrasi belajar *example non example* kelas V SD Negeri. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 7–16.
- Affan, I., dkk. (2025). Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita*, 212–225.
- Agung, A., Lestari, R. T., Aprilia, A. P., Nur, M., & Farizijudin, M. M. (2024). Implementasi Perencanaan Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 SD Negeri 01 Cibodas, 1(2), 793–800.

- Ardana, W. R. (2025). The Importance of Having Reading Skills for Elementary School Students. *JIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*.
- Aunurrahman. (2009). *Pelaksanaan penilaian hasil belajar anak usia dini di TK LKIA II Pontianak*. Pontianak.
- Fadilah, A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Kencana.
- Kartini. (2022). Dampak musik religi terhadap konsentrasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 6033–6038.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyawir. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- M., Saringatun. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Pradina Pustaka Grup.
- Masykur. (2021). *Pendidikan Islam dan literasi membaca*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ningsih, T. (2018). *Pengembangan alat permainan edukatif*. Yogyakarta: Istana Agency.
- Nur A., N. A. (2025). Efektivitas media video dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini: Studi literatur. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 322–330.
- Putri, A. H., & Amaliyah, N. (2022). Apresiasi Peran Orang Tua terhadap Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7368–7376.
- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian stimulasi anak berbasis teori bermain kognitif Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56.
- Riyanti. (2021). *Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Royhanna, I., & Alya, R. (2025). Analisis Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.
- Shoffa, S. (2024). *Media pembelajaran*. Surabaya: CV Afasa Pustaka.
- Sidiq, U. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Wulan. (2010). *Pentingnya membaca dalam kehidupan modern*. Jakarta: Balai Pustaka.