

**PENGARUH MODEL *FUN LEARNING* MELALUI APLIKASI EDUCA
STUDIO TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA BAGI SISWA
SLOW LEARNER DI SDN GAYUNGAN II/423 SURABAYA**

SKRIPSI

ELI FALIANI

NIM. 06040722086



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
AGUSTUS 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eli Faliani

NIM : 06040722086

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil menjiplak, maka saya menerima segala konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 21 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Eli Faliani

NIM.06040722086

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Eli Faliani

NIM : 06040722086

Judul : **PENGARUH MODEL *FUN LEARNING* MELALUI APLIKASI
EDUCA STUDIO TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA
BAGI SISWA *SLOW LEARNER* DI SDN GAYUNGAN II/423
SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Surabaya, 19 Desember 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si
NIP. 197306062003122005



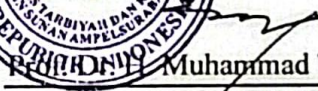
Juhaeni, M.Pd.I
NIP. 198607032018012002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Eli Faliani
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya,
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd
197407251998031001

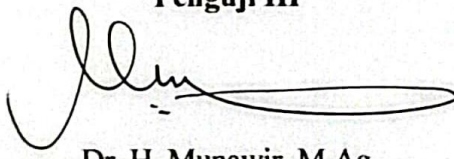
Penguji I


Prof. Dr. Hj. Jauharoh Alfiy, S.Pd., M.Si
NIP. 197306062003122005

Penguji II


Juhaeni, M.Pd.I
NIP. 198607032018012002

Penguji III


Dr. H. Munawir, M.Ag
NIP. 196508011992031005

Penguji IV


Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Eli Faliati
NIM : 06040722086
Fakultas/Jurusan : FTK / PGM
E-mail address : 06040722086@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Model Fun Learning melalui Aplikasi Educa Studio
terhadap Keterampilan Membaca bagi Siswa Slow Learner di
SDN Gayungan II/423 Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Januari 2026

Penulis

(Eli Faliati)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Eli Faliani, 2025. Pengaruh Model *Fun learning* Melalui Aplikasi Educa Studio Terhadap Keterampilan Membaca Bagi Siswa *Slow learner* di SDN Gayungan II/423 Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing I : **Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si.** Pembimbing II : **Juhaeni, M.Pd.I.**

Kata Kunci : *Fun learning*, Keterampilan Membaca, *Slow learner*.

Penelitian ini bermula dari besarnya masalah rendahnya kemampuan membaca di kalangan siswa dengan kesulitan belajar di tingkat sekolah dasar, yang salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pengajaran yang tidak bervariasi serta kurangnya pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *fun learning* melalui aplikasi Educa Studio terhadap keterampilan membaca bagi siswa *slow learner* di SDN Gayungan II/423 Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen yang termasuk dalam kategori *one group pretest posttest*. Subjek yang terlibat dalam penelitian terdiri dari tiga siswa dengan kesulitan belajar yang berada di kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan membaca kata dasar yang terdiri dari dua dan tiga suku kata serta observasi kegiatan belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh keterampilan membaca yang signifikan setelah penerapan model *fun learning* melalui aplikasi Educa Studio. Rata-rata nilai keterampilan membaca siswa pada tahap *pretest* sebesar 23,33, kemudian meningkat menjadi 81,67 pada tahap *posttest*. Seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan nilai tanpa adanya penurunan, dengan selisih peningkatan berkisar antara nilai 55 hingga 60. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa seluruh perubahan nilai mengarah pada peningkatan, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa model *fun learning* melalui aplikasi Educa Studio berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca siswa *slow learner*. Pembelajaran yang bersifat menyenangkan, interaktif, dan berbasis media digital mampu meningkatkan ketepatan, kelancaran membaca, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model pembelajaran *fun learning* berbantuan media digital sebagai alternatif strategi pembelajaran membaca bagi siswa *slow learner* di sekolah dasar.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Model pembelajaran <i>fun learning</i>	14
2. Aplikasi educa studio sebagai media digital	15
3. Model <i>fun learning</i> dan pemanfaatan aplikasi educa studio	17
4. Keterampilan membaca kata	22
5. Anak <i>slow learner</i> dan pembelajaran bahasa Indonesia	27
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Pikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43

A. Jenis dan Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
D. Variabel Penelitian	48
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	54
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	61
B. Deskripsi Subjek Penelitian	62
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	66
1. Hasil persentase validator	66
2. Hasil <i>pretest</i> keterampilan membaca	69
3. Hasil <i>posttest</i> keterampilan membaca	71
4. Hasil perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	73
5. Hasil observasi aktivitas dan keterampilan membaca siswa	74
D. Analisis Data	79
1. Analisis nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	80
2. Analisis persentase peningkatan keterampilan membaca	82
3. Hasil uji hipotesis	83
E. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi	95
C. Keterbatasan Penelitian	95
D. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	100
RIWAYAT HIDUP	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Membaca.....	25
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan	36
Tabel 3. 1 Waktu dan Kegiatan Penelitian	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Tes	51
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian.....	51
Tabel 3. 4 Aspek yang Diamati	52
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian.....	54
Tabel 4. 1 Hasil Persentase Validasi	68
Tabel 4. 2 Hasil <i>Pretest</i> Keterampilan Membaca Siswa <i>Slow learner</i>	69
Tabel 4. 3 Hasil <i>Posttest</i> Keterampilan Membaca Siswa <i>Slow learner</i>	71
Tabel 4. 4 Peningkatan Nilai Keterampilan Membaca.....	73
Tabel 4. 5 Hasil Skor Observasi Pertemuan I	75
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Observasi Pertemuan I	75
Tabel 4. 7 Hasil Skor Observasi Pertemuan II	76
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Observasi Pertemuan II	77
Tabel 4. 9 Hasil Skor Observasi Pertemuan III	77
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Observasi Pertemuan III	78
Tabel 4. 11 Selisih Nilai Antara Pretest dan Posttest Serta Peringkat.....	84

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

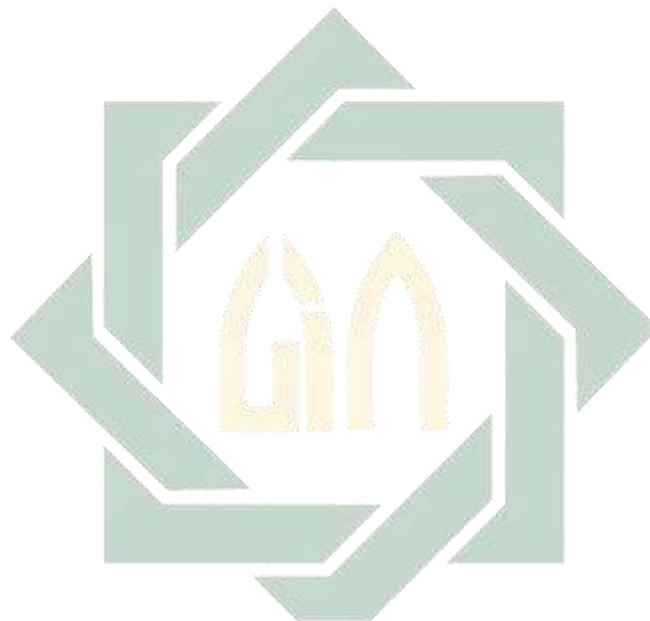
DAFTAR RUMUS

Rumus	Halaman
Rumus 3. 1 Menghitung Persentase Validitas.....	55
Rumus 3. 2 Menghitung Nilai Rerata	57
Rumus 3. 3 Menghitung Nilai Persentase Rerata.....	58
Rumus 3. 4 Menghitung Nilai Observasi	58
Rumus 4. 1 Hasil Nilai Observasi Pertemuan I.....	75
Rumus 4. 2 Hasil Nilai Observasi Pertemuan II	76
Rumus 4. 3 Hasil Nilai Observasi Pertemuan III	78
Rumus 4. 4 Hasil Nilai Rata-Rata Pretest	81
Rumus 4. 5 Hasil Nilai Rata-Rata Posttest.....	81
Rumus 4. 6 Hasil Gain Score	82
Rumus 4. 7 Hasil Persentase Peningkatan	83
Rumus 4. 8 Hasil Nilai Absolut Zhitung.....	86


 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan Awal	16
Gambar 2. 2 Tampilan Menu.....	16
Gambar 2. 3 Salah Satu Permainan dalam Educa Studio	17
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Pikir.....	41



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

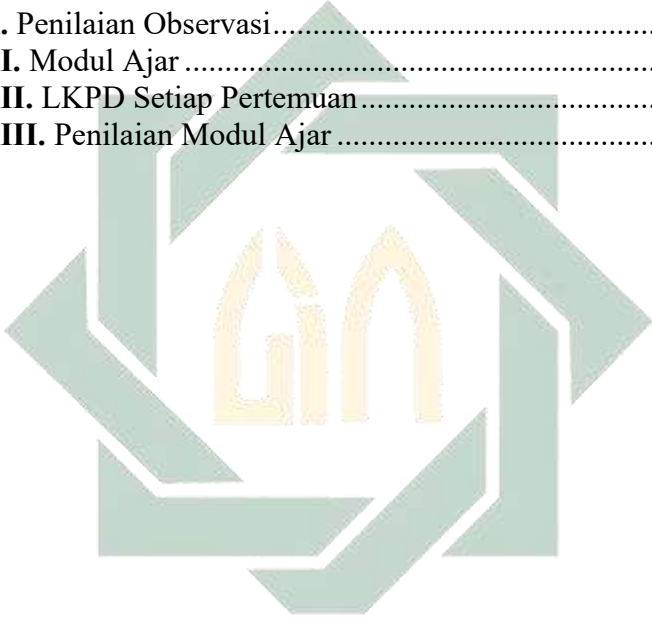
Diagram	Halaman
Diagram 4. 1 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	88
Diagram 4. 2 Proporsi Nilai Keterampilan Membaca.....	89



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I. Surat Izin Penelitian	102
Lampiran II. Surat Selesai Penelitian	103
Lampiran III. Dokumentasi	104
Lampiran IV. Validasi Instrumen Penelitian Tes.....	107
Lampiran V. Validasi Instrumen Observasi	110
Lampiran VI. Validasi Modul Ajar.....	114
Lampiran VII. Hasil dari Aplikasi Educa Studio.....	117
Lampiran VIII. Hasil Pretest.....	119
Lampiran IX. Hasil Nilai Posttest	125
Lampiran X. Penilaian Observasi.....	131
Lampiran XI. Modul Ajar	143
Lampiran XII. LKPD Setiap Pertemuan.....	155
Lampiran XIII. Penilaian Modul Ajar	164



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Kurnia, and Itriya Itriya. "Menciptakan Pembelajaran *Fun learning* Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 17 (September 2023): 432–38. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8310545>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, 2015. <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/98698/prosedur-penelitian-suatu-pendekatan-praktik.html>.
- Azwar, Saifuddin. "Reliabilitas Dan Validitas Aitem." *Buletin Psikologi* 3, no. 1 (September 2016): 19–26. <https://doi.org/10.22146/bpsi.13381>.
- Bashooir, Khoirul, and Supahar Supahar. "Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi Sains Pelajaran Fisika Berbasis STEM." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 22, no. 2 (December 2018): 219–30. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.19590>.
- Cahyani, Elis. "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Media Video Pada Anak *Slow learner* di Kelas IV SD Taman Muda Ibu Pawiyatan Taman Siswa Indonesia." *Jurnal Widia Ortodidaktika* 8, no. 9 (2019): 1–10.
- Cakap. "Mengenal Metode *Fun learning* & Cara Mengimplementasikannya." August 8, 2023. <https://blog.cakap.com/metode-fun-learning/>.
- Cast. "Universal Design for Learning | CAST." Accessed October 20, 2025. <https://www.cast.org/what-we-do/universal-design-for-learning/>.
- Cattoni, Angela, Francesca Anderle, Paola Venuti, and Angela Pasqualotto. "How to Improve Reading and Writing Skills in Primary Schools: A Comparison Between Gamification and Pen-and-Paper Training." *International Journal of Child-Computer Interaction* 39 (March 2024): 100633. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633>.
- Cheng, Jing, Chen Lu, and Qiaoling Xiao. "Effects of Gamification on EFL Learning: A Quasi-Experimental Study of Reading Proficiency and Language Enjoyment Among Chinese Undergraduates." *Frontiers in Psychology* 16 (March 2025): 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>.
- Chusna, Nuril Lailatul. "Penerapan Metode Pembelajaran *Fun learning* Terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Telang." *ALENA: Journal of Elementary Education* 1, no. 2 (July 2023): 106–13. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i2.46>.
- Cloke, Harry. "Why Fun in Learning Works Better Than Dull Learning." *Growth Engineering*, February 14, 2024. <https://www.growthengineering.co.uk/fun-in-learning/>.
- Dahlan, Ahmad. "Desain Penelitian One Group Prettest-Posttest." *Ahmad Dahlan*, September 20, 2024. <https://ahmaddahlan.net/desain-penelitian-one-group-prettest-posttest/>.
- Darmawati, Darmawati. *Fun learning Berbasis Learning Style dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Parepare, Indonesia: Idea Press, 2019. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1174/>.

- Diego, University of San. "10 Gamification in Education Ideas to Make Learning Fun." *University of San Diego - Professional & Continuing Education*, December 10, 2024. <https://pce.sandiego.edu/gamification-in-education/>.
- Diem, Keith G., and Judy Levings. "Making Learning Fun." Ask IFAS - Powered by EDIS. Accessed October 20, 2025. <https://edis.ifas.ufl.edu/publication/4H340>.
- Fauziah, Hanif, and Muhammad Taufik Hidayat. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" Dan "Marbel Membaca" Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4825–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>.
- Gildore, Phyll Jhann E., Sani Aryanto, Suharjuddin, Eskar Tri Denatara, and Awiria. "Effective Reading Intervention Strategies for Primary Grade Students in Indonesia: A Systematic Review." *Cogent Education* 12, no. 1 (December 2025): 2482470. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2482470>.
- Handoko, Yudo, Hansein Arif Wijaya, and Agus Lestari. *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Hastawan, Innestasia, Kartika Chrysti Suryandari, and Ngatman Ngatman. "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11, no. 3 (December 2023). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.73498>.
- Kolb, David A. "What Is Experiential Learning?" *Institute for Experiential Learning*, n.d. Accessed October 15, 2025. <https://experientiallearninginstitute.org/what-is-experiential-learning/>.
- Lee, So-Yeon, and Keun-Ah Cheon. "Epidemiology and Diagnosis of *Slow learners* (Borderline Intellectual Functioning)." *Journal of the Korean Academy of Child and Adolescent Psychiatry* 35, no. 3 (July 2024): 175–80. <https://doi.org/10.5765/jkacap.240010>.
- Li, Minzi, Siyu Ma, and Yuyang Shi. "Examining The Effectiveness of Gamification As A Tool Promoting Teaching and Learning in Educational Settings: A Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 14 (October 2023): 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>.
- Matyakhani, Tatchakrit, Treenuch Chaowanakritsanakul, and Joey Andrew Lucido Santos. "Implementing Gamification to Enhance Reading Engagement and Reading Comprehension of Thai EFL University Students." *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network* 17, no. 1 (January 2024): 121–239.
- Mohammed, Mohammed, Amal Fatemah, and Lobna Hassan. "Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment." *Simulation & Gaming* 55, no. 4 (August 2024): 600–636. <https://doi.org/10.1177/10468781241237389>.
- Mokel. "ATP Bahasa Indonesia Kelas 1 SD/MI Fase A Kurikulum Merdeka." *Modul Kelas*, June 11, 2025. <https://modulkelas.com/atp-bahasa-indonesia-kelas-1-fase-a-kurikulum-merdeka/>.

- Mokhtar, Nabilah, Lim Zhi Xuan, Hairul Faiezi Lokman, and Noor Hayati Che Mat. "Theory, Literature Review, and *Fun learning* Method Effectiveness in Teaching and Learning." *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND EDUCATION RESEARCH STUDIES* 03, no. 08 (August 2023): 1738–44. <https://doi.org/10.55677/ijssers/V03I8Y2023-30>.
- Nauli, Michelle Torita Shinta, and Lucia RM Royanto. "Increasing *Slow learner* Reading Abilities Through Functional Reading : A Single-Case Study on An Elementary School Student." *Jurnal Paedagogy* 11, no. 4 (October 2024): 828–35. <https://doi.org/10.33394/jp.v11i4.13091>.
- Nisa, Sholikhatun, and Rudi Cahyono. "Penggunaan Metode Fonik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak *Slow learner*." *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 3, no. 3 (July 2025): 73–87. <https://doi.org/10.61404/mutiara.v3i3.412>.
- Nurhadi. *Teknik Membaca*. Bumi Aksara, 2022.
- Oktoranda Dp, Pranata Sakti, Ajat Rukajat, and Zainal Arifin. "Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Al-Qur'an." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (August 2021): 2046–56. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1144>.
- Pratiwi, Kadek Wiwin, I Ketut Gading, and Putu Aditya Antara. *Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini*. n.d.
- Psychology, School. *Understanding and Supporting Slow learners in the Classroom • Psychology Town*. School Psychology. July 6, 2024. <https://psychology.town/school/supporting-slow-learners-classroom/>.
- Purnomo, Jihan Salsabila, and Lucia R. M. Royanto. "Effective Reading Interventions for *Slow learners* : Sight Word and Phonemic Awareness Approaches." *Jurnal Paedagogy* 12, no. 1 (January 2025): 49–58. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i1.13250>.
- Putri, Ranti Satriani, Desyandri, and Firman. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 4 (December 2024): 26–34. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.247>.
- qdeesworldwide. "Parents: How to Help a *Slow learner* Child." *Q-Dees Blog*, April 10, 2025. <https://www.q-dees.com/blog/preschool-slow-learner/>.
- Rihana, Nurbiana Dhieni, and Nurjannah. "Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak." *Teaching and Learning Journal of Mandalika* 6, no. 1 (2025): 1–12.
- Santi, E., V. Purnamasari, and Y. F. Nugraha. "Efektivitas PBL Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 13, no. 1 (May 2024): 48–59. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i1.3314.
- Setyorini, Wulan Fajar, Endang Fauziati, Minsih Minsih, Laili Etika Rahmawati, and Choiriyah Widyasari. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kompetensi Sosial Dan Emosional Siswa *Slow learners*." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (December 2025): 1358–72. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1565>.

- Silabus. “Teori Tentang Membaca Menurut Beberapa Cendekiawan.” Accessed October 9, 2025. <https://www.silabus.web.id/membaca/>.
- Snow, Catherine E., M. Susan Burns, Peg Griffin, and National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. 2001. *Early Childhood Development and Learning: New Knowledge for Policy*. Washington, DC: The National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/10067>. *Early Childhood Development and Learning: New Knowledge for Policy*. National Academy Press, n.d. <https://doi.org/10.17226/10067>.
- Spear-Swerling, Louise. “Common Types of Reading Problems and How to Help Children Who Have Them | Reading Rockets.” Accessed October 15, 2025. <https://www.readingrockets.org/topics/assessment-and-evaluation/articles/common-types-reading-problems-and-how-help-children-who>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA, 2013. <http://archive.org/details/buku-metode-penelitian-sugiyono>.
- Suyanto, Ahmad, and Iftahul Hilmiyah. “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SD Dalam Kemampuan Bercerita Melalui Media Hand Puppets.” *Premiere* 6, no. 2 (2024): 68–81.
- Tighe, Elizabeth L., and Christopher Schatschneider. “Examining the Relationships of Component Reading Skills to Reading Comprehension in Struggling Adult Readers: A Meta-Analysis.” *Journal of Learning Disabilities* 49, no. 4 (July 2016): 395–409. <https://doi.org/10.1177/0022219414555415>.
- Ultabaini, Rezky, and Pujaningsih Pujaningsih. “Early Reading Profile of *Slow learner* Students in Inclusive Schools in Yogyakarta.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 4 (December 2024): 5473–82. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5653>.
- Umar, Marni, Latri Aras, and Aswar A. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Kelas V UPT SPF SDN KIP Barabaraya.” *Jurnal Lempu* 2, no. 2 (2025): 140–47.
- Wang, Zhiru, Jamalludin Harun, and Yihuan Yuan. “Enhancing Reading Instruction Through Gamification: A Systematic Review of Theoretical Models, Implementation Strategies, and Measurable Outcomes (2020-2024).” *Journal of Information Technology Education: Research* 23 (January 2024): 1–27. <https://doi.org/10.28945/5394>.