

# Pengaruh strategi *know want learned* berbantuan media kartu STEAM terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas 4 sekolah dasar

I H Nazihah<sup>1\*</sup>, Rukayah<sup>2</sup>, Septi Yulisetiani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

\* [inashanann@gmail.com](mailto:inashanann@gmail.com)

**Abstract.** This research aims to determine the effect of using the KWL (Know, Want, Learned) strategy through STEAM card media on reading comprehension skills in grade 4 students in elementary schools. The research method used is a quantitative design with Nonequivalent Control Group Design. This research was conducted to assess whether the application of the KWL strategy through STEAM card media had a significant influence on students' reading comprehension skills. Apart from that, this research also aims to compare the average reading comprehension skills of students who use the KWL strategy via STEAM card media with those who do not. It is hoped that the results of this research will provide a better understanding of the KWL strategy in improving reading comprehension skills among grade 4 elementary school students. This research can also provide input for educators regarding the use of STEAM card media in the reading learning process. Thus, this research has important implications in the development of more effective learning methods in the field of reading comprehension skills at the basic education level.

**Kata kunci:** KWL strategy, STEAM card, reading comprehension skills

## 1. Pendahuluan

Membaca adalah kegiatan yang memerlukan pemahaman serta interpretasi terhadap tulisan. Membaca tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata atau menghafal kata-kata yang tercetak di atas kertas [1]. Proses ini melibatkan analisis dan penyusunan informasi yang membantu pembaca memperoleh pemahaman yang lebih dalam. Dengan demikian, membaca juga merupakan suatu proses mengenali dan menggali pesan yang tersirat maupun tersurat dalam teks tertulis [2].

Membaca menjadi salah satu dari beberapa keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh individu, selain keterampilan menulis, berbicara, dan menyimak. Membaca adalah keterampilan mutlak yang harus dimiliki anak sejak dini karena dengan membaca akan memudahkan anak dalam mengikuti pelajaran di sekolah [3]. Selain itu dapat membuka jendela pengetahuannya yang kelak akan menjadi bekal keberhasilannya.

Menurut penelitian PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) tahun 2018, kemampuan literasi membaca di Indonesia menempati peringkat ke-45 dari 49 negara pada tingkat sekolah dasar. Skor yang diperoleh Indonesia adalah 405, di bawah skor rata-rata internasional yang mencapai 500 [4]. Selain itu, hasil data dari Program Asesmen Nasional Indonesia tahun 2016 yang dilaksanakan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di Indonesia memiliki tingkat literasi membaca yang rendah. Sebanyak 46,83% peserta didik berada dalam kategori kurang, hanya 6,06% yang masuk

kategori baik, dan 47,11% masuk dalam kategori cukup [5]. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca di Indonesia masih tergolong rendah.

Dalam mengajarkan keterampilan membaca diperlukan strategi atau perencanaan untuk memudahkan guru mencapai tujuan belajar [6]. Berdasarkan hasil observasi di kelas 4 SDN Panularan Surakarta didapatkan guru yang tidak menggunakan strategi dalam mengajarkan keterampilan membaca. Beberapa guru yang menggunakan strategi dalam mengajarkan keterampilan membaca lebih sering menggunakan strategi *skimming* dan *scanning*. *Skimming* yaitu adalah strategi membaca cepat dengan memperhitungkan waktu baca dengan tingkat pemahaman isi bacaan [7]. Sedangkan *scanning* yaitu membaca dengan cara memindai. Selain menggunakan strategi, guru juga menggunakan media dalam mengajarkan keterampilan membaca. Media digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik dan tidak monoton ketika menggunakan media, begitupun dengan peserta didik menjadi aktif dan suasana kelas menjadi menyenangkan [8]. Fakta dilapangan guru lebih banyak menggunakan buku paket yang diberikan pemerintah daripada menggunakan media pembelajaran. Terdapat juga beberapa guru yang sudah menggunakan media seperti buku cerita atau fiksi.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti memilih strategi KWL (*Know-Want-Learned*) sebagai upaya untuk permasalahan keterampilan membaca pemahaman di sekolah dasar. Strategi KWL memberikan ruang kepada peserta didik sebelum, selama, dan setelah membaca suatu bacaan. Tujuan dari strategi ini adalah untuk membantu guru memanfaatkan pengetahuan dan minat peserta didik terhadap topik yang akan dipelajari. Strategi KWL merupakan strategi yang mudah diterapkan dan tidak memerlukan biaya yang besar [9]. Pendekatan ini melibatkan pemberian stimulus kepada peserta didik sebelum memulai proses belajar. Stimulus tersebut bertujuan untuk merangsang penggalian informasi atau pengalaman sebelumnya, seperti pengalaman mendengar atau melihat sesuatu yang terkait dengan materi yang akan dipelajari. Selain itu, strategi ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menentukan tujuan mereka dalam pembelajaran. Mereka juga diberi ruang untuk aktif berpartisipasi dan berani menyampaikan informasi yang mereka peroleh.

Mengenai KWL adalah strategi yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk memahami isi bacaan dengan cara membuat dan menjawab pertanyaan dari buku yang mereka baca [10]. Bertujuan untuk memberikan arahan dalam membaca. Strategi KWL memiliki tiga langkah [11]. Langkah pertama yaitu identifikasi pengetahuan atau informasi yang sedang diketahui peserta didik. Langkah kedua yaitu mencari hal-hal yang ingin diketahuinya lebih detail. Langkah ketiga yaitu mengingat kembali apa yang telah didapatkan dari proses membaca.

Kartu STEAM merupakan sebuah media kartu berukuran 15x10 cm yang menggabungkan beberapa bidang keilmuan yaitu *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* atau disingkat dengan STEAM. Kartu ini berisi bacaan STEAM dan divisualisasikan dengan gambar supaya daya imajinasi anak terbentuk. Tujuan dibuatnya kartu STEAM adalah untuk mengintegrasikan bacaan peserta didik menjadi lebih berisi dari segi materi namun dikemas dengan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

STEAM merupakan singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. STEAM adalah istilah yang berasal dari pendidikan STEM yang mengintegrasikan unsur seni (art) ke dalam kegiatan pembelajaran [12]. Pembelajaran antara dua atau lebih komponen dalam STEAM atau antara salah satu komponen STEAM dengan disiplin ilmu lain dapat diartikan sebagai kolaborasi lintas-mata pelajaran yang menarik [13]. Selain itu STEAM merupakan hasil perkembangan dari STEM merupakan hubungan dua atau lebih suatu konten atau pembahasan. Penambahan art pada STEM akan memberikan perubahan terhadap perkembangan ekonomi seperti ilmu dan teknologi [14]. Penambahan ini dapat memperluas aspek disiplin ilmu dan mengembangkan wawasan peserta didik.

Kartu STEAM merupakan sebuah media kartu berukuran 15x10 cm yang menggabungkan beberapa bidang keilmuan yaitu *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* atau disingkat dengan STEAM. Tujuan dibuatnya kartu STEAM adalah untuk mengintegrasikan bacaan peserta didik menjadi lebih berisi dari segi materi namun dikemas dengan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain mudah dibawa, kartu ini berisi bacaan STEAM dan divisualisasikan dengan gambar supaya daya imajinasi anak terbentuk sehingga memotivasi peserta didik untuk membaca. STEAM dapat diimplementasikan pada kegiatan atau media apa saja sesuai dengan

kebutuhan pengajar [15]. Hal ini memudahkan guru dalam berkreasi dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Pada bagian depan kartu STEAM terdapat gambar yang didesain menarik sesuai karakter peserta didik. Diberikan informasi-informasi untuk menstimulasi keingintahuan anak. Bagian belakang kartu STEAM berisi bahan bacaan yang diambil dari beberapa tema. Satu materi bacaan mengintegrasikan beberapa bidang ilmu *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. Pada tema makanan dipilih salah satu makanan yang digemari mayoritas anak yaitu coklat, tema hewan dipilih ikan pari dan tanduk rusa yang jarang anak ketahui tentang keunikan hewan tersebut, tema alat musik dipilih alat musik sasando karena belum pernah mereka mainkan, tema tarian dipilih tari kecak merupakan tarian yang dimainkan banyak orang, dan tema rumah adat dipilih rumah joglo karena sering mereka temui tapi belum mengetahui tentang filosofi rumah adat tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya [16] diungkapkan bahwa strategi KWL mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Sementara itu, penelitian sebelumnya [17] menyatakan bahwa media gambar digunakan untuk melengkapi langkah Know pada strategi KWL. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media kartu STEAM untuk melengkapi kebutuhan pada langkah Know. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi KWL yang dibantu oleh media kartu STEAM terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Strategi dan media ini belum pernah diterapkan di kelas 4 sekolah dasar tersebut sebelumnya.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu atau *quasi experimental design*. Peneliti menggunakan metode ini dikarenakan fleksibel sehingga memudahkan peneliti untuk mengontrol faktor lain dalam penelitian tanpa membatasi variabel lainnya [18]. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain yang menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan dan diberikan posttest setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan SDN Panularan sebagai kelas eksperimen dan SDN Bratan 1 sebagai kelas kontrol. Dengan jumlah peserta didik di kelas eksperimen sebanyak 29 peserta didik dan kelas kontrol sebanyak 27 peserta didik.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Tabel Uji Independent Sample T-Test

**Table 1.** Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	50% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Nilai Posttest	Equal variances assumed	3.894	54	.000	13.710	3.521	11.319	16.101
	Equal variances not assumed	3.857	48.716	.000	13.710	3.554	11.295	16.125

Tabel 1 menunjukkan dilihat bagian *equal variances assumed* diketahui nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 3.2. Tabel Rata-Rata Pretest Posttest

**Table 2** Perbandingan Rata-Rata *Pretest Posttest*

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest_Eksperimen	Pretest_Eksperimen	53.45	29	15.242	2.830
	Posttest_Eksperimen	82.41	29	11.388	2.115

Pair 2	Pretest Kontrol	50.93	27	16.055	3.090
	Posttest Kontrol	68.70	27	14.845	2.857

Tabel 3.2 menunjukkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari semua sampel atau data pretest dan posttest. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pada pretest sebesar 54,97 sedangkan nilai pada posttest sebesar 78,31 menunjukkan kenaikan sebesar 23,34. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pada pretest sebesar 50,78 sedangkan nilai pada posttest sebesar 64,89 menunjukkan kenaikan sebesar 17,77.

Berdasarkan tabel 3.1 pada hipotesis pertama menggunakan uji *Independent Sample T-Test* didapatkan hasil  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas 4 sekolah dasar yang menggunakan strategi KWL melalui media kartu STEAM dengan yang tidak menggunakan. Dibuktikan dengan kenaikan rata-rata sebesar 23,34 pada kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol kenaikan sebesar 14,11. Dapat dilihat bahwa kenaikan rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pengaruh signifikan pada penelitian ini berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme dari Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa peserta didik adalah subjek utama dalam pembentukan pengetahuan mereka sendiri, sehingga mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran [19]. Konstruktivisme menekankan bahwa perolehan kognitif seseorang pertama kali terjadi melalui interaksi interpersonal, yaitu interaksi dengan lingkungan sosial, dan intrapersonal, yaitu internalisasi dalam diri sendiri [20]. Teori ini juga menekankan pentingnya scaffolding, di mana peserta didik bertanggung jawab atas kegiatan pembelajaran mereka sendiri [21]. Scaffolding adalah bentuk bantuan kepada peserta didik melalui tahapan-tahapan pembelajaran, seperti petunjuk, peringatan, motivasi, dan saran [22].

Strategi KWL mencerminkan prinsip-prinsip Vygotsky tentang interaksi sosial dan konstruksi pengetahuan melalui kolaborasi. Pada tahap "*Know*", peserta didik secara aktif mengidentifikasi pengetahuan awal mereka, yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial. Pada tahap "*Want to Know*", peserta didik menentukan apa yang ingin mereka pelajari, yang bisa dipandu oleh interaksi sosial dengan guru atau teman sebaya. Pada tahap "*Learned*", peserta didik merefleksikan dan menginternalisasi pengetahuan baru, yang juga didukung melalui interaksi sosial dalam memahami apa yang telah dipelajari.

Dalam strategi Scanning, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi kata kunci, frasa penting, dan ide utama tanpa membaca setiap kata secara rinci [23]. Peserta didik menyusun kerangka pemahaman awal yang dapat dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada. Strategi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam mengolah informasi, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan reflektif, di mana peserta didik secara aktif menyeleksi dan menginterpretasikan informasi baru [24]. Dengan demikian, strategi scanning sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran sebagai proses dinamis dan interaktif, di mana peserta didik menjadi subjek dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Penerapan strategi KWL pada penelitian ini didukung dengan media kartu STEAM. Dipilihnya media ini sebagai penguatan strategi KWL pada tahap *Know*. Selain itu juga untuk menunjang daya kreativitas peserta didik dengan bahan bacaan yang cukup kompleks. Supaya tidak membosankan dan menarik minat serta motivasi dalam membaca. Informasi yang berkaitan dengan bacaan STEAM diilustrasikan melalui gambar yang ada pada kartu dengan bentuk visual kartu yang menarik dan berwarna. Didukung dengan penelitian lainnya bahwa kartu sifatnya konkret dan lebih praktis dalam menampilkan inti permasalahan [25]. Konten yang inovatif dapat meningkatkan motivasi atau dorongan peserta didik dalam belajar sehingga mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam suatu bidang [26]. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kartu dapat digunakan untuk pembelajaran dengan kelompok besar maupun kecil [27]. Jadi, guru leluasa menggunakan media kartu saat kegiatan belajar mengajar. Pada proses pembelajaran peserta didik menunjukkan ekspresi bahagia dan tertarik dengan media yang guru gunakan. Ungkapan ekspresi mereka beragam, mulai dari bertanya tentang media yang akan digunakan, bolehkah membawa pulang media yang digunakan, mempersiapkan peralatan belajar di meja dengan rapi, ataupun bersemangat dalam

memulai pembelajaran. Penggunaan kartu dengan berbagai warna memberikan gairah atau semangat baru bagi yang melihatnya. Kartu yang digunakan berasal dari konsep-konsep dasar dalam penerapan media visual. Salah satunya adalah prinsip kesederhanaan, dimana penggunaan media yang mudah dan memungkinkan pendidik untuk membuatnya serta dipahami oleh peserta didik dengan baik [28].

Sementara itu, bantuan media yang digunakan pada kelas kontrol hanya menggunakan gambar asli yang diambil dari internet. Gambar yang umum peserta didik temui di media seperti televisi maupun majalah. Gambar yang digunakan tidak divisualisasikan secara menarik. Media gambar merupakan media yang sederhana dan sangat umum digunakan [29]. Gambar memberikan petunjuk namun kurang menjelaskan isi atau konsep dari bahan bacaan yang diberikan sehingga terjadi keterbatasan interaksi.

Soal uraian terbuka pada lembar kerja strategi KWL dapat dilihat mengenai keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Pada tahap *Want*, peserta didik menuliskan tujuan membaca meliputi kelima indikator keterampilan membaca pemahaman. Tujuan yang dituliskan minimal mencakup ide pokok, simpulan, kosa kata, keunikan, dan nilai dari bacaan tersebut. Peserta didik diberikan keluasaan untuk memperluas tujuan membaca. Kemudian pada tahap *Learned* merupakan jawaban dari tujuan membaca yang sudah dituliskan seperti pada bacaan berjudul 'Tanduk Rusa'. 1) Pemahaman literal, pada indikator ini peserta didik mampu mengenali informasi secara langsung dari bacaan tersebut [30]. Dilihat dari tujuan yang dituliskan, yaitu apa itu velvet? Peserta didik mampu menjawab bahwa velvet merupakan lapisan pelindung pada tanduk rusa. 2) Penataan kembali, peserta didik mampu menguraikan informasi yang mereka baca [31]. Seperti mengungkapkan ide pokok dan simpulan pada paragraf yang dituju. Dilihat dari tujuan yang dituliskan, yaitu apa ide pokok pada paragraf ketiga? Peserta didik mampu menjawab ide pokok tersebut yaitu keunikan tanduk rusa untuk tumbuh kembali. 3) Pemahaman inferensial, peserta didik mampu mengungkapkan informasi tersirat dari bacaan tersebut [32]. Misalnya kosa kata baru yang mereka temui. Peserta didik menuliskan apa itu simbol? Peserta didik mampu menjawab simbol merupakan lambang atau ikon. 4) Penilaian, peserta didik mampu menilai apakah pernyataan sementara sesuai dengan fakta pada bacaan tersebut [33]. Peserta didik menuliskan apakah tanduk rusa bisa tumbuh kembali? Peserta didik mampu menjawab bahwa tanduk rusa bisa tumbuh kembali terus menerus. 5) Apresiasi, peserta didik mampu mengambil atau memahami nilai yang ada dalam bacaan. Kekuatan tanduk rusa membuat manusia ingin membuat helm yang sama kuat.

Bantuan media kartu STEAM membantu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Isi bacaan yang menggabungkan beberapa bidang ilmu membuat peserta didik tidak bosan. Ditambah dengan bentuk visual kartu yang berwarna dan membantu imajinasi peserta didik dalam membaca. Pentingnya meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dengan konten yang inovatif merupakan sebuah pendekatan yang mampu mengembangkan kemampuan dalam suatu bidang [26]. Sedangkan bantuan media yang digunakan pada kelas kontrol hanya menggunakan gambar dari sebuah topik bacaan. Gambar yang digunakan tidak divisualisasikan menarik dan berwarna.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Strategi KWL yang dibantu dengan media kartu STEAM berhasil meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Pengaruh ini terlihat dari hasil uji hipotesis, perubahan dalam keaktifan, rasa ingin tahu, serta kemampuan peserta didik untuk berargumentasi selama kegiatan membaca pemahaman. Tahapan strategi KWL yang melibatkan keaktifan peserta didik sebelum, selama, dan setelah membaca, ditambah dengan visual menarik dari kartu STEAM, membuat pembelajaran lebih bermakna bagi mereka. Selain itu, variasi dalam penggunaan strategi dan media berfungsi sebagai stimulus dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bagi guru untuk memilih strategi inovatif dan media yang bervariasi.

#### 5. Referensi

- [1] E. Harianto, Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*. **9 (1)**, 2020. [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org/>.
- [2] A. D. Purbaningrum, J. I. Siti Poerwanti, and I. R. Widiyanto Atmojo. "Hubungan antara minat baca dengan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar," *Didaktika Dwija Indria*. **12 (1)** 31–36, 2024, doi: 10.20961/ddi.v12i1.80605.

- [3] S. E. Herlina. 2019. "Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, **5 (1)** 1–342, 2019.
- [4] A. Schleicher, "PISA 2018 Insight and Interpretation," *Gender Development*, **120 (1)** pp. 0–22, 2018.
- [5] Puslitjakdikbud, *Indeks Aktivitas Literasi Membaca* 34, **2**. 2019.
- [6] F. O. Rachmat, "Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Giatorys Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sd," *Jurnal Pendidikan Dasar*. **8** pp. 220–227, 2024, [Online]. Available: <http://repository.upi.edu/id/eprint/115098>.
- [7] V. Kristiana and Y. Yuliana, "Pelatihan Teknik Membaca Efektif 4S (Skimming, Scanning, Selecting, Skipping) Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Para Guru Di SMK Swasta PAB 5 Kelambir Lima Pada Era Revolusi 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, vol. **5 (1)** pp. 318–321, 2022, [Online]. Available: <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/download/863/839>.
- [8] D. Zuchdi and Nurhadi, "Culture based teaching and learning for indonesian as a foreign language in Yogyakarta," *Cakrawala Pendidikan*, **38 (3)** pp. 465–476, 2019, doi: 10.21831/cp.v38i3.26297.
- [9] H. Satrijono, I. Fitri Badriyah, and F. Surya Hutama, "Penerapan Strategi Know, Want To Know, Learned (KWL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas IVB Tema Indahny Keragaman di Negeriku di SDN Jember Lor 02," *Jurnal Pendidikan Khusus*, **5 (1)**, pp. 102–107, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- [10] A. A. R. Wijayanti and I. W. D. Poetranto, "Chi ' e : Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang," *CHIE Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, **9 (1)**, pp. 54–61, 2021.
- [11] Herliyanto, "Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL (Pemahaman dan Minat Membaca).," 2018.
- [12] M. R. Apriliana, A. Ridwan, T. Hadinugrahaningsih, and Y. Rahmawati, "Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa," *Jurnal Riset Pendidikan Kimia.*, vol. **8 (2)** pp. 42–51, 2018, doi: 10.21009/jrpk.082.05.
- [13] S. Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media," *Prosiding TEP PDs*, **1 (15)** pp. 96–102, 2017, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>.
- [14] J. Maeda, "STEM + Art = STEAM," *Steam*, **1 (1)** pp. 1–3, 2013, doi: 10.5642/steam.201301.34.
- [15] A. Febrianti, "Hubungan kemampuan literasi sains terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN Sambirejo Surakarta tahun ajaran 2023 / 2024," *Jurnal Pendidikan Dasar*, **12 (1)** pp. 235–241, 2024.
- [16] N. R. Anjelinah and V. Liansari, "Strategi Kwl (Know Want To Know Learned) Pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar: Jurnal Pendidikan. Pendidikan Dasar*, **8 (1)**, pp. 3936–3953, 2023, doi: 10.23969/jp.v8i1.8700.
- [17] E. Ningsih and Misyanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kwl (Know-Want To Know-Learned) Berbantuan Media Cerita Bergambar Pada Klas III Sdn-3 Palangka Raya," *Angewandte Chemie International Edition* 6(11), 951–952., **4** pp. 5–24, 2018, [Online]. Available: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>.
- [18] Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RND." p. 26, 2019.
- [19] G. Wahab and Rosnawati, *Teori-teori belajar dan pembelajaran*, **3** no. April. 2021.
- [20] M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, and E. Soubberman, "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes," *American Anthropologist*, **108 (3)** pp. 101–103, 2019, doi: 10.3928/0048-5713-19850401-09.
- [21] N. K. Masgumelar and P. S. Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan," *GHAITSA Islamic Education Jurnal*, **2 (1)** pp. 49–57, 2021, [Online]. Available: <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>.
- [22] S. Rohaendi and N. I. Laelasari, "Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi," *Prisma*, **9 (1)** p. 65, 2020, doi:

- 10.35194/jp.v9i1.886.
- [23] S. Abdullah and K. H. Karim, "Penerapan Teknik Scanning Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 35 Kota Ternate," *Jurnal Edukasia*, **20 (1)**, p. 83, 2022, doi: 10.33387/j.edu.v20i1.4478.
- [24] Y. Buhang, "Implementasi Teknik Skimming Dan Scanning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat Teks Tanggapan Bagi Peserta Didik Kelas IX C Smp Negeri 11 Gorontalo," *Norm. J. Pendidik.*, **11 (1)**, pp. 167–186, 2023.
- [25] Li. Ismundari, "Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," *Jurnal PAUD Agapedia*, **1 (1)**, pp. 20–29, 2017.
- [26] N. K. DeJarnette, "Implementing STEAM in the Early Childhood Classroom," *European Jurnal STEM Education*, **3 (3)**, pp. 1–9, 2018, doi: 10.20897/ejsteme/3878.
- [27] Khairunnisak, "Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan," *Jurnal Pencerahan*, **9 (2)** pp. 66–82, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/download/2877/2739>.
- [28] A. Isro'ini, "Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Media Kartu Kata dan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Siswa Kelas I SDN Jajartunggal III/452 Surabaya," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, **4 (1)** pp. 417–426, 2023, [Online]. Available: <http://jurnaledukasia.org>.
- [29] N. Kristanti, E. S. Sahabuddin, and A. Makkasau, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Di SDN 137 Molelengku Kecamatan Wotu," *Pinsi Jurnal Eduation*, **7 (2)** pp. 1–12, 2023.
- [30] G. Munaf, "Analisis kemampuan membaca pemahaman berdasarkan pada taksonomi barret menggunakan model pembelajaran," **6 (2)** " *Jurnal Uhamka*, 2019.
- [31] S. Z. Nisa, Enawar, and N. Latifah, "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Taksonomi Barret pada Siswa Kelas 4 SDN Karangharja 2," *J. Pendidik. Tambusai*, **6 (1)** pp. 7893–7899, 2022, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3689>.
- [32] Sultan, *Membaca Kritis Mengungkap Ideologi Teks dengan Pendekatan Literasi*. 2018.
- [33] Riana, "Kemampuan Membaca Kritis di Tinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Membaca pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Gunungsitoli," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, **5 (2)** pp. 625–631, 2021.