



Keefektifan Model *Learning Cycle* 5E Berbantuan Media Aplikasi *Let's Read* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD

Cindi Amelia Agustina Putri ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ cindiagustinaap17@gmail.com

Abstrak: Maksud dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan keefektifan dari model *Learning Cycle* 5E berbantuan media Aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode adalah kuantitatif. Jenis penelitian yaitu eksperimen semu dengan *Posttest Only Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Getasanyar 1 yang menjadi kelas kontrol dan SDN Getasanyar 3 menjadi kelas eksperimen yang berada di Kabupaten Magetan. Tes subyektif atau uraian digunakan sebagai instrumen tes. Hasil yang didapatkan melalui uji hipotesis yaitu, nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi yang artinya $0,042 < 0.05$. Berdasarkan perolehan tersebut maka, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah model *Learning Cycle* 5E berbantuan media Aplikasi *Let's Read* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kata Kunci: Membaca Pemahaman, Model *Learning Cycle* 5E, Media Aplikasi *Let's Read*



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kemampuan dasar dalam sebuah pembelajaran yang konstruktif sebagai pengalaman dan dapat memberikan pengetahuan dari sumber informasi, maka dari itu kemampuan membaca sangat diperlukan untuk dapat memahami makna yang terdapat dalam suatu bacaan yang telah ditentukan (Mastoah, 2016). Membaca juga dapat didefinisikan sebagai salah satu kemampuan reseptif (Widyaningrum et al., 2020). Pentingnya kemampuan membaca yaitu dengan membaca siswa mampu memahami isi suatu bacaan yang dibaca. Menurut Hasanudin dkk (2023), kemampuan membaca dikatakan penting karena termasuk landasan dalam mengembangkan berbagai kemampuan termasuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Kegiatan membaca dilakukan dengan cara memahami isi kandungan yang tertuang dalam suatu bacaan secara akurat yang nantinya akan berdampak dengan memiliki pengetahuan baru (Trisiantari & Sumantri, 2016).

Kemampuan membaca ini menitik fokuskan pada cara pemahaman siswa dalam mencerna isi bacaan dan membaca memiliki kedudukan sebagai dasar dalam kemajuan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah (Jayanti & Ariawan, 2018). Salah satu cara untuk memperluas pengetahuan dan menambah informasi baru adalah dengan melalui membaca pemahaman. Penguasaan kemampuan membaca ini dapat dikesinambungkan dengan proses pembelajaran di kelas. Salah satu contohnya yaitu dengan pengaplikasian melalui mata pelajaran BI. Pembelajaran Bahasa Indonesia mayoritas berisikan teks atau cerita, baik itu cerita pendek, dongeng, fiksi, narasi, eksposisi, dan lain-lain. Sayangnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia ini malah sering dihindari oleh siswa karena banyak bacaan atau teks yang membuat siswa cepat merasa bosan.

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran yang terjadi dilapangan nampaknya kemampuan membaca ini tidak seperti yang diharapkan. Ketika proses pembelajaran, masih terjadi akan kurangnya kemampuan membaca di kelas (Sudiarni & Sumantri, 2019). Banyak siswa yang beranggapan bahwa membaca itu adalah sebuah kegiatan yang membosankan. Menurut data yang ditemukan dalam laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* yang diterbitkan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, menyimpulkan bahwa kemampuan membaca pelajar Indonesia tergolong rendah di skala ASEAN. Pelajar yang ada di Indonesia mendapat skor kemampuan membaca yaitu 359 pada tahun 2022, jauh di bawah rata-rata negara anggota OECD. Adapun nilai rata-rata yang ditetapkan berkisar antara 472-480 poin. Dengan skor ini Indonesia berada pada urutan nomor tiga dari bawah dengan jumlah peserta delapan peserta (Kemendikbutristek, 2023).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Getasanyar 3 salah satu sekolah di Kabupaten Magetan, ditemukan bahwa dalam memahami bacaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum sesuai dengan harapan. Dengan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih cukup rendah. Hal ini dapat dilihat ketika siswa diberikan pertanyaan, siswa belum dapat menjawab pertanyaan secara langsung. Siswa harus membuka bahan bacaan atau materi yang dibacanya terlebih dahulu. Selain itu, beberapa siswa masih belum bisa memahami cerita yang dibaca. Belum ada keseriusan siswa dalam belajar terkhususnya ketika melibatkan kegiatan membaca. Untuk menarik perhatian siswa untuk lebih serius maka diperlukan sesuatu yang dapat memikat perhatian siswa. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yufita dkk (2021), bahwa dalam mengikuti perkembangan dan

perhatian anak harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan guru dituntut terampil dalam memanfaatkan teknologi dalam sebuah pembelajaran.

Proses penciptaan pembelajaran yang baik dan dapat membuat kemampuan membaca menjadi lebih efektif, maka guru sebaiknya membuat kegiatan pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Widyaningrum et al., 2020). Pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat menyediakan fasilitas untuk siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran (Heny & Fauzatul, 2016). Model *Learning Cycle* 5E dapat digunakan untuk guru guna meningkatkan semangat belajar siswa karena dapat membantu siswa membangun sendiri pemahamannya selama proses pembelajaran (Annisa, 2022). Suatu proses pembelajaran dengan model *Learning Cycle* 5E akan dapat membuat kemampuan membaca pemahaman menjadi efektif. Model pembelajaran ini efektif untuk mengajarkan pemahaman membaca siswa, karena dapat membantu siswa menemukan atau mengetahui informasi dalam teks (Latief, 2020). Model ini akan berkontribusi dalam mencapai implementasi kurikulum saat ini yaitu membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran (Syarifah et al., 2022). Agar model *Learning Cycle* 5E berjalan sesuai harapan, diperlukan kontribusi dari media pembelajaran salah satunya yaitu media Aplikasi *Let's Read*.

Media Aplikasi *Let's Read* ialah media pembelajaran yang sangat praktis digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa maupun kemampuan membaca siswa (Azwani et al., 2023). *Let's Read* merupakan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran literasi yang berdasarkan kemampuan siswa di SD. *Let's Read* ini berguna untuk memaksimalkan kemampuan membaca dengan berbagai cara. Salah satunya dengan aplikasi ini siswa dapat lebih fokus dalam memahami apa yang dibaca, karena aplikasi *Let's Read* ini menawarkan fitur membaca aloud (*reading aloud*) (Mulyaningtyas & Setyawan, 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan yang sebelumnya dijelaskan, dengan ini peneliti mengambil judul keefektifan model *Learning Cycle* 5E berbantuan media aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. *Quasi Eksperimental Design* digunakan sebagai desain penelitian dan *Posttest Only Control Group Design* digunakan sebagai jenis desain penelitian. Peneliti menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dengan diberikan *treatmen* berupa penggunaan model *Learning Cycle* 5E berbantuan media Aplikasi *Let's Read* dan kelas kontrol sebagai pembandingan dengan diberikan *treatmen* berupa model *Direct Intruction* saat pembelajaran (Sugiyono, 2013).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Treatmen</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

(Sugiyono, 2013)

Keterangan:

O₁ : Tes akhir (*posttest* diberi *treatmen*)

O₂ : Tes akhir (*posttest*) tanpa *treatmen*

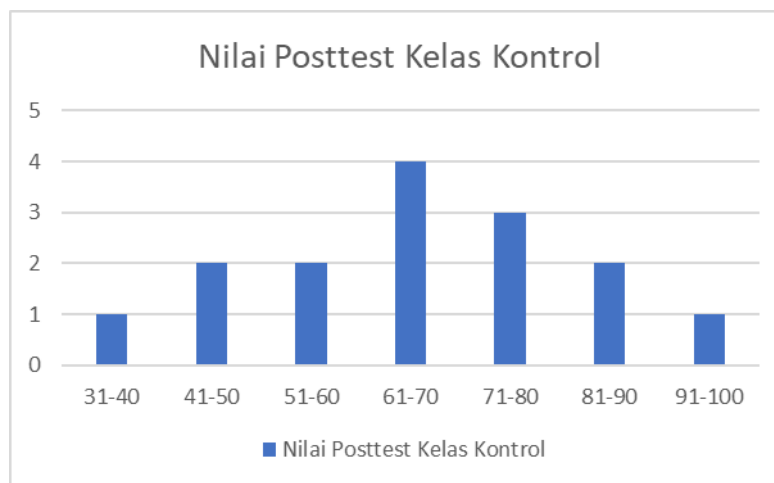
X₁ : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu menggunakan model *Learning Cycle* 5E berbantu media aplikasi *Let's Read*

X₂ : Perlakuan terhadap kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model *Direct Intruction*

Tes akhir (*posttest*) dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini yang disebut sebagai teknik pengumpulan data. *Posttest* yang diberikan digunakan untuk meninjau proses, korelasi kemajuan belajar siswa dengan ketuntasan yang ditentukan. *Posttest* dalam penelitian ini berbentuk subyektif atau uraian dengan jumlah 7 butir soal yang dinyatakan valid oleh validasi ahli instrumen tes.

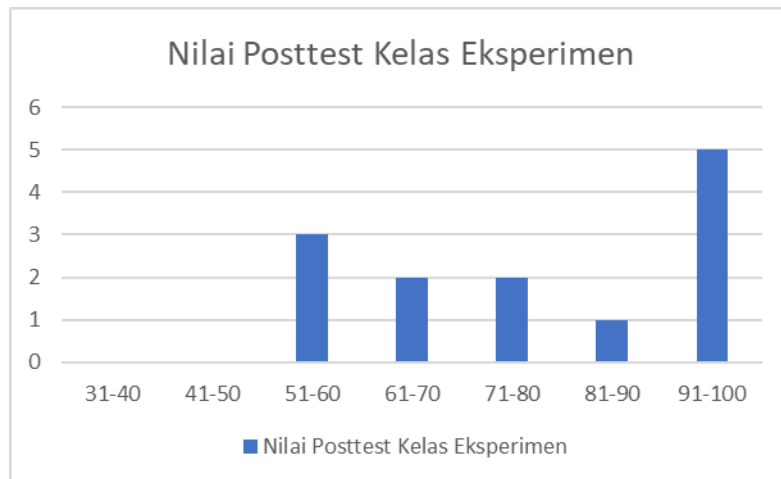
HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh merupakan data tes akhir atau *posttest* dari kelas eksperimen dengan memberikan *treatment* model *Learning Cycle 5E* yang dibantu media Aplikasi *Let's Read* dan kelas kontrol dengan diberikan *treatment* model *Direct Intruction*. Tes akhir (*posttest*) dilakukan sebagai alat untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran. Nilai *posttest* siswa kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Nilai Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa nilai 31 sampai 41 didapatkan oleh 1 siswa, skor 41 - 50 didapatkan oleh 2 siswa, skor 51 - 60 didapatkan oleh 2 siswa, skor 61 - 70 didapatkan oleh 4 siswa, skor 71 - 80 didapatkan oleh 3 siswa, dan skor 81 - 90 didapatkan oleh 2 siswa, serta skor 91 - 100 didapatkan oleh 1 siswa. Berikut data nilai dari kelas eksperimen yang berjumlah 13 siswa.



Gambar 2. Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa skor 51 - 60 didapatkan oleh 3 siswa, skor 61 - 70 didapatkan oleh 2 siswa, skor 71 - 80 didapatkan oleh 2 siswa, dan nilai 81 - 90 didapatkan oleh 1 siswa, serta skor 91 - 100 didapatkan oleh 5 siswa.

Dari data nilai *posttest* siswa yang telah dikumpulkan, perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh dalam deskripsi data berikut ini:

Tabel 2. Deskripsi Data Posttest

Kelas	N	Mean	Median	Modus	Standart Deviasi	Varians
Kontrol	15	65,07	67	74	16,140	260,495
Eksperimen	13	78,31	79	96	16,535	273,397

Setelah data *posttest* kelas kontrol diolah menjelaskan jika kelas kontrol memperoleh skor mean 65,07; skor median sebesar 67; skor modus sebesar 74; skor standart deviasi 16,140; dan skor varians sebanyak 260,495. Sedangkan untuk kelas eksperimen dengan jumlah 13 siswa mendapatkan skor mean 78,31; skor median sebesar 79; skor modus sebesar 96; skor standart deviasi 16,535; dan skor varians sebanyak 273,397. Berdasarkan data *posttest* yang diperoleh, terdapat perbedaan perolehan hasil kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kemudian dilakukan uji normalitas yang digunakan untuk syarat uji hipotesis. Uji normalitas dirancang untuk menentukan data yang diperoleh berdistribusi normal atau berdistribusi tidak.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Sig.	Taraf Signifikansi	Keputusan Uji
Kontrol	0,808	0,05	Berdistribusi Normal
Eksperimen	0.077	0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan nilai signifikan dari kelas kontrol yaitu 0.808 dan nilai signifikan dari kelas eksperimen sebesar 0,077. Kedua data tersebut $> 0,05$, maka kedua data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya melakukan uji homogenitas guna menunjukkan apakah kelompok bersumber dari populasi yang homogen atau bukan homogen. Adapun hasil analisis uji homogenitas disajikan berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Homogenitas

Data	Sig.	Taraf Signifikansi	Keputusan Uji
Eksperimen X Kontrol	0,664	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,664, yang diartikan $0.664 > 0,05$. Jadi, kesimpulan yang diambil bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Data *posttest* telah memenuhi syarat untuk melalui uji hipotesis. Uji hipotesis berfungsi untuk melihat apakah hipotesis ditolak atau diterima. Penelitian ini memilih H_1 dan H_0 sebagai hipotesis dan 0,5 sebagai taraf signifikasi. Jika hasil uji hipotesis signifikan, didapatkan kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Data memenuhi syarat untuk uji hipotesis apabila sudah melewati uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis digunakan untuk menentukan validitas hipotesis. H_1 dan H_0 adalah hipotesis penelitian ini. Jika hasil uji hipotesis signifikan, kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun dibawah ini perolehan hasil dari uji hipotesis:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Data	Sig.	Taraf Signifikansi	Keputusan Uji
Eksperimen X Kontrol	0,042	0,05	H_0 ditolak

Pengambilan keputusan mengacu pada H_0 ditolak atau diterima. Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,042 artinya $0,042 < 0.05$. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, kemampuan membaca pemahaman dengan model *Learning Cycle* 5E yang dibantu media Aplikasi *Let's Read* lebih efektif daripada kemampuan membaca pemahaman dengan model *Direct Intruction*.

PEMBAHASAN

Maksud penelitian ini adalah mendeskripsikan apakah model *Learning Cycle* 5E berbantuan media Aplikasi *Let's Read* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Pada saat penelitian diberikan *treatmen* yang berbeda pada kelas setiap kelas. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelas kontrol menggunakan model *Direct Intruction*, dan kelas eksperimen menggunakan model *Learning Cycle* 5E dengan dibantu media Aplikasi *Let's Read*.

Berdasarkan hasil *posttest* setelah pembelajaran untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman diketahui perolehan mean berbeda. Kelas kontrol mendapatkan rata-rata sebanyak 65.07, dan untuk kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebanyak

78,31. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh mean yang lebih tinggi dariada kelas kontrol. Selain itu, selisih mean antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terpantau cukup jauh. Berdasarkan uji hipotesis dengan berbantuan IBM SPSS *Statistic* versi 26, hasil sig (2-tailed) adalah sebanyak 0,042 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan demikian sig. (2-tailed) $0,042 < 0,05$. Maka, keputusan uji yang didapatkan adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman dengan penggunaan model *Learning Cycle* 5E lebih efektif dari pada kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan model *Direct Intruction*.

Sesuai dengan temuan sebelumnya, Latif (2020), mengungkapkan bahwa penggunaan model *Learning Cycle* 5E bisa meningkatkan kompetensi siswa dari segi pemahaman membaca. Model ini dapat membantu siswa memahami teks dan siswa dapat berperan aktif dalam menemukan pengetahuan dan pemahamannya. Menurut Salfiani (2022), dalam temuannya memaparkan bahwa dengan penggunaan model *Learnig Cycle* 5E dapat membantu kegiatan belajar mengajar jadi lebih kondusif. Diamati dari segi aktivitas guru dalam mengelola kelas, aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih baik, dan khususnya dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pemaaran itu dibuktikan melalui peningkatan mean perolehan nilai tes dari masing-masing siklus yang telah dilakukan oleh Salfiani.

Penelitian dengan model *Learning Cycle* 5E ini tidak berjalan sendiri. Model *Learning Cycle* 5E ini memerlukan bantuan dari media Aplikasi *Let's Read*. Pernyataan tersebut dikuatkan dari penelitian Stevani et al., (2023), yang mengungkapkan bahwa aplikasi *Let's Read* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada ketika berlangsungnya KBM. Hal ini menunjukkan perbedaan antara penggunaan *Let's Read* dengan sebelumnya. Pada penelitian ini, kemampuan membaca pemahaman pada hasil *posttest* dinilai memuaskan dibandingkan dengan hasil *posttest*. Aplikasi *Let's Read* ini memberikan kontribusi untuk antusiasme siswa. Kemampuan membaca pemahaman dengan Aplikasi *Let's Read*, menunjukkan adanya respon siswa menjadi lebih baik ketika membaca, senang dan keaktifan dalam melaksanakan setiap tahapan pembelajaran dengan kata lain siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pembelajaran (Maruti et al., 2023).

Menurut penelitian yang dilaksanakan dan berdasarkan penelitian yang sebanding, maka siswa kelas IV yang berada di dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dalam membaca pemahaman daripada siswa kelas IV yang berada di kelas kontrol. Maka, dapat disimpulkan bahwa model *Learning Cycle* 5E berbantuan media Aplikasi *Let's Read* efektif daripada model *Direct Intruction* pada kemampuan membaca pemahaman siswa. Namun, pada penelitian ini masih ada keterbatasan. Keterbatasan ini terletak pada media dan model yang diterapkan.

Keterbatasan di dalam penlitian ini yaitu model pembelajaran *Learning Cycle* 5E membutuhkan waktu yang relatif lama karena terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan secara sistematis dan tidak boleh ada yang terlewatkan. Selain itu, dikarenakan model ini bersifat kooperatif masih ada beberapa siswa yang belum bisa fokus ketika diskusi sedang berlangsung. Adapun keterbatasan dari media Aplikasi *Let's Read* ini adalah menggunakan perangkat laptop atau gawai yang relatif banyak. Selain itu dalam proses pengunduhan aplikasi membutuhkan jaringan intrnet yang baik. Dengan keterbatasan yang ada dan untuk menutupi keterbatasan tersebut maka, guru harus mampu mengatur waktu dan kondisi mejadi seefisien mungkin ketika menggunakan model *Learning Cycle* 5E. Selain itu, ketika akan menggunakan Aplikasi *Let's Read*, guru harus mempertimbangan sarana dan prasarana yang ada. Perangkat yang

memadani dan akses jaringan internet yang cukup perlu dipertimbangkan. Terkait hal ini diharapkan peneliti lain dapat membuat kajian yang lebih mendalam tentang keefektifan model *Learning Cycle* 5E dengan bantuan media Aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Menurut perolehan hasil analisis data dan pembahasan melalui penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model *Learning Cycle* 5E Berbantuan Media Aplikasi *Let's Read* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”, dapat diuraikan menjadi simpulan penelitian.

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa penggunaan model *Learning Cycle* 5E berbantuan media Aplikasi *Let's Read* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa dibandingkan penggunaan model *Direct Instruction*. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent t test* melalui program IBM SPSS *Statistic* versi 26 yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi yaitu $0,042 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu model *Learning Cycle* 5E membutuhkan waktu yang relatif lama dan siswa kurang fokus ketika pembelajar berkelompok. Adapun keterbatasan dari media Aplikasi *Let's Read* ini adalah menggunakan perangkat laptop atau gawai yang relatif banyak. Selain itu dalam proses pengunduhan aplikasi membutuhkan jaringan internet yang baik. Dengan keterbatasan yang ada dan untuk menutupi keterbatasan tersebut maka, guru harus mampu mengatur waktu dan kondisi menjadi efisien mungkin ketika menggunakan model *Learning Cycle* 5E. Selain itu, ketika akan menggunakan Aplikasi *Let's Read*, guru harus mempertimbangkan sarana dan prasarana yang ada serta jaringan internet yang baik. Terkait hal ini diharapkan peneliti lain dapat membuat penelitian lebih mendalam tentang keefektifan model *Learning Cycle* 5E dengan bantuan media Aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle* terhadap Kemampuan Representasi Matematis. *Journal on Education*, 4(3), 960–967. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i3.491>
- Azwani, U. K. N., Ma'rufah, F., & Laksono, S. D. (2023). Pengaruh Media *Let's Read* Terhadap Kemampuan Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 833–842. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Heny, K. W., & Fauzatul, M. (2016). Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 1, 268–278.
- Jayanti, Y., & Ariawan, V. A. N. (2018). Implementasi Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 11. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1442>
- Kemendikbudristek. (2023). *PISA 2022 DAN PEMULIHAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA*.

- Latif, S. (2020). IMPROVE STUDENTS' COMPETENCE IN READING COMPREHENSION BY USING 5E (ENGAGEMENT, EXPLORATION, EXPLANATION, ELABORATION, AND EVALUATION) MODEL AT SMP NEGERI 40 HALMAHERA SELATAN. *EDUKASI2*, 18(1), 176–185.
- Maruti, E. S., Budyartati, S., & Silviana, E. (2023). SQ3R Techniques with Let's Read Application for Improvement of Reading Comprehension in Low Class Elementary Students. *Kata*, 25(00), 64–68. <https://doi.org/10.9744/kata.25.00.64-68>
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let's Read sebagai Media UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung 34 | Jurnal Estetika , Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Estetika*, 3(1), 33–46. <https://doi.org/10.36379/estetika.v3i1>
- Salfiani. (2022). Penerapan Model Learning Cycle Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Q . S . Al-Hujurat Siswa Kelas IV SD Inpres Balangpunia Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 69–84.
- Stevani, A. M., Ambarini, R., & Setyorini, A. (2023). Enhancing Students' Reading Comprehension Using Let's Read Application In Visualization Strategy. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial*, 3(4). <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i4.1673>
- Sudiarni, N. K., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 71–81.
- Syarifah, N. D., Suyanti, & Widyaningrum, H. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dsar*, 3, 985–990.
- Widyaningrum, H. K., Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. In *Media pembelajaran*.
- Yufita, Y., Sihotang, H., & Tambunan, W. (2021). Peningkatan Kompetensi Pedagogik melalui Pelatihan Teknologi Informasi Komunikasi dan Pendampingan Kepala Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3993–4006. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1283>