

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Penelitian.....	84
Lampiran Dokumentasi.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran mengedepankan keterlibatan guru dan peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga keberlangsungan setiap tahapan proses pembelajaran, sehingga diharapkan siswa mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Suyadu & Sari (2021), pembelajaran adalah sebuah sistem yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi, seperti guru, siswa, metode, dan lingkungan belajar. Pada jenjang sekolah dasar (SD), peran orang tua juga menjadi bagian penting karena siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap perkembangan awal yang membutuhkan pengawasan dan dukungan. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan metode yang akurat agar penyampaian materi berjalan efektif, serta mendorong perkembangan siswa secara optimal.

Siswa Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir logis secara bertahap, namun masih membutuhkan bantuan konkret dan bimbingan dari lingkungan sekitar. Menurut Santrock (2021), anak usia sekolah dasar mulai mengembangkan kemampuan bahasa dan literasi sebagai dasar untuk memahami konsep akademik yang lebih kompleks. Sejalan dengan itu, Papalia dan Martorell (2020) menegaskan bahwa kemampuan membaca pada usia sekolah dasar merupakan keterampilan fundamental yang berperan penting dalam menunjang perkembangan kognitif dan

akademik anak. Di Indonesia, Abidin (2020) menyatakan bahwa keterampilan membaca pada jenjang sekolah dasar menjadi prasyarat utama bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan membaca pada usia SD perlu mendapat perhatian khusus melalui metode pembelajaran yang tepat agar proses belajar berlangsung efektif dan mampu mendukung perkembangan siswa secara optimal.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Membaca menjadi fondasi utama bagi siswa untuk memahami berbagai mata pelajaran, terutama Bahasa Indonesia. Pada kelas I SD, kemampuan membaca permulaan meliputi pengenalan huruf, penggabungan suku kata, hingga pembacaan kata dan kalimat sederhana. Apabila kemampuan membaca tidak berkembang dengan baik sejak awal, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Penelitian Hapsari, (2019) juga menyatakan kemampuan membaca di perlukan sebagai mencapai tujuan pembelajaran guna mendapatkan hasil yang maksimal dan baik. Kemampuan ini erat kaitannya dengan kapasitas individu dalam menjalankan aktivitas belajar, yang hasilnya sangat ditemukan oleh proses Latihan dan pengalaman belajar yang di alami.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sejak kelas awal sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Membaca menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar siswa

dalam memahami materi pelajaran lainnya. Namun, pada praktiknya tidak semua siswa kelas I SD memiliki kemampuan membaca yang optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru kelas I di salah satu sekolah dasar negeri, yang selanjutnya disamarkan dengan nama Ibu H, diketahui bahwa meskipun pembelajaran telah berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami keterbatasan dalam kemampuan membaca permulaan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pada siswa kelas awal masih memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut.

Kurangnya efektivitas dalam pemilihan model dan metode pembelajaran dapat berdampak signifikan terhadap kualitas proses belajar mengajar di kelas. Hal ini sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mencerna materi yang disampaikan. Akibatnya, keterampilan berpikir kreatif yang menjadi salah satu kompetensi penting di abad ke-21 tidak berkembang secara optimal (Qoyyimah & Nugroho, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi game. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi game dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi dan simulasi, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang disajikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa di kelas I yang diampu oleh Ibu H terdapat 25 siswa, dan sekitar 6 siswa di antaranya masih mengalami kendala dalam keterampilan dasar membaca. Kendala tersebut terutama tampak pada kemampuan mengeja dan menyambungkan huruf menjadi kata. Ibu H menyampaikan bahwa *“kalau membaca sih mengeja terutama menyambung, tapi beberapa, tidak semuanya, untuk di kelas 1 ada sekitar enam anak”* (Wawancara, 17 Desember 2025). Selain membaca, kendala juga muncul pada aspek menulis, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal siswa masih belum berkembang secara merata.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru telah menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran, seperti demonstrasi serta permainan kartu huruf. Media tersebut dinilai cukup membantu dan mampu meningkatkan antusiasme siswa. Ibu H menyatakan bahwa *“biasanya menggunakan kartu huruf dan gambar, anak-anak lebih senang dan antusias kalau memakai kartu”* (Wawancara, 17 Desember 2025). Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Menurut Ibu H, siswa kelas kecil masih memerlukan banyak arahan karena belum mampu bekerja sama secara mandiri, sehingga efektivitas metode yang digunakan belum sepenuhnya optimal.

Faktor lingkungan juga menjadi salah satu penyebab kesulitan membaca pada siswa. Ibu H mengungkapkan bahwa *“mungkin kebiasaan dari lingkungan, di rumah terkadang tidak belajar, lebih sering main HP”* (Wawancara, 16 Desember

2025). Oleh karena itu, guru memandang perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan bersifat konkret agar siswa lebih mudah memahami materi membaca. Ibu Hana menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret dan berbasis permainan, seperti media aplikasi Qreatif, sangat diperlukan *“supaya anak cepat memahami materi membaca”* (Wawancara, 17 Desember 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif dipandang sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD secara lebih efektif dan menyenangkan.

Kesimpulannya, ada beberapa siswa kelas 1 SD yang masih mengalami kesulitan dalam membaca. Beberapa di antaranya belum mampu mengenali huruf dengan baik, kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata, atau tidak dapat membaca kata sederhana secara utuh (Havisa et al., 2021). Kondisi ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesiapan kognitif dan psikologis anak, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Metode yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat menyebabkan siswa mengalami kebingungan, bosan, bahkan kehilangan minat untuk belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih sistematis, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran membaca.

Pembelajaran membaca di kelas rendah menuntut guru untuk menggunakan pendekatan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Anak usia

kelas I SD cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain sambil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru dapat membuat siswa cepat bosan, kurang fokus, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pencapaian kemampuan membaca siswa (Aprevianti & Mu'adila, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD secara lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD secara lebih efektif dan menyenangkan.

Penerapan metode suku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD sejatinya telah menjadi bagian dari strategi yang dianjurkan dalam kurikulum (Dewi et al., 2022). Namun dalam praktiknya, implementasi metode ini masih belum optimal. Beberapa guru masih menggunakan pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, seperti membaca secara serempak tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan setiap siswa. Padahal, pada usia kelas 1 SD, setiap anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda, sehingga pendekatan yang bersifat individual dan bertahap menjadi sangat penting. Metode suku kata memungkinkan pembelajaran membaca berlangsung secara bertingkat, dimulai dari pengenalan huruf, penggabungan suku kata, pembentukan kata, hingga membaca kalimat

sederhana. Dengan tahapan yang sistematis ini, siswa dapat belajar membaca sesuai dengan ritme dan kemampuan masing-masing.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah penggunaan game edukatif. Game dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa senang, serta mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Game edukatif dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan konsep pembelajaran secara tidak langsung dan menyenangkan. Salah satu bentuk game edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif.

Game susun huruf merupakan salah satu bentuk game edukatif yang dirancang untuk membantu siswa dalam pembelajaran membaca permulaan, khususnya pada kelas awal sekolah dasar. Game ini memfasilitasi siswa untuk mengenal bentuk dan bunyi huruf secara bertahap melalui kegiatan menyusun huruf menjadi suku kata maupun kata sederhana. Proses tersebut membantu siswa memahami dasar-dasar membaca dengan cara yang lebih konkret, karena siswa tidak hanya melihat huruf, tetapi juga memanipulasi dan mengombinasikannya secara langsung melalui media aplikasi Qreatif dalam sebuah aktivitas bermain yang terarah (Sureni & Muthi, 2025).

Kemampuan membaca permulaan mencakup beberapa komponen utama, yaitu pengenalan huruf, kesadaran fonologis, dan decoding kata. Penelitian oleh

Ehri (2020) menunjukkan bahwa anak yang mampu menghubungkan huruf dengan bunyi secara aktif akan lebih cepat mengembangkan keterampilan membaca kata. Game susun huruf secara langsung melatih keterampilan tersebut karena siswa diminta mengidentifikasi huruf, menyusunnya secara berurutan, serta mencocokkannya dengan bunyi dan makna kata. Dengan demikian, aktivitas dalam game susun huruf selaras dengan tahapan perkembangan membaca permulaan yang bersifat fonetik dan struktural.

Hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan permainan berbasis huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas awal. Studi oleh Putri dan Suryani (2021) menemukan bahwa siswa SD yang belajar membaca menggunakan media permainan susun huruf mengalami peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Rahmawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa permainan menyusun huruf membantu siswa memahami pola kata, meningkatkan ketepatan membaca, serta mengurangi kesalahan dalam pengucapan kata. Selain meningkatkan aspek teknis membaca, game susun huruf berbantuan media kartu huruf juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hwang dan Chang (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Dalam konteks membaca, motivasi memiliki peran penting karena siswa yang merasa tertarik dan nyaman akan lebih sering berlatih membaca. Santrock (2021)

menegaskan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan pada usia dini akan memperkuat keterampilan akademik dasar, termasuk membaca, melalui pengulangan aktivitas tanpa tekanan.

Game susun huruf berbantuan media aplikasi kreatif juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Keberhasilan siswa dalam menyusun huruf dan membaca kata dengan benar memberikan pengalaman positif dan rasa percaya diri. Hal ini dapat menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengurangi rasa takut atau cemas ketika siswa diminta membaca di depan kelas. Dengan demikian, game susun huruf tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan afektif siswa dalam proses pembelajaran membaca (Artini et al, 2025).

Menurut Agustina Cahyaningsih (2025) media susun huruf atau benda konkret dapat dilihat anak, sehingga memudahkan mereka dalam mengenali serta memahami bunyi dan bentuk huruf. Anak juga dapat mencoba menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana **“Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 01 Kesugihan”** pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian mengenai efektivitas game susun huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Kesugihan 01, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian siswa kelas I SD Kesugihan 01 masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan membedakan huruf.
2. Kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya dalam menyusun huruf menjadi kata sederhana, masih tergolong rendah.
3. Metode pembelajaran membaca yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal berdasarkan wawancara dengan wali kelas.
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan game susun huruf sebagai media pembelajaran membaca, berdasarkan wawancara dan observasi yang menghasilkan data lapangan berupa jenuhnya para siswa karena media pembelajaran konvensional.

2. Kemampuan membaca yang diteliti dibatasi pada kemampuan membaca permulaan, meliputi pengenalan huruf dan penyusunan huruf menjadi kata sederhana.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas I SD Kesugihan 01.
4. Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Indonesia.
5. Penelitian ini menitikberatkan pada efektivitas game susun huruf media aplikasi Qreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Bagaimana efektivitas game susun huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD sebelum menggunakan game susun huruf media aplikasi Qreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana efektivitas game susun huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD setelah menggunakan game susun huruf media aplikasi Qreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Apakah penggunaan game susun huruf media aplikasi Qreatif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas I SD sebelum diterapkannya game susun huruf media aplikasi Qreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas I SD setelah diterapkannya game susun huruf media aplikasi Qreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan game susun huruf media aplikasi Qreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menurut Sugiyono (2022), manfaat penelitian merupakan kontribusi yang diberikan oleh hasil penelitian, baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran game edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas awal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD.

b. Bagi Siswa

Penggunaan game susun huruf diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca secara bertahap, menumbuhkan minat belajar, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan membaca.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran dan penggunaan media yang lebih interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang media pembelajaran game edukatif atau kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.