

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Game Susun Huruf

a. Pengertian Game Susun Huruf

Permainan susun huruf merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran berbasis bahasa yang memanfaatkan huruf sebagai unsur utama untuk disusun menjadi kata hingga kalimat. Aktivitas ini dirancang bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media latihan yang dapat mengasah kemampuan berbahasa peserta didik (Nurcholis et al., 2021). Melalui kegiatan tersebut, suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, sehingga peserta didik lebih aktif terlibat. Selain itu, permainan susun huruf membantu peserta didik dalam mengenali struktur kata, memahami susunan kalimat, serta meningkatkan ketepatan penggunaan bahasa secara bertahap.

Penerapan permainan susun huruf diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani saat mempelajari materi. Kegiatan ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif saat menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, kemudian mengembangkan kata tersebut menjadi kalimat yang utuh (Rafi, 2022). Proses tersebut secara tidak langsung melatih keterampilan

membaca dan menulis secara bersamaan, karena peserta didik perlu memahami bentuk huruf, bunyi, serta keterkaitannya satu sama lain.

Dalam penelitian ini, kegiatan susun huruf dilakukan secara mandiri agar pendidik dapat mengamati kemampuan masing-masing peserta didik, terutama dalam mengenali huruf, menyebutkan bunyi, serta menyusunnya menjadi suku kata dan kata sederhana (Fahrudin & Supriyono, 2025). pembelajaran diawali dengan penggunaan media kartu huruf sebagai alat bantu konkret untuk membantu pemahaman konsep huruf, kemudian dilanjutkan dengan media aplikasi Qreatif yang lebih interaktif. Penggunaan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, terarah, dan mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan (Cahyaningsih & Kurniawati, 2025).

Permainan susun huruf merupakan kegiatan pembelajaran yang membantu peserta didik mengenali huruf, menyusun suku kata, kata, dan kalimat secara bertahap. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sekaligus melatih keterampilan membaca dan menulis. Dengan dukungan media kartu huruf dan aplikasi Qreatif, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I.

b. Karakteristik Game Susun Huruf

Game susun huruf memiliki sejumlah karakteristik yang dapat diuraikan sebagai berikut (Aryanti et al., 2023):

- 1) Game susun huruf menuntut keterlibatan langsung peserta didik selama kegiatan berlangsung: Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi aktif menyusun huruf menjadi kata hingga membentuk kalimat yang tepat. Kegiatan ini mendorong partisipasi penuh sehingga proses belajar terasa lebih hidup dan tidak monoton. Keterlibatan yang tinggi juga membantu peserta didik lebih mudah memahami hubungan antarhuruf, kata, serta makna yang terbentuk.
- 2) Motivasi dan keterlibatan: Pelaksanaan game susun huruf mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberi tantangan. Peserta didik terdorong untuk mencoba berbagai kemungkinan susunan huruf agar memperoleh hasil yang benar. Rasa ingin berhasil, keinginan untuk menyelesaikan tugas, serta adanya tantangan membuat mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini turut meningkatkan fokus serta minat belajar peserta didik selama kegiatan berlangsung.
- 3) Pembelajaran berbasis masalah: Game susun huruf menghadapkan peserta didik pada tugas yang perlu diselesaikan, seperti menyusun huruf menjadi kata yang bermakna atau merangkainya menjadi kalimat yang benar. Proses ini menuntut kemampuan berpikir secara aktif, mulai dari mengenali huruf, menentukan urutan yang tepat, hingga memastikan kesesuaian makna. Kegiatan tersebut melatih kemampuan berpikir logis, ketelitian, serta keterampilan menganalisis. Peserta didik juga belajar menemukan solusi melalui percobaan dan diskusi bersama, sehingga kemampuan berpikir mereka berkembang secara bertahap.

c. Manfaat Game Susun Huruf

Adapula manfaat dari dilakukannya kegiatan game susun huruf yaitu sebagai berikut (Supratman & Johari, 2022):

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif: Game susun huruf dapat membantu mengasah kemampuan berpikir peserta didik, seperti daya ingat, fokus, serta kemampuan menganalisis. Saat peserta didik berusaha menyusun huruf menjadi kata dan kalimat yang tepat, mereka secara langsung melatih ketelitian serta kemampuan berpikir kritis. Proses mencoba dan memperbaiki susunan huruf juga memperkuat daya ingat terhadap bentuk huruf dan kosakata.
- 2) Memfasilitasi pembelajaran yang menyesuaikan kemampuan Game susun huruf dapat digunakan sesuai tingkat kemampuan peserta didik. Tingkat kesulitan penyusunan huruf dapat disesuaikan, mulai dari yang sederhana hingga lebih kompleks. Hal ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk belajar sesuai kemampuan masing-masing, sehingga proses belajar terasa lebih nyaman dan tidak memaksakan.
- 3) Mendorong kerja sama: Game susun huruf sering dilakukan secara berkelompok, sehingga peserta didik dapat saling berdiskusi saat menyusun huruf menjadi kata atau kalimat. Kegiatan ini mendorong interaksi, melatih kemampuan berkomunikasi, serta membangun kerja sama antaranggota kelompok. Melalui kegiatan bersama, peserta didik belajar saling menghargai pendapat serta bekerja untuk mencapai hasil yang sama.

d. Tantangan dalam Penggunaan Game Susun Huruf

Meskipun memberikan banyak keuntungan, penerapan game susun huruf juga menghadapi beberapa kendala, antara lain (Firmansyah & Rachman, 2025):

- 1) Keterbatasan akses: Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas atau media pendukung yang memadai untuk melaksanakan kegiatan game susun huruf secara optimal. Kondisi ini dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Kualitas materi: Tidak semua bentuk permainan susun huruf disusun dengan baik atau sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidaksesuaian tersebut dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang diharapkan.
- 3) Kesulitan penerapan: Menggunakan game susun huruf sebagai bagian dari pembelajaran memerlukan penyesuaian dengan rencana yang telah ada. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi pendidik saat mengatur waktu, metode, serta langkah pembelajaran agar tetap selaras dengan tujuan yang ingin dicapai.

Game susun huruf menghadirkan cara belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan serta semangat peserta didik. Pemahaman yang baik mengenai konsep dasar, ciri, serta manfaatnya dapat membantu pendidik merancang kegiatan belajar yang lebih optimal. Walau terdapat beberapa kendala, penggunaan game susun huruf tetap memiliki peluang besar untuk mendukung peningkatan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran di era saat ini.

e. Peran Media Aplikasi Qreatif dalam Game Susun Huruf

Penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Prensky, 2001). Hal ini terjadi karena game memiliki unsur tantangan, tujuan, serta umpan balik yang mampu menarik perhatian siswa secara berkelanjutan. Ketika siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan, mereka akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, lingkungan belajar yang menyenangkan melalui game dapat mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam metode konvensional. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam (Gee, 2003). Melalui kombinasi visual, audio, dan aktivitas langsung, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih konkret dibandingkan hanya melalui ceramah. Interaksi yang terjadi dalam permainan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi. Selain itu, adanya fitur latihan dan pengulangan dalam game membantu memperkuat pemahaman konsep secara bertahap. Oleh karena itu, game edukasi menjadi media yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran berbasis game dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa (Deterding et al., 2011). Dalam proses permainan, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan yang menuntut mereka untuk mencari solusi secara mandiri maupun melalui eksplorasi. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir fleksibel dan mencoba berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, 2 sistem level dan tantangan yang beragam membuat siswa terbiasa menghadapi situasi yang berbeda, sehingga melatih kemampuan adaptasi mereka. Dengan demikian, penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan di era modern.

2. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan proses memahami makna yang terkandung pada kata maupun tulisan. Membaca termasuk salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat menerima, karena melalui kegiatan ini peserta didik memperoleh informasi serta pengalaman baru. Aktivitas membaca membantu mengembangkan cara berpikir, memperluas sudut pandang, serta menambah pengetahuan (Astuti et al., 2021). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar sebagai tahap awal penguasaan keterampilan membaca yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan membaca selanjutnya.

Kemampuan membaca juga dapat dipahami sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menangkap pesan yang disampaikan melalui tulisan. Peserta didik berusaha memahami isi bacaan dengan menghubungkan simbol-simbol huruf menjadi kata dan kalimat yang bermakna (Khaerawati & Oktaviyanti, 2023). Proses ini tidak sederhana, karena melibatkan berbagai aktivitas mental seperti memahami isi bacaan, membayangkan makna, mengamati bentuk tulisan, serta mengingat informasi yang diperoleh.

Peran kemampuan membaca sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas I, karena berkaitan erat dengan keterampilan menulis. Peserta didik yang belum mampu membaca akan mengalami kesulitan saat menulis. Kemampuan membaca yang dimiliki sejak awal juga berpengaruh terhadap kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas (Pratiwi et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan membaca dapat dipahami sebagai proses memahami makna dari tulisan yang melibatkan berbagai aktivitas berpikir. Kegiatan ini tidak hanya berkaitan dengan mengenali huruf, tetapi juga mencakup pemahaman, imajinasi, serta ingatan (Setyaningsih, 2022).

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama dari kemampuan membaca adalah memperoleh informasi, memahami isi bacaan, serta menangkap makna yang terkandung pada tulisan. Kegiatan membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf, tetapi juga melibatkan proses memahami pesan yang disampaikan melalui rangkaian kata dan kalimat.

Melalui membaca, peserta didik dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan daya pikir, serta memperkaya pengalaman belajar (Rahim et al., 2021).

Kemampuan membaca juga berkaitan erat dengan kemampuan memahami isi bacaan secara utuh. Peserta didik tidak hanya dituntut mampu menyuarakan tulisan, tetapi juga memahami maksud yang ingin disampaikan melalui bacaan tersebut. Ketepatan pelafalan, penggunaan intonasi yang sesuai, serta kelancaran membaca menjadi aspek yang mendukung tercapainya pemahaman yang baik (Ule et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan membaca mencakup kemampuan memahami isi bacaan, mengubah rangkaian huruf menjadi bunyi yang bermakna, serta menyampaikan kembali isi bacaan dengan tepat (Muhaimin & Listryanto, 2023). Kegiatan membaca juga bertujuan untuk memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir, serta menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berbahasa pada tahap selanjutnya.

c. Indikator Kemampuan Membaca

Indikator kemampuan membaca merujuk pada alat penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan keterampilan membaca permulaan peserta didik. Indikator ini disusun untuk mengetahui kemampuan dasar membaca siswa kelas I sekolah dasar secara lebih terarah, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian. Pengukuran dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan kemampuan membaca permulaan, mulai dari pengenalan huruf hingga kemampuan membaca kata

sederhana secara tepat (Muliawati et al., 2022; Surayya et al., 2021). Adapun penjelasan lebih lanjut yaitu:

- 1) Mengenali huruf alfabet: Peserta didik mampu mengenali dan membedakan bentuk huruf alfabet, baik huruf vokal maupun konsonan, sebagai dasar awal dalam membaca.
- 2) Menyebutkan bunyi huruf: Peserta didik mampu mengucapkan bunyi dari setiap huruf dengan tepat sesuai dengan pelafalan yang benar.
- 3) Menyusun huruf menjadi suku kata: Peserta didik mampu menggabungkan beberapa huruf menjadi suku kata sederhana melalui proses pengenalan bunyi dan bentuk huruf.
- 4) Menyusun huruf menjadi kata sederhana: Peserta didik mampu merangkai huruf menjadi kata sederhana yang memiliki makna.
- 5) Membaca kata sederhana dengan benar: Peserta didik mampu membaca kata sederhana secara tepat baik dari segi pelafalan maupun urutan huruf.

d. Tahap-Tahap Membaca

Pada tahap awal kemampuan membaca, peserta didik mulai diperkenalkan dengan huruf abjad dari A sampai Z serta cara melafalkannya sesuai bunyi yang tepat. Setelah mengenali huruf, peserta didik diarahkan untuk menggabungkan huruf menjadi suku kata, kemudian berkembang ke tahap membaca kata, kalimat sederhana, hingga memahami bacaan yang lebih panjang seperti cerita (Antariani et al., 2021). Proses ini berlangsung secara bertahap agar peserta didik mampu mengenali hubungan antara huruf, bunyi, dan makna secara lebih baik.

Proses membaca terdiri atas beberapa tahapan perkembangan. Tahap awal dimulai dari ketertarikan terhadap bacaan yang bersifat imajinatif, kemudian berkembang ke tahap pembentukan pemahaman tentang membaca. Selanjutnya peserta didik mulai memanfaatkan gambar sebagai jembatan untuk memahami bacaan, lalu memasuki tahap mengenali teks, hingga akhirnya mencapai tahap membaca secara lancar dan mandiri (Khaerawati & Oktaviyanti, 2023).

Kegiatan membaca permulaan, termasuk mengeja, bertujuan melatih peserta didik dalam melafalkan simbol tulisan dengan benar. Ketepatan pengucapan, penggunaan lafal yang sesuai, serta intonasi yang tepat menjadi bagian penting yang harus diperhatikan (Setyaningsih, 2022). Keberhasilan pada tahap awal ini sangat menentukan perkembangan kemampuan membaca berikutnya. Kesulitan yang sering muncul pada tahap ini biasanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf, menyusun suku kata, membaca kata, hingga memahami kalimat dan bacaan sederhana. Kesalahan dalam membaca sering terlihat dari bunyi yang dihasilkan, sehingga diperlukan latihan yang berulang agar peserta didik dapat membaca dengan lebih tepat dan lancar.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Terdapat empat faktor yang memengaruhi kemampuan membaca, yaitu faktor psikologis, fisiologis, intelektual, serta lingkungan. Keempat faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Ule et al., 2023):

1) Faktor psikologis berkaitan dengan kondisi kejiwaan seseorang yang berpengaruh terhadap proses belajar. Unsur seperti motivasi, minat, kematangan

emosi, kemampuan bersosialisasi, serta rasa percaya diri memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan membaca.

2) Faktor fisiologis berhubungan dengan kondisi fisik, termasuk kesehatan tubuh, fungsi saraf, serta kondisi biologis lainnya yang dapat memengaruhi kemampuan membaca peserta didik.

3) Faktor intelektual berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan memahami, menalar secara logis, serta merespons situasi yang dihadapi. Kemampuan ini berperan dalam membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan baik.

4) Faktor lingkungan berkaitan dengan kondisi sekitar yang memengaruhi kemampuan membaca, seperti latar belakang keluarga, pengalaman belajar di rumah, serta kondisi sosial ekonomi.

Faktor yang memengaruhi kemampuan membaca juga dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu faktor dari diri peserta didik dan faktor dari luar. Faktor dari diri sendiri mencakup aspek psikologis, biologis, serta kemampuan bahasa yang dimiliki (Muliawati et al., 2022). Faktor dari luar berkaitan dengan lingkungan tempat peserta didik tumbuh dan belajar. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Kondisi kejiwaan, keadaan fisik, kemampuan berpikir, serta lingkungan sekitar turut menentukan perkembangan kemampuan membaca peserta didik.

3. Membaca Permulaan

a. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan pada tahap awal perkembangan literasi yang menekankan kemampuan anak mengenali simbol huruf serta menghubungkannya dengan bunyi bahasa. Pada fase ini, anak belajar mengenal huruf vokal dan konsonan, membedakan bunyi, serta menggabungkannya menjadi suku kata sederhana. Kemampuan ini berkembang melalui latihan berulang sehingga anak semakin terbiasa mengaitkan bentuk huruf dengan bunyinya sebagai dasar membaca (Milankov & Golubovi, 2021).

Selain itu membaca permulaan juga berkaitan dengan kemampuan decoding, yaitu proses mengubah simbol tertulis menjadi bunyi yang dapat diucapkan. Anak belajar mengenali pola huruf, memahami urutan bunyi, dan dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan tiap anak, sehingga diperlukan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Befi-lopes, 2023). Keterampilan decoding yang baik akan membantu anak membaca dengan lebih lancar karena mereka mampu mengenali kata tanpa harus mengeja secara berulang.

Pada tahap membaca permulaan, kemampuan kognitif dan bahasa saling bekerja untuk mendukung proses membaca. Anak tidak hanya mengenali huruf, tetapi juga mulai memahami hubungan antara bunyi dan makna secara sederhana. Aktivitas membaca melibatkan ingatan, perhatian, serta kemampuan membedakan simbol yang hampir serupa (Bernardos & Santiago, 2022). Kondisi

perkembangan anak turut memengaruhi proses ini, termasuk kesiapan belajar, kemampuan bahasa awal, serta pengalaman berinteraksi dengan lingkungan literasi. Lingkungan yang mendukung, seperti adanya bimbingan dan media belajar yang sesuai, akan membantu anak lebih mudah memahami konsep membaca sejak tahap awal.

Membaca permulaan memiliki peran penting sebagai dasar bagi perkembangan kemampuan membaca lanjutan. Penguasaan huruf dan bunyi yang baik akan memengaruhi kelancaran, ketepatan pengucapan, serta kemampuan memahami bacaan pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, latihan yang konsisten diperlukan agar proses membaca menjadi lebih otomatis dan mendukung keberhasilan belajar anak di berbagai bidang (Raz & Shaul, 2026).

b. Ciri-Ciri Membaca Permulaan

Membaca permulaan memiliki karakteristik yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca berkembang secara bertahap melalui penguasaan keterampilan dasar literasi. Tahap ini ditandai dengan munculnya kemampuan mengenali huruf, memahami bunyi bahasa, serta menghubungkan keduanya menjadi satu kesatuan yang bermakna. Perkembangan tersebut berkaitan erat dengan kesadaran fonologis, pengetahuan huruf, serta pemahaman konsep cetak yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca anak pada tahap awal. Adapun penjelasan lebih lanjut yaitu (Fokides, 2025):

1) Ditandai dengan pengenalan huruf dan simbol tulisan: Peserta didik mulai mengenali bentuk huruf serta memahami bahwa simbol tersebut mewakili bunyi tertentu. Kemampuan ini berkembang melalui interaksi dengan teks sederhana, permainan huruf, serta lingkungan yang menyediakan rangsangan literasi sejak dini .

2) Mengutamakan kesadaran bunyi (fonologis): Peserta didik belajar membedakan, mengidentifikasi, serta memanipulasi bunyi bahasa seperti suku kata dan fonem. Kemampuan ini membantu anak memahami struktur bunyi kata sehingga lebih mudah menghubungkan huruf dengan bunyinya .

3) Berlangsung secara bertahap dan berurutan: Kemampuan membaca berkembang mulai dari tahap belum mengenal huruf, kemudian beralih ke pengenalan alfabet, hingga mampu membaca kata sederhana. Perkembangan ini menunjukkan adanya tahapan yang sistematis sesuai dengan kesiapan belajar anak .

4) Melibatkan kemampuan mengenali dan menggabungkan bunyi: Peserta didik mulai menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Proses ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengenali simbol, tetapi juga mampu memprosesnya menjadi bentuk bahasa yang dapat diucapkan.

5) Berkaitan dengan kemampuan bahasa lisan: Kemampuan membaca permulaan berhubungan dengan perkembangan bahasa lisan seperti kosakata dan pemahaman bahasa. Anak yang memiliki kemampuan bahasa lisan yang baik cenderung lebih mudah memahami hubungan antara bunyi dan makna kata.

6) Masih membutuhkan dukungan dan pengalaman belajar: Peserta didik memerlukan bimbingan serta paparan yang berulang terhadap huruf dan bunyi agar kemampuan membaca berkembang secara optimal. Lingkungan belajar yang menyediakan aktivitas literasi membantu memperkuat pemahaman dasar membaca sejak awal .

7) Menjadi dasar bagi perkembangan membaca lanjutan: Keterampilan awal seperti pengenalan huruf, bunyi, dan pola kata menjadi fondasi penting bagi kemampuan membaca yang lebih kompleks. Penguasaan tahap ini berperan besar terhadap kelancaran membaca dan pemahaman teks pada jenjang berikutnya .

c. Pentingnya Membaca Permulaan Bagi Kelas 1 SD

Membaca permulaan memiliki peran penting bagi peserta didik kelas 1 SD karena menjadi dasar utama bagi perkembangan kemampuan literasi selanjutnya. Kemampuan awal seperti penguasaan huruf dan kosakata berfungsi sebagai fondasi yang menentukan keberhasilan membaca pada tahap berikutnya. Penguatan literasi sejak awal memiliki hubungan erat dengan kemampuan membaca kata serta pencapaian akademik di jenjang selanjutnya. (Valcárcel et al., 2024).

Kemampuan membaca permulaan juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan kognitif peserta didik. Penguasaan kosakata dan bunyi bahasa,serta mengembangkan kemampuan berpikir.Ketrampilan ini tidak hanya mendukung pembelajaran Bahasa

Indonesia, tetapi juga mempermudah pemahaman materi pelajaran lain. (Rosani et al., 2024).

Penguasaan membaca permulaan pada kelas awal sekolah dasar juga menentukan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran selanjutnya. Anak yang memiliki dasar membaca yang baik cenderung lebih mudah mengembangkan keterampilan membaca lanjutan, seperti kelancaran membaca dan pemahaman isi bacaan (Solichah et al., 2022)..

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu kegiatan belajar yang memiliki peran penting, terutama pada jenjang sekolah dasar baik pada tahap awal maupun tahap lanjutan. Hal ini berkaitan dengan fungsi bahasa sebagai sarana utama untuk memperoleh berbagai pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang disampaikan oleh pendidik (Afifah et al., 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang sangat penting, khususnya pada keterampilan membaca yang menjadi dasar bagi penguasaan materi lainnya.

Pembelajaran bahasa berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik, meliputi membaca, menulis, berbicara, menyimak, serta memahami karya sastra. Melalui proses ini, peserta didik dilatih agar mampu menggunakan Bahasa Indonesia secara tepat, baik melalui komunikasi lisan maupun tulisan. Kegiatan pembelajaran juga diarahkan untuk menumbuhkan

kemampuan dalam memahami serta menghargai karya sastra Indonesia (Santika & Sudiana, 2025).

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar karena memiliki fungsi yang penting pada kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan peserta didik mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar sesuai situasi yang dihadapi (Amadi & Hikmah, 2025). Pembelajaran ini juga bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berbahasa berdasarkan pengalaman yang dimiliki serta mampu menghargai penggunaan bahasa dan sastra Indonesia secara tepat.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik (Maisarah et al., 2022):

- 1) Mampu berkomunikasi secara tepat dan efisien dengan memperhatikan kesantunan, baik melalui lisan maupun tulisan.
- 2) Menumbuhkan rasa bangga serta sikap menghargai penggunaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.
- 3) Memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar serta mampu menyesuaikannya dengan berbagai kebutuhan.
- 4) Memanfaatkan Bahasa Indonesia sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir, serta perkembangan emosi dan sosial.

5) Mengembangkan minat terhadap karya sastra serta memanfaatkannya untuk menambah wawasan, memperluas pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berbahasa.

6) Menghargai karya sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya serta wujud kecerdasan bangsa.

c. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka menggunakan pendekatan yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Pendekatan ini dikenal sebagai pembelajaran berdiferensiasi, yaitu proses pembelajaran yang memperhatikan kesiapan belajar, karakteristik, minat, serta potensi yang dimiliki peserta didik (Oktaviani & Nursalim, 2021). Pembelajaran berdiferensiasi mencakup tiga aspek utama, yaitu konten, proses, dan produk. Konten berkaitan dengan materi yang diberikan, proses berhubungan dengan cara penyampaian pembelajaran, sedangkan produk merupakan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik. Ketiga aspek tersebut dirancang agar pembelajaran dapat menyesuaikan kemampuan serta kebutuhan masing-masing peserta didik.

Pelaksanaan kurikulum merdeka menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan metode, media, serta teknik pembelajaran yang digunakan. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, pendidik perlu memahami konsep pelaksanaan kurikulum merdeka melalui penyusunan modul ajar. Modul ajar berisi materi yang akan disampaikan serta langkah-langkah pembelajaran

yang akan dilakukan selama proses belajar berlangsung (Simbolon, 2023). Penyusunan modul ajar dilakukan dengan memperhatikan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan (Susilo, 2020). Capaian tersebut menjadi acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada aspek membaca dan memirsa, peserta didik diharapkan mampu memahami kata-kata yang sering digunakan serta mengenali kosakata baru melalui bantuan kalimat dan gambar. Melalui kegiatan mengamati gambar, peserta didik dapat mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan isi pembelajaran

B. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah tabel yang berisi beberapa judul penelitian terdahulu dengan mencakup metode penelitian, hasil penelitian, persamaan dan perbedaan penelitian.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian (Nama Peneliti, Tahun)	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan / Perbedaan
1	Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini (Agustin, 2025)	Literature review sistematis	Penggunaan kartu huruf hijaiyah terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf, keberhasilan dipengaruhi pendampingan dan konsistensi penggunaan media	Persamaan terletak pada peningkatan kemampuan membaca menggunakan media huruf. Perbedaan terletak pada media kartu huruf hijaiyah dan subjek anak usia dini
2	Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan	Penelitian tindakan kelas dengan	Terjadi peningkatan kemampuan membaca dari nilai	Persamaan pada penggunaan permainan bahasa

	Memanfaatkan Permainan Bahasa Susun Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD No.6 Belok Tahun Pelajaran 2024/2025 (Kadek et al., 2025)	pendekatan kuantitatif	awal hingga siklus II dan sebagian besar siswa mencapai ketuntasan	untuk meningkatkan kemampuan membaca. Perbedaan pada penggunaan model TGT dan fokus permainan susun kata
3	Efektivitas Permainan Kotak Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan (Jonef & Rakimahwati, 2022)	Kuantitatif dengan desain quasi eksperimen	Terdapat pengaruh signifikan permainan kotak kata terhadap kemampuan membaca permulaan anak	Persamaan pada penggunaan permainan kata untuk meningkatkan membaca permulaan. Perbedaan pada media kotak kata dan subjek anak usia dini
4	Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 5 Melalui Permainan Susun Huruf (Andriana et al., 2022)	Kualitatif	Permainan susun huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca, meskipun beberapa aspek seperti mengeja masih mengalami kesulitan	Persamaan pada penggunaan game susun huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca. Perbedaan pada jenjang kelas yang lebih tinggi
5	Pengaruh Game Susun Huruf Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 8 Tahun Di Desa Batu Mbulan Satu Kecamatan	Eksperimen dengan desain pre test dan post test	Game susun huruf berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata dan kemampuan membaca anak	Persamaan pada penggunaan game susun huruf. Perbedaan pada fokus penelitian yaitu pemerolehan kosakata

	Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara (Supratman & Johari, 2022)			
	Pelatih Pengenaln Huruf dan Angka Menggunakan Aplikasi Qreatif (2024)	Pengabdian kepada masyarakat	Penggunaan aplikasi Qreatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, dengan 90% peserta didik mengalami peningkatan dalam mengenal huruf dan angka	Persamaan pada penggunaan aplikasi Qreatif untuk meningkatkan kemampuan dasar membaca. Perbedaan pada cakupan materi yang mencakup huruf dan angka
	The Effect of Digital Educational Game "Qreatif Edukatif" on the Development of Numeracy Skill (2024)	Kuantitatif	Media Qreatif Edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan nilai N- Gain sebesar 0,91 (kategori tinggi)	Persamaan pada penggunaan media digital berbasis game. Perbedaan pada fokus penelitian yaitu numerasi, sedangkan penelitian ini pada membaca

Sumber: Dikelola oleh Peneliti (2026)

C. Kerangka Pikir

Kemampuan membaca permulaan merupakan ketrampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas 1 sekolah dasar. kemampuan ini mencakup pengenalan huruf, penyebutan bunyi huruf, penyusunan suku kata, hingga membaca kata sederhana. kemampuan tersebut menjadi fondasi penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa pada jenjang berikutnya. Menurut Abidin (2020), keterampilan membaca jenjang sekolah dasar merupakan prasyarat utama bagi siswa untuk memahami berbagai materi pembelajaran.

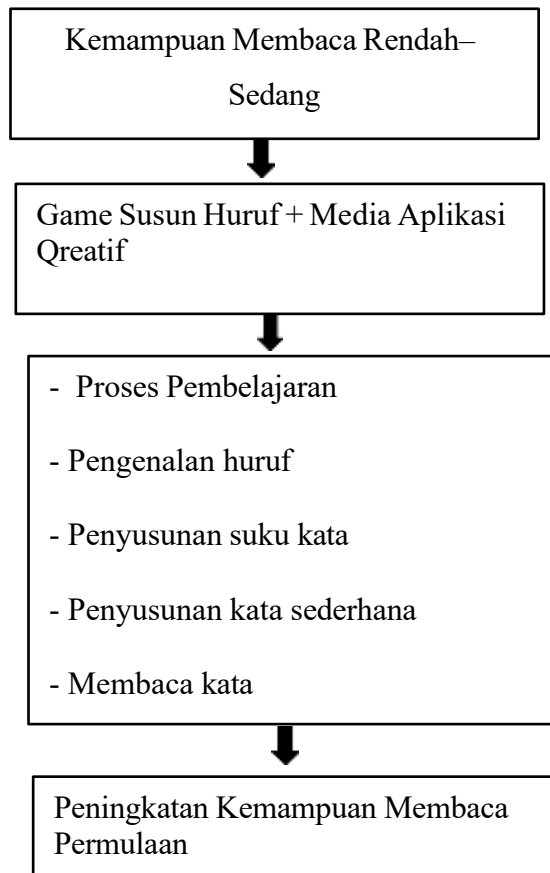
Namun, dalam pelaksanaannya, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf maupun menyusun huruf menjadi kata sederhana. Kondisi tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Pembelajaran yang cenderung monoton dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif. Game susun huruf merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengenal bentuk huruf, tetapi juga memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara langsung. Menurut Anggraini et al. (2022), penggunaan permainan berbasis huruf dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur kata serta kemampuan membaca permulaan.

Penggunaan game susun huruf juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias. Hal ini sejalan dengan pendapat Hwang dan Chang (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan fokus siswa dalam proses pembelajaran.

Meningkatnya keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran akan berdampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaan. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu melalui pretest dan posttest. Apabila hasil posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan pretest, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif sebagai variabel bebas (X) memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa sebagai variabel terikat (Y). Pengaruh tersebut diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat efektivitas penggunaan game susun huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

H₁: Terdapat efektivitas penggunaan game susun huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.