

SKRIPSI
EFEKTIVITAS PENGGUANAAN GAME SUSUN HURUF
DENGAN MEDIA QREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1
DI SD KESUGIHAN 01



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar
Sarjana Pendidikan Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun oleh:

Nama : Sabrina Sarah Pangestu

NIM : 22CJ10039

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026**



Plagiarism Report

skripsi sabrina bab 1-5...pdf

Document Details

Submission ID

6a6d80138c1faa013d992ad2

File Size

1.8 MB

File Name

skripsi sabrina bab 1-5...pdf

Total Pages

110 Page

Account Name

ITentix Plagiarism

Total Words

15,382 Words

Submission Date

1 Aug 2026, 12:11 GMT+7

Total Characters

134,106 Characters

Release Date

1 Aug 2026, 12:13 GMT+7

Filter Options

Filter settings used in this submission report.

- Exclude Bibliography
- Exclude Quoted Text

17%
Similarity

223
Matched Sources

Match Group

0% Internet sources
17% Publications
0% Submitted works (Student papers)



Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission.

1	Publication	<1%
ftk.uinbanten.ac.id		
2	Publication	<1%
etheses.uin-malang.ac.id		
3	Publication	<1%
journal.unuha.ac.id		
4	Publication	<1%
eprints.unm.ac.id		
5	Publication	<1%
etheses.uin-malang.ac.id		
6	Publication	<1%
etdci.org		
7	Publication	<1%
jilip.stkipyapisdompui.ac.id		
8	Publication	<1%
eprints.walisongo.ac.id		
9	Publication	<1%
etheses.uin-malang.ac.id		
10	Publication	<1%
scholar.unand.ac.id		
11	Publication	<1%
ejournal.mediaantartika.id		

12	Publication	jurnal.stiq-amuntai.ac.id	<1%
13	Publication	repository.uin-suska.ac.id	<1%
14	Publication	e-journal.my.id	<1%
15	Publication	jurnal.unipar.ac.id	<1%
16	Publication	jilp.stkipyapisdampu.ac.id	<1%
17	Publication	repository.uin-suska.ac.id	<1%
18	Publication	jurnal.unimed.ac.id	<1%
19	Publication	eprints.uny.ac.id	<1%
20	Publication	jurnal.fkip.unram.ac.id	<1%
21	Publication	repositori.unwira.ac.id	<1%
22	Publication	ejournal.mandalanursa.org	<1%
23	Publication	eprints.uny.ac.id	<1%
24	Publication	repo.uinsatu.ac.id	<1%
25	Publication	etheses.uin-malang.ac.id	<1%



PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : SABRINA SARAH PANGESTU
NIM : 22CJ10039
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “ EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME SUSUN HURUF DENGAN MEDIA QREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI SD KESUGIHAN 01” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, selain itu sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi dan perbuatan saya,

Cilacap, 20 Juni 2026

Yang membuat pernyataan


Sabrina Sarah Pangestu

PERSETUJUAN

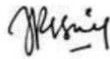
HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : SABRINA SARAH PANGESTU
NIM : 22CJ10039
Judul skripsi : Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Qreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Kesugihan 01

Skripsi ini telah disetujui untuk di sidangkan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Cilacap

Pembimbing 1



Aris Naeni Dwivanti,M.Pd.

NIDN.0620018902

Pembimbing 2



Erina Hastuti,M.Pd.

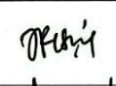
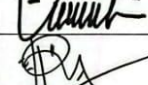
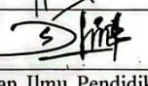
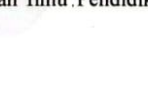
NIDN.2108068201

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : SABRINA SARAH PANGESTU
NIM : 22CJ10039
Judul : Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Qreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD

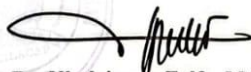
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Kamis, tanggal 06, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Pembimbing 1	Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd.		12-08-2026
Penguji 1	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.		10-08-2026
Penguji 2	Ulil Albab, M.Pd.I.		10-08-2026
Ass. Pembimbing	Erina Hastuti, M.Pd.		13-08-2026
Sekretaris	Syifaul Ummah, M.Pd.		10-08-2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Sabrina Sarah Pangestu

Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama
Al Ghazali Cilacap
Di-
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama	: Sabrina Sarah Pangestu
NIM	: 22CJ10039
Fakultas/Prodi	: FKIP/Prodi
Judul Skripsi	: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME SUSUN HURUF DENGAN MEDIA QREATIF UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 SDN DI KESUGIHAN 01

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1)

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cilacap, 10 Agustus 2026

Konsultan,



Uli Albab, M.Pd.I

NIDN. 2108048601

MOTTO

“Aku Membahayakan Nyawa Ibu untuk Lahir Ke Dunia, Jadi Tidak Mungkin Aku
Tidak Ada Artinya, Dan Aku Membuat Ayahku Bekerja Setiap Hari Hingga Lelah, Jadi
Aku Pastikan Lelahnya Tidak Sia Sia”

(Sabrina Sarah Pangestu)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWt. atas segala rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat, menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad. yang syafaatnya senantiasa kita nantikan di yaumul akhir. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Woro Sumarsono dan Ibu Erma Sary yang senantiasa memberikan do'a, semangat, serta kasih sayang tanpa henti dan selalu mengiringi setiap langkah penulis sejak kecil hingga saat ini.
2. Untuk adikku Banu, terima kasih atas doa, perhatian, dan semangat yang selalu kamu berikan kepada penulis. Terima kasih karena selalu mengingatkanku untuk segera pulang ke rumah. Semoga pencapaian ini menjadi hadiah kecil yang dapat membuatmu bangga.
3. Untuk mba mila dani laeli istikomah terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis. Terimakasih kepada mba mila yang selalu membantu proses administrasi selama perkuliahan. Semoga segala kebaikan, keikhlasan, dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal baik serta dibalas dengan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan oleh Allah SWT.
4. Seluruh sivitas akademik UNUGHA Cilacap, khususnya dosen Pembimbing 1, Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., dan dosen pembimbing 2, Ibu Erina Hastuti, M.Pd. yang

telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Untuk saya sendiri, Sabrina Sarah Pangestu. Terimakasih karena telah memilih untuk bertahan, meski perjalanan ini tidak selalu mudah. terimakasih sudah berjuang. Bangkit setiap kali merasa lelah, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga gelar ini menjadi awal dari langkah-langkah baik yang telah lama diperjuangkan.

Teman-teman angkatan 2022 Program Studi PGSD yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama perkuliahan ini. Terima kasih telah menjadi keluarga kedua bagi penulis selama menempuh pendidikan di tanah perantauan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan semangat yang telah diberikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kesugihan 01. Latar belakang penelitian dilandasi oleh masih rendahnya kemampuan membaca permulaan sebagian siswa kelas I yang ditunjukkan melalui kesulitan mengenal huruf, merangkai suku kata, dan membaca kata sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 25 orang. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan membaca permulaan (pretest dan posttest), observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas. Instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji N-gain untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca serta uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 53,90 meningkat menjadi 93,37 pada posttest, dengan nilai N-gain 0,8309 (83,09%) yang termasuk kategori tinggi. Observasi dan wawancara mendukung temuan kuantitatif, di mana siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi ketika menggunakan *game* susun huruf berbantuan aplikasi Qreatif. Dengan demikian, penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk penguatan literasi awal.

Kata Kunci: *Game* Susun Huruf, Media Qreatif, Kemampuan Membaca, Membaca Permulaan, Siswa Kelas I

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using a letter arrangement game assisted by the Qreatif application media in improving the beginning reading ability of first-grade students in the Indonesian language subject at SD Kesugihan 01. The background of the research is based on the still low beginning reading ability of some first-grade students, indicated by difficulties in recognizing letters, arranging syllables, and reading simple words. Therefore, interactive, enjoyable learning media that suit the characteristics of elementary school-age students are needed. The research used a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. The research subjects were all 25 first-grade students. Data were collected through beginning reading ability tests (pretest and posttest), observation of student activities during learning, and semi-structured interviews with the classroom teacher. The test instrument had undergone validity and reliability testing. Data analysis was carried out descriptively and inferentially using the N-gain test to measure the improvement in reading ability and the t-test to determine the significance of the difference in scores before and after treatment. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 53.90, which increased to 93.37 in the posttest, with an N-gain value of 0.8309 (83.09%), categorized as high. Observation and interview findings supported the quantitative results, where students appeared more enthusiastic, active, and motivated when using the letter arrangement game assisted by the Qreatif application. For the letter arrangement game assisted by the Qreatif application media has proven effective in improving the beginning reading ability of first-grade elementary school students. This media can be used as an innovative alternative in Indonesian language learning in elementary schools, particularly for strengthening early literacy.

Keywords: Letter Arrangement Game, Qreatif Media, Reading Ability, Beginning Reading, First-Grade Students

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Qreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya kita harapkan di akhir kelak. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, S. Psi., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al ghazali Cilacap.
4. Aris Naeni, M.Pd., selaku pembimbing I skripsi.
5. Erina Hastuti, M.Pd. selaku pembimbing II skripsi.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan tersebut. Penulis terbuka terhadap saran dan masukan yang membangun untuk perbaikan karya ilmiah selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan.

Cilacap, 13 Juli 2026

Sabrina Sarah Pangestu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14

B. Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Pikir	35
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Desain Penelitian.....	44
E. Variabel Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Instrumen Pengumpulan Data	54
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	49
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	61
Tabel 3.3 Skema One Group Pretest-Posttest Design.....	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal	50
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian	50
Tabel 4.1 N-gain Kelas eksperimen.....	60
Tabel 4.2 N-gain Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.3 Uji-T	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	38
-----------------------------------	----

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.

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 (Jones & 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.

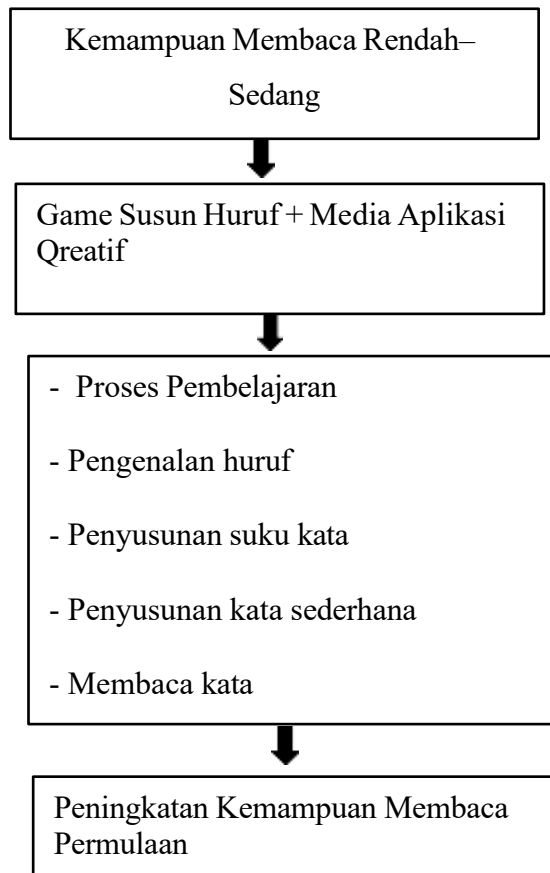
Namun, dalam pelaksanaannya, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf maupun menyusun huruf menjadi kata sederhana. Kondisi tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan game susun huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa secara objektif melalui data berupa angka yang diperoleh dari hasil tes. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini *adalah pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Desain ini merupakan salah satu bentuk penelitian eksperimen yang belum sepenuhnya menggunakan kontrol terhadap variabel luar, karena hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan (Creswell, 2014). Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan game susun huruf dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui kondisi akhir kemampuan membaca siswa setelah perlakuan diberikan.

Penggunaan desain *one group pretest-posttest* dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi subjek penelitian yang hanya terdiri dari satu kelas, sehingga seluruh siswa dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2018) yang menyatakan bahwa apabila jumlah subjek terbatas, maka seluruh populasi dapat dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, melainkan hanya berfokus pada satu kelompok untuk melihat perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan.

Adapun penelitian ini berbasis penelitian eksperimen karena tujuan utama penelitian ini adalah menguji pengaruh penggunaan media kartu huruf dan aplikasi Qreatif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian eksperimen memungkinkan peneliti mengetahui apakah perlakuan yang diberikan benar-benar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, PTK lebih berfokus pada upaya memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui beberapa siklus tindakan, observasi, refleksi, dan perbaikan secara berulang. Oleh karena itu, desain eksperimen lebih sesuai dengan tujuan penelitian ini yang berorientasi pada pengujian efektivitas suatu media pembelajaran.

Pelaksanaan pengambilan data dilakukan secara individual, yaitu setiap siswa diminta maju satu per satu untuk mengikuti tes membaca, baik pada saat pretest maupun posttest. Teknik ini digunakan agar peneliti dapat mengamati secara langsung kemampuan membaca setiap siswa secara lebih mendalam, terutama

dalam aspek pengenalan huruf, pelafalan, kelancaran membaca, serta kemampuan menyusun kata sederhana. Selain itu, pengujian secara individual juga dapat meminimalkan pengaruh dari siswa lain, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan mencerminkan kemampuan masing-masing siswa secara nyata.

Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest, peneliti dapat mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca siswa setelah diterapkannya game susun huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan hasil tersebut selanjutnya dianalisis untuk menentukan apakah penggunaan game susun huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 01 Kesugihan. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik siswa sekolah dasar yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu siswa kelas 1 yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret dan sedang dalam proses awal pembelajaran membaca.

Pada tahap ini, siswa mulai mengenal huruf serta menggabungkan menjadi suku kata dan kata sederhana. Selain itu, SDN 01 Kesugihan telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendukung penggunaan strategi pembelajaran inovatif, sehingga memungkinkan penerapan game susun huruf berbantuan kartu huruf dalam proses pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada bulan desember bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDN 01 Kesugihan. waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran bahasa indonesia yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, seluruh rangkain kegiatan penelitian, seperti pemberian pretest, penerapan pembelajaran melalui game susun huruf berbantuan media kartu huruf, obsrvasi proses pembelajaran, serta pemberian posttest, dilaksanakan pada jam pelajaran tersebut.

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian								
		2025-2026								
		Jan	Feb	Apr	Mei	Jun	Jul	Agts	Sep	Okt
1.	Pengajuan judul									
2.	Penyusunan proposal penelitian									
3.	Seminar proposal									
4.	Revisi seminar									
5.	Ijin penelitian									
6.	Penyusunan instrumen penelitian									
7.	Penelitian dan pengumpulan data									
8.	Analisis data									
9.	Penyusunan hasil penelitian									

Tabel. 3.1 Waktu Penelitian

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (dalam Dinilhaq et al.,2025), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian pendidikan, populasi dapat berupa siswa guru, maupun lingkungan sekolah yang menjadi fokus kajian. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 di SD Negeri Kesugihan 01.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai subjek penelitian dan dianggap mampu mewakili keseluruhan populasi (Dinilhaq et al., 2025). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri Kesugihan 01 yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian, sehingga seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai kelompok eksperimen. yang menerima perlakuan berupa pembelajaran melalui game susun huruf berbantuan media kartu huruf.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre – Eksprimental dengan model One Group Pretest-Posttest Design penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol dalam pelaksanaanya, siswa diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berupa game susun huruf dengan bantu kartu huruf, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk

mengetahui perubahan kemampuan siswa.

Desain ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian dan dalam proses pengambilan data, setiap siswa diminta maju satu persatu untuk mengikuti tes membaca, baik pada saat *pretest* maupun *posttest*, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Tabel 3.2 Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksprimen	O ₁	X (Game susun huruf berbantuan media aplikasi Qeratif)	O ₂

Keterangan :

- E: Kelompok peserta didik kelas 1 yang menggunakan media Qreatif
- X: Perlakuan menggunakan game susun huruf dengan media Qreatif
- O₁ : Pre-test tes awal kemampuan membaca siswa
- O₂ : post test tes akhir kemampuan membaca siswa

Dengan desain ini, penelitian dapat perbedaan hasil pretest dan posttest digunakan sebagai dasar untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan game susun huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dalam pelaksanaannya menggunakan media aplikasi kreatif sebagai alat bantu pembelajaran

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Game Susun Huruf (X)

Game susun huruf merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Dalam penelitian ini, kegiatan dilakukan dengan bantuan media aplikasi kreatif sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan dalam mengenal huruf dan membaca.

b. Kemampuan Membaca (Y)

Kemampuan membaca adalah kemampuan siswa dalam mengenali huruf Alfabet, menyebutkan bunyi huruf, menyusun huruf, menjadi suku kata, menyusun huruf menjadi kata sederhana, membaca kata sederhana.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian yang berpengaruh terhadap hasil dan kualitas penelitian, banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap fenomena atau perilaku yang terjadi di lapangan. Teknik ini memungkinkan penelitian untuk mengamati dan mencatat secara langsung situasi yang berlangsung tanpa ada campuran tangan atau perubahan dari pihak peneliti (Sugiyono, 2013). Metode pengumpulan data observasi tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap dari responden, tetapi juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi serta memperoleh informasi yang berkaitan yang dibutuhkan (Nafisatur, 2024). Informasi yang dimaksud adalah informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran serta kondisi kelas I di SD Kesugihan 01, khususnya dalam kegiatan pembelajaran membaca menggunakan game susun huruf dengan media kartu huruf.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara penelitian dengan narasumber. Dengan kata lain, wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai lapangan pengalaman, serta

kondisi yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti (Nafisatur, 2024).

Teknik wawancara yang digunakan penelitian dalam penelitian ini adalah face to face, yaitu dilakukan secara langsung dengan guru kelas I di SD Negeri Kesugihan 01. wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi kemampuan membaca siswa, proses pembelajaran yang berlangsung, serta penggunaan media pembelajaran, khususnya game susun huruf dengan media kartu huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam suatu pembelajaran. Dalam penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu melalui tes awal (pretest) dan akhir (posttest).

Tes awal (pretest) merupakan tes yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan game susun huruf dengan media aplikasi kreatif, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa. Sedangkan tes akhir (*posttest*) merupakan tes yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setelah diberikan perlakuan.

Dalam pengerjaan, setiap siswa mengikuti tes secara individual dengan cara maju satu per satu, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat sesuai dengan kemampuan masing masing siswa.

Adapun indikator kisi -kisi soal tes kemampuan membaca penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel. 3.3 Kisi-kisi Soal

MUATAN PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	BOBOT	NO. SOAL
Bahasa Indonesia	3.1 Mengetahui kegiatan persiapan membaca permulaan dan huruf alfabet	3.1.1 Menunjukkan posisi duduk yang tepat saat membaca	Menyebutkan cara mempersiapkan diri cara duduk yang tepat saat membaca	PG	4	1
		3.1.2 Menunjukkan jarak yang tepat antara mata dan buku	Menunjukkan jarak yang tepat antara mata dan buku saat membaca	PG	4	2
		3.1.3 Memilih tempat membaca dengan pencahayaan yang cukup	Memilih tempat membaca yang terang/cukup cahaya	PG	4	3
	3.2 Mengetahui huruf alfabet (A-Z)	3.2.1 Mengetahui bentuk huruf alfabet	Menyebutkan nama huruf alfabet yang ditunjuk secara acak	PG	4	4
			Membedakan huruf yang mirip bentuknya (b-d, p-q, m-n)	PG	4	5

		3.2.2 Menyebutkan bunyi huruf	Menyebutkan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o)	PG	4	6
			Menyebutkan bunyi huruf konsonan	PG	4	7
	3.3 Menyusun huruf menjadi suku kata	3.3.1 Menggabungkan huruf menjadi suku kata	Menggabungkan dua huruf menjadi suku kata (contoh: ba, bi, bu)	PG	4	8
			Menggabungkan huruf menjadi suku kata terbuka	PG	4	9
			Menggabungkan huruf menjadi suku kata tertutup	PG	4	10
	3.4 Menyusun huruf menjadi kata sederhana	3.4.1 Menyusun huruf menjadi kata bermakna	Menyusun kartu huruf menjadi kata sederhana (contoh: buku, bola)	PG	4	11
			Menyusun huruf acak menjadi kata yang benar	PG	4	12
			Mengidentifikasi urutan huruf yang benar dalam sebuah kata	PG	4	13
	3.5 Membaca kata sederhana	3.5.1 Membaca kata dengan pelafalan yang tepat	Membaca kata sederhana secara langsung tanpa terbata-bata	PG	4	14

			Membaca kata yang terdiri dari 2-3 suku kata	PG	4	15
		3.5.2 Membaca kata dengan kelancaran	Membaca rangkaian kata sederhana secara lancar	PG	4	16
			Membaca kata yang mengandung huruf mirip	PG	4	17
	4.1 Mempraktikkan kegiatan membaca permulaan	4.1.1 Mendemonstrasikan posisi duduk yang benar	Menunjukkan posisi duduk yang benar saat membaca	PG	4	18
		4.1.2 Mempraktikkan penyusunan huruf	Menyusun huruf menjadi suku kata secara tepat	PG	4	19
			Menyusun huruf menjadi kata sederhana secara tepat	PG	4	20
		4.1.3 Membaca kata dengan benar	Membaca satu kata sederhana dengan pelafalan yang benar	PG	4	21
			Membaca dua kata sederhana secara berurutan	PG	4	22
			Menyimpulkan makna/arti dari kata yang dibaca	PG	4	23

		4.1.4 Mengidentifikasi kesalahan dalam membaca	Mengidentifikasi kesalahan posisi/urutan huruf dalam kata	PG	4	24
			Memperbaiki kesalahan penyusunan huruf menjadi kata yang benar	PG	4	25

Soal tes dalam penelitian ini berbentuk tes lisan dan praktik membaca secara langsung. pelaksanaan tes dilakukan secara individual dengan bantuan media kartu huruf dan aplikasi Qreatif. Setiap siswa memperoleh indikator dan tingkat kesulitan soal yang sama agar hasil tes lebih objektif.

Berikut adalah tabel instrumen penilaian kemampuan membaca siswa menggunakan media aplikasi Qreatif. Instrumen penilain ini disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan dan mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Risa (2023).

Tabel. 3.4 Instrumen Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Kemampuan mengenal huruf alfabet	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan tepat dan cepat tanpa bantuan	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan tepat dengan sedikit bantuan	Siswa mampu mengenali huruf tetapi masih sering salah atau ragu-ragu	Siswa belum mampu mengenali huruf dengan benar
Kemampuan menyebutkan bunyi huruf	Siswa mampu menyebutkan bunyi huruf dengan tepat dan lancar	Siswa mampu menyebutkan bunyi huruf dengan tepat namun kurang lancar	Siswa mampu menyebutkan bunyi huruf tetapi masih sering salah	Siswa belum mampu menyebutkan bunyi huruf

Kemampuan menyusun suku kata	Siswa mampu menyusun huruf menjadi suku kata dengan tepat dan cepat	Siswa mampu menyusun suku kata dengan tepat namun masih perlu waktu	Siswa mampu menyusun suku kata tetapi masih sering salah	Siswa belum mampu menyusun suku kata
Kemampuan menyusun kata sederhana	Siswa mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat dan cepat	Siswa mampu menyusun kata dengan tepat namun masih perlu bantuan	Siswa mampu menyusun kata tetapi masih sering salah	Siswa belum mampu menyusun kata
Kemampuan membaca kata sederhana	Siswa mampu membaca kata dengan lancar dan benar	Siswa mampu membaca kata dengan benar namun kurang lancar	Siswa mampu membaca kata tetapi masih terbata-bata	Siswa belum mampu membaca kata
Kemampuan menjalankan aturan permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai instruksi tanpa arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan dengan lebih dari 1 kali arahan	Siswa belum mampu mengikuti aturan permainan

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Pada penelitian ini peneliti membuat lembar observasi sebagai pedoman melakukan observasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Lembar Wawancara

Pada penelitian ini peneliti membuat satu lembar observasi yaitu untuk guru.

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang terdiri 10 soal. Tes ini tidak menggunakan bentuk bentuk pilihan ganda, melainkan berupa tes praktik membaca secara langsung, di mana siswa diminta untuk mengenali huruf alfabet, menyebutkan bunyi huruf, menyusun huruf menjadi suku kata, menyusun huruf menjadi kata sederhana dan membaca kata sederhana yang telah disiapkan oleh peneliti.

Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya, sehingga instrumen yang digunakan benar-bener layak dan dapat mengukur kemampuan membaca siswa secara tepat. pengujian instrumen dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan indikator kemampuan membaca permulaan.

Tes dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal diberikan sebelum pembelajaran menggunakan game susun huruf dengan media aplikasi kreatif untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan tes akhir diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa.

Adapun selama proses pelaksanaannya penelitian ini, setiap siswa diarahkan untuk maju satu persatu untuk mengikuti tes membaca secara langsung ditahap

peneliti. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat menilai kemampuan membaca siswa secara lebih akurat, meliputi aspek pengenalan.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2022) uji validitas merupakan alat ukur untuk mengukur kevalidan atau keabsahan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Untuk menguji instrumen penelitian dapat menggunakan pendapat dari para ahli.

2. Realibilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam memberikan hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang relatif sama ketika digunakan dalam kondisi yang serupa (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen ditunjukkan melalui penggunaan pedoman penilaian yang jelas dan terstruktur. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu ketepatan dalam mengenali huruf, ketepatan dalam menyebutkan bunyi huruf, serta kelancaran dalam membaca. Setiap aspek memiliki kriteria penilaian yang telah ditentukan sehingga memudahkan peneliti dalam memberikan skor secara objektif.

Pelaksanaan tes dilakukan secara individual dengan cara siswa maju satu per satu, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung kemampuan membaca setiap siswa. Dengan adanya pedoman penilaian yang sistematis dan prosedur pelaksanaan yang sama, hasil penilaian diharapkan konsisten dan dapat dipercaya.

Oleh karena itu, instrumen dalam penelitian ini dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik (Arikunto, 2018).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian sehingga dapat diperoleh kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game susun huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Data yang dianalisis berupa hasil pretest dan posttest yang diperoleh melalui tes membaca secara individual (Sugiyono, 2017).

1. Pengolahan Skor Menjadi Nilai

Data hasil tes membaca diperoleh dari skor setiap siswa berdasarkan instrumen yang terdiri dari 10 butir soal. Setiap butir soal diberi skor dengan rentang 0 sampai 3, sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 30. Skor tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk nilai dengan skala 0–100 untuk memudahkan proses analisis data (Arikunto, 2018).

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{sekor yang diperoleh}}{30} \times 100$$

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Data yang dianalisis

meliputi nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah dari hasil pretest dan posttest (Sugiyono, 2017).

Rumus rata-rata (mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai

N = jumlah siswa

3. Uji Normalitas

Razali dan Wah (2021) dalam "*Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests*" menyatakan bahwa uji normalitas sangat penting karena banyak prosedur statistik inferensial mengasumsikan bahwa data berasal dari distribusi normal. Pelanggaran asumsi normalitas dapat mempengaruhi validitas hasil uji hipotesis dan interval kepercayaan.

4. Uji t (Paired Sample t-test)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dalam penelitian ini digunakan uji t berpasangan (paired sample t-test), karena data berasal dari kelompok yang sama, yaitu siswa kelas I yang diberikan perlakuan (Sugiyono, 2017).

Rumus uji t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum (d - Md)^2}{N(N - 1)}}}$$

Keterangan:

- t = nilai t hitung
- Md = rata-rata selisih antara posttest dan pretest
- d = selisih nilai (posttest – pretest)
- N = jumlah sampel

5. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan. Perhitungan ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi antara nilai pretest dan posttest (Hake, 1999).

Rumus N-Gain:

$N-Gain = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$	
Nilai N-Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi

Nilai N-Gain	Kategori
0,3 – 0,7	Sedang
$\leq 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kesugihan 01 yang beralamat di Jalan Kemerdekaan Timur No. 138, Desa/Kelurahan Kesugihan, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah, dengan kode pos 53274 dan NPSN 20301305. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kecamatan Kesugihan dan menyediakan layanan pendidikan dasar bagi masyarakat sekitar. Lingkungan sekolah relatif kondusif untuk kegiatan belajar mengajar, dengan fasilitas ruang kelas yang memadai serta dukungan dari pihak sekolah, khususnya guru kelas I.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 25 orang, dengan guru kelas yang diampu oleh Ibu Hana Petrisia, S.Pd.SD. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kondisi kemampuan membaca permulaan siswa kelas I yang masih memerlukan peningkatan, serta kesediaan pihak sekolah untuk mendukung pelaksanaan penelitian mengenai efektivitas penggunaan game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif. Kondisi tersebut menjadikan SD Negeri Kesugihan 01 sebagai lokasi yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian.

2. Proses Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain pre-experimental berbentuk One Group Pretest-Posttest Design. Tahap awal penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa kelas I yang berjumlah 25 orang untuk mengukur kemampuan membaca permulaan sebelum diberikan perlakuan. Pretest dilakukan secara individual, di mana setiap siswa maju satu per satu agar peneliti dapat mengamati dan menilai kemampuan membaca secara akurat berdasarkan indikator yang telah ditentukan, meliputi pengenalan huruf, penyusunan suku kata, dan membaca kata sederhana.

Setelah pretest selesai, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif. Pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Setelah proses perlakuan selesai, siswa kembali diberikan posttest dengan soal dan prosedur yang sama seperti pretest untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca. Seluruh rangkaian kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Kesugihan 01 dengan melibatkan guru kelas sebagai pendamping, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan efektivitas media yang digunakan secara objektif.

3. Uji Prasyarat Normalitas

Berdasarkan hasil Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi

normal. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Untuk mendeteksi hal tersebut, penelitian ini menggunakan uji statistik One-Sample Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria apabila nilai signifikansi (Asymp. Sig) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel. 4.1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.71926080
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.099
	Negative	-.076
Kolmogorov-Smirnov Z		.977
Asymp. Sig. (2-tailed)		.295
a. Test distribution is Normal.		

Sumber : Data Primer yang diolah SPSS

Nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) pada variabel Unstandardized Residual menunjukkan angka sebesar 0,295. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,295 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dalam model regresi tersebut berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, maka model regresi yang Anda gunakan dinyatakan valid dan layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis statistik parametrik berikutnya.

4. Uji Hipotesis

a. Uji T

Hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Pengujian uji t ini pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat (Kuncoro, 2009). Pengujian dilakukan dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu :

- Apabila angka probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada hubungan pengaruh antar variabel.
- Apabila angka probabilitas signifikansi $< 0,05$, maka adanya hubungan antara variabel.

Tabel.4.3 Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(X1)	1,453729	,750060	,671	1,74010546	,103000
(Y)	,134122	,084044	,137149	2,28240252,575	,012

Berdasarkan hasil uji peneliti bahwasanya setiap butir satu sama lain saling berkaitan sehingga dinyatakan valid.

b. Uji N-Gain

Berdasarkan teori N-Gain yang dikemukakan oleh Richard R. Hake (1999), N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan membandingkan skor pretest dan posttest yang dinormalisasi terhadap skor maksimum yang dapat dicapai. Nilai N-Gain menunjukkan efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, di mana nilai $g \geq 0,70$ termasuk kategori tinggi, $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk kategori sedang, dan $g < 0,30$ termasuk kategori rendah. Dengan demikian, semakin tinggi nilai N-Gain yang diperoleh, semakin efektif model atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan

kemampuan peserta didik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diberikan perlakuan.

Tabel. 4.4 N-gain Kelas eksperimen

No	Pretest	Posttest	Post-Pre	Maks-Pre	N-gain	N-gain (%)
1	72	90	4,50	7,00	0,6429	64,29%
2	64	98	8,50	9,00	0,9444	94,44%
3	65	100	8,75	8,75	10,000	100%
4	67	98	7,75	8,25	0,9394	93,94%
5	43	95	13,00	14,25	0,9123	91,23%
6	40	76	9,00	15,00	0,6000	60%
7	44	100	14,00	14,00	10,000	100%
8	83	96	3,25	4,25	0,7647	76,47%
9	92	96	1,00	2,00	0,5000	50%
10	88	96	2,00	3,00	0,6667	66,67%
11	45	100	13,75	13,75	10,000	100%
12	88	92	1,00	3,00	0,3333	33,33%
13	67	95	7,00	8,25	0,8485	84,85%
14	34	96	15,50	16,50	0,9394	93,94%
15	35	100	16,25	16,25	10,000	100%
16	68	88	5,00	8,00	0,6250	62,50%
17	75	100	6,25	6,25	10,000	100%
18	56	96	10,00	11,00	0,9091	90,91%
19	54	92	9,50	11,50	0,8261	82,61%
20	53	100	11,75	11,75	10,000	100%
21	32	96	16,00	17,00	0,9412	94,12%
22	35	97	15,50	16,25	0,9538	95,38%
23	24	36	3,00	19,00	0,1579	15,79%
24	56	96	10,00	11,00	0,9091	90,91%
25	4	96	23,00	24,00	0,9583	95,83%
Rata-rata	13,84	23,25	9,41	11,16	0,8149	81,49%
Maksimal	23,00	25,00	23,00	24,00	10,000	100%
Minimal	1,00	9,00	1,00	2,00	0,1579	15,79%

Sumber Data. Diolah Peneliti

Hasil perhitungan N-gain pada tes yang terdiri dari 25 butir soal menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik. Rata-rata skor pretest sebesar 53,9 meningkat menjadi 93,37 pada posttest, dengan selisih rata-rata 39,47. Nilai N-gain rata-rata mencapai 0,8309 atau 83,09%, yang termasuk kategori tinggi ($N\text{-gain} \geq 0,70$). Sebagian besar peserta didik (hampir seluruhnya) memperoleh N-gain di atas 0,60, bahkan banyak yang mencapai 1,00 (100%), sementara nilai terendah hanya 0,1579 (15,79%). Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan/pembelajaran yang diberikan efektif dalam meningkatkan penguasaan materi, karena skor posttest mendekati nilai maksimal (100) dan kemampuan peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan yang signifikan dan merata.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Kesugihan 01. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan secara individual kepada 25 siswa. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* sebesar 53,90 meningkat menjadi 93,37 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 39,47 poin ini mengindikasikan adanya perubahan kemampuan membaca yang cukup besar setelah diberikan perlakuan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat yaitu normalitas. Uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,295. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data residual dinyatakan berdistribusi

normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

Hipotesis penelitian menyatakan bahwa H_0 (tidak terdapat efektivitas) akan ditolak apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif.

Perhitungan N-gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan membaca. Nilai N-gain rata-rata mencapai 0,8309 atau 83,09%. Berdasarkan kategori Hake (1999), nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi karena berada di atas 0,70. Sebagian besar siswa memperoleh N-gain di atas 0,60, bahkan banyak yang mencapai 1,00, yang menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara merata.

Peningkatan yang tinggi ini terjadi karena *game* susun huruf melibatkan siswa secara aktif dalam menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Aktivitas tersebut melatih hubungan antara huruf dan bunyi secara visual, auditori, dan motorik sekaligus. Proses ini sesuai dengan teori Ehri (2020) yang menyatakan bahwa anak yang mampu menghubungkan huruf dengan bunyi secara aktif akan lebih cepat mengembangkan keterampilan membaca kata.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Putri dan Suryani (2021) yang menemukan bahwa permainan susun huruf efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Rahmawati dkk. (2022) juga melaporkan bahwa permainan menyusun huruf membantu siswa memahami pola kata dan mengurangi kesalahan pengucapan. Hasil serupa dikemukakan oleh

Andriana dkk. (2022) serta Havisa dkk. (2021) yang membuktikan pengaruh positif media berbasis huruf terhadap kemampuan membaca permulaan.

Selain itu, temuan ini didukung oleh teori pembelajaran berbasis permainan. Havisa (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa usia sekolah dasar. Gee (2003) dan Prensky (2001) menegaskan bahwa *game* edukasi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa memahami konsep melalui kombinasi visual, audio, dan aktivitas langsung.

Secara keseluruhan, hasil uji prasyarat, uji hipotesis, dan perhitungan N-gain menunjukkan bahwa penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Peningkatan yang signifikan dan merata ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang tepat untuk pembelajaran membaca di kelas rendah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca siswa kelas I SD Kesugihan 01 sebelum diterapkan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor *pretest* sebesar 53,90. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana.
2. Kemampuan membaca siswa kelas I SD Kesugihan 01 setelah diterapkan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor *posttest* mencapai 93,37. Siswa menjadi lebih mampu mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana dengan lebih lancar dan tepat. Peningkatan nilai *posttest* pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* susun huruf berbantuan media Qreatif memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Meskipun penggunaan soal yang sama pada *pretest* dan *posttest* berpotensi menimbulkan *testing effect*, pengaruh tersebut diupayakan diminimalkan melalui pemberian perlakuan berupa pembelajaran yang terstruktur menggunakan *game* susun huruf berbantuan media

Qreatif sebelum pelaksanaan posttest. Selama proses pembelajaran, siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan interaktif dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, kata, dan kalimat sederhana, sehingga peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh familiaritas terhadap soal, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa lebih mencerminkan efektivitas penggunaan game susun huruf berbantuan media Qreatif sebagai media pembelajaran.

3. Penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Kesugihan 01. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui nilai N-gain sebesar 0,8309 (83,09%) yang termasuk kategori tinggi, serta hasil uji *t* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah penerapan game susun huruf berbantuan media Qreatif. Secara metodologis, kesimpulan tersebut didasarkan pada perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan setelah perlakuan diberikan. Meskipun penelitian ini belum dapat menyatakan bahwa media Qreatif merupakan satu-satunya penyebab peningkatan kemampuan membaca, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan game susun huruf berbantuan media Qreatif berkontribusi secara

positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa sesuai dengan ruang lingkup dan desain penelitian yang digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru kelas I disarankan untuk menggunakan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif secara rutin sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan. Media ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Guru juga diharapkan menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan masing-masing siswa agar hasil belajar lebih optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca, khususnya ketika menggunakan media permainan seperti *game* susun huruf. Latihan menyusun huruf secara berulang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana dengan lebih lancar.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan permainan edukatif, salah satunya melalui penyediaan fasilitas pendukung serta pelatihan bagi guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain yang lebih kuat, misalnya *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol yang seimbang, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan *game* susun huruf dengan fitur yang lebih beragam atau menguji efektivitasnya pada jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah. 1, 33–42.
- Agustin, M. (2025). Efektivitas penggunaan kartu huruf hijaiyyah dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak usia dini. 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.873>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. 3(1), 1–6.
- Amadi, A. S. M., & Hikmah, K. (2025). Persepsi mahasiswa tentang pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi Islam Indonesia. *Journal of Education Research*, 6(2), 291–301. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i2.2343>
- Andriana, E., Kokhmanah, S., & Qorina, M. (2022). Meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 5 melalui permainan susun huruf. 267–275.
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. 9, 467–475.
- Aprevianti, I. A., & Mu'adila, Z. (2025). Penerapan cerpen dan media susun kata sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar di Salatiga. *Indonesian Journal of Muhammadiyah Studies*, 6(1), 12–19.
- Aryanti, D., Neviyarni, & Desyandari. (2023). Pengaruh penerapan permainan susun kartu terhadap perkembangan bahasa anak kelas I sekolah dasar. VI(2), 71–77.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan penggunaan media kartu huruf dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. *Kindergarten Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Cahyaningsih, A., & Kurniawati, A. B. (2025). Pengaruh penggunaan media susun huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak. 11(2), 94–105.
- Dewi, Y. T., Ardyaputri, S. R., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2022). Penerapan metode suku kata dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa SD

Sunan Giri Ngebruk. Jurnal Educatio, 8(3), 780–785.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2428>

Dwi Susanti, R. (2018). Learning dan the language art membelajarkan penguasaan keterampilan membaca dan menulis pada anak-anak. Thufula, 1(1), 101.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4247>

Fahrudin, M. I., & Supriyono, H. (2025). Perancangan game edukasi pengenalan hewan untuk TK Aisyiyah Bustanul Athfal Suwatu. 12(2).

Firmansyah, F., & Rachman, R. (2025). Game puzzle huruf dan angka 2 dimensi untuk anak menggunakan Construct 3. 6(2), 119–130.

Haeruman, L. D., Wijayanti, D. A., & Meidianingsih, Q. (2021). Efektivitas blended learning berbasis LMS dalam pembelajaran matematika. 5, 80–84.

Hapsari, A. P. (2019). Identifikasi faktor-faktor penyebab kesulitan membaca siswa kelas III. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(17), 1631–1638.

Haryono, S. E., Isnaini, M., Anggraini, H., & lainnya. (2025). Pengembangan media interaktif game huruf dalam meningkatkan keterampilan literasi anak. 12(1), 53–62.

Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh metode suku kata menggunakan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Jurnal Papeda, 3(1), 23–31.

Jonef, F., & Rakimahwati. (2022). Efektivitas permainan kotak kata dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. 3(2), 116–125.

Kadek, N. K. W., Darmayanti, N. W. S., & Numertayasa, I. W. (2025). Penerapan model pembelajaran TGT dengan memanfaatkan permainan bahasa susun kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD No.6 Belok. 7(1), 58–68.

Khaerawati, Z., & Oktaviyanti, I. (2023). Level kemampuan membaca siswa sekolah dasar di kelas tinggi. 9(2), 637–643.

Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan pendidikan sains melalui video animasi Powtoon. 1, 5–12.

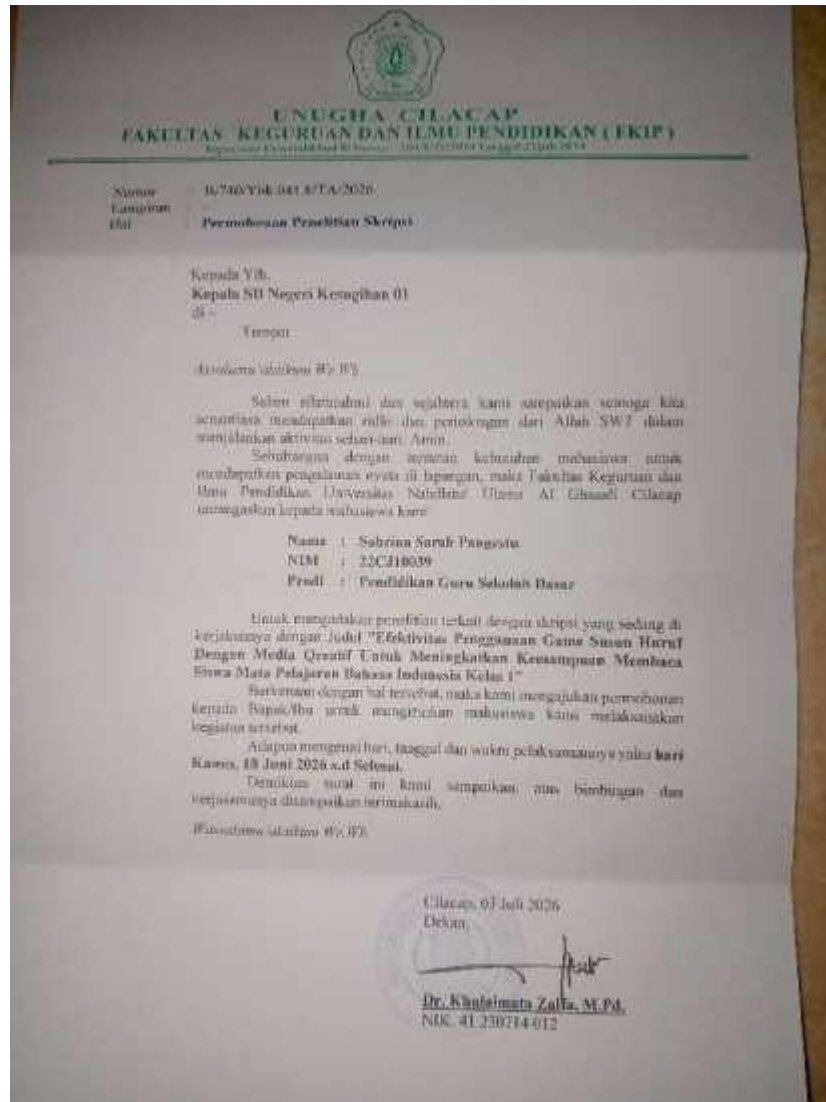
Maghfiroh, A. N., Salma, S. N., & lainnya. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. 4, 55–64.

- Maisarah, Lesatri, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2(1), 65–75.
- Mardiana, T., & Hisnan, K. (2024). Efektivitas teknologi pendidikan dalam pembelajaran matematika. 10(2), 102–116.
- Muhaimin, M. R., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. 4(1).
- Muliawati, S. F., Amalia, A. R., & lainnya. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. 8(3), 860–869.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., & lainnya. (2021). Game edukasi pengenalan huruf hiragana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. 3(3), 338–345.
- Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). Prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia SD. 7(1), 1–9.
- Permana, B. S. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital. 4(1).
- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. 4(1), 33–38.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & lainnya. (2023). Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran. 8, 77–87.
- Rafi, H. (2022). Implementasi metode Fisher Yates shuffle pada game menyusun huruf. 8(2), 157–166.
- Rahim, A. R., Syamsuri, A. S., & lainnya. (2021). Pengaruh kemampuan membaca dan menulis terhadap penyelesaian soal matematika. 1(3), 115–129.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2025). Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. 3(1), 464–472.
- Sari, A. P. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran. 4, 977–983.
- Setyaningsih, U. (2022). Strategi pengembangan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun. 6(4), 3701–3713.

- Simbolon, J. (2023). Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui literasi di sekolah. 162–171.
- Supratman, M., & Johari, I. (2022). Pengaruh game susun huruf terhadap pemerolehan kosakata anak usia 8 tahun.
- Sureni, S., & Muthi, I. (2025). Peningkatan kemampuan membaca siswa melalui suku kata. 2(3), 249–259.
- Surayya, S., Mubarak, H., & lainnya. (2021). Pengaruh aplikasi membaca terhadap kemampuan membaca anak disleksia. 6.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. 6(2).
- Suyadi, S., & Sari, R. P. (2021). Penggunaan metode suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. 5(2), 174.
- Ule, M. Y., Kusumaningtyas, L. E., & lainnya. (2023). Studi analisis kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I. 1.
- Wahyudinarti, E., Rachmatika, P. A., & lainnya. (2025). Meningkatkan efektivitas pembelajaran mahasiswa dengan AI. 9(1), 488–491.
- Yusuf, M., Marauleng, A., & lainnya. (2024). Efektivitas ragam metode dalam pembelajaran PAI. 1(3), 129–142.

LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian



2. Lampiran Penelitian

Lembar Obsevasi

Nama Sekolah : SDN Kesugihan 01

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : I /2

Hari/Tanggal : 17 desember 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Observasi harus berada pada posisi yang tidak mengganggu proses pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
2. Observasi memberikan skor dengan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan anak saat kegiatan dimulai	✓	
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
		Guru menyampaikan fokus dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan	✓	
		Guru memperlihatkan alat, bahan, sumber belajar/media	✓	

		yang akan digunakan dalam pembelajaran		
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media	✓	
		Siswa diam dan memperhatikan saat guru sedang menyampaikan materi	✓	
		Siswa aktif bertanya pada saat pemaparan materi	✓	
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik	✓	
		Siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan guru	✓	
		Siswa mengerjakan soal dengan serius.	✓	
		Guru dan anak membuat kesimpulan sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan termasuk didalamnya adalah	✓	

		pesan moral yang ingin disampaikan		
3.	Kegiatan Penutup	Guru memberi nasihat-nasihat yang mendorong pembiasaan yang baik	✓	
		Guru memberi refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan	✓	
		Guru membuat kegiatan penenangan yang sifatnya menyenangkan (bernyanyi, bercerita)	✓	
		Guru menginformasikan rencana pembelajara untuk pertemuan berikutnya	✓	

Cilacap, 16 Desember 2025

Guru Kelas



Hana Petrisia, S.Pd.SD

2. Lembar Wawancara

1. Identitas narasumber

Nama: ibu hanna petrisia

Tempat Mengajar: SDN kesugihan 01

Kelas yang di Ampu: 1A

2. Waktu dan tempat wawancara

Waktu : 16 – desember 2025

Tempat: ruangan kelas SDN Kesugihan 01

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama Bapak/ibu mengajar di SD ini ?	Baru 1 tahun
2.	Berapa jumlah siswanya di kelas 1 yang bapak/ibu ampu saat ini?	25
3.	Selama mengajar dikelas ini, mata pelajaran apa saja yang sering menjadi tantangan bagi siswa?	Matematika dan pendidikan pancasila
4.	Dari beberapa mata pelajaran tersebut pelajaran apa yang	Bahasa jawa karena biasanya menggunakan bahasa indonesia

	paling sering membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi?	
5.	Untuk mata pelajaran bahasa indonesia sendiri, bagaimana kondisinya di kelas ini, Bu? apakah siswa termasuk mengalami kesulitan dalam pelajaran tersebut?	Untuk mata pelajaran bahasa indonesia bagi anak yang kurang itu baru bisa membaca
6.	Jika memang terdapat kendala, biasanya muncul pada aspek apa, Bu? (misalnya kemampuan mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, membaca kata sederhana, atau memahami bacaan.)	Kendala menulis, kalo membaca sih mengeja terutama menyambung..tapi beberapa ngga semuanya untuk di kelas 1 A 6 anak
7.	Sebelumnya, metode apa yang biasa ibu gunakan dalam mengajar bahasa indonesia, khususnya untuk	Dengan metode demonstrasi , permainan kartu huruf

	mengenalkan huruf dan melatih kemampuan membaca siswa?	
8.	Bagaimana langkah-langkah penerapan metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas?	Pembelajaran dibuat lebih menyenangkan
9.	Menurut ibu,apakah metode yang digunakan sebelumnya sudah cukup membantu siswa,atau masih terdapat kendala tertentu yang sering muncul	Sudah cukup,misalnya berkelompok anak anak kecil belum bisa untuk kerja sama paling diarahkan di bimbing
10.	Apakah ibu pernah menggunakan media atau alat bantu lain dalam pembelajaran membaca,seperti kartu huruf ,gambar,atau media digital?	Biasanya menggunakan kartu huruf ,gambar ,misalnya mengenal huruf m nanti disuruh nyusun huruf m
11.	Bagaimana respons siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya?	Antusias kalo memakai kartu lebih seneng

	(apakah antusias, mudah bosan, atau kurang fokus)	
12.	Menurut ibu, faktor apa yang paling memengaruhi kesulitan siswa dalam belajar membaca bahasa indonesia?	Mungkin kebiasaan karena lingkungan, dirumah terkadang tidak belajar, main hp
13.	Apa harapan ibu terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1?	Supaya cepat memahami materi membaca
14.	Menurut ibu, apakah diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1?	perlu
15.	Walaupun pembelajaran bahasa indonesia di kelas ini sudah berjalan dengan baik,	Ada melalui tambahan jam seperti les, kalo disekolah penambahan jam ga boleh les

	menurut ibu apakah masih ada ruang untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar membaca?	
--	--	--

3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.71926080
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.099
	Negative	-.076
Kolmogorov-Smirnov Z		.977
Asymp. Sig. (2-tailed)		.295
a. Test distribution is Normal.		

4. Uji Homogenitas

5. Tabel. 4.2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.067	1	48	.797
	Based on Median	.138	1	48	.712
	Based on Median and with adjusted df	.138	1	44.201	.712
	Based on trimmed mean	.240	1	48	.626

6. Hasil Pre-Test Post Test

Pretest Kontrol	Pretest Ekperimen
65	72
54	64
76	65
76	67
31	43
54	40
84	44
70	83
65	92
84	88
65	45
84	88
54	67
96	34
52	35
92	68
88	75
96	56
68	54
36	53
65	32
84	35

88	24
88	56
76	4
71.64	13,84
96	23,00
31	1,00

7. Uji N-Gain

8.

No	Pretest	Posttest	Post-Pre	Maks-Pre	N-gain	N-gain (%)
1	72	90	4,50	7,00	0,6429	64,29%
2	64	98	8,50	9,00	0,9444	94,44%
3	65	100	8,75	8,75	10,000	100%
4	67	98	7,75	8,25	0,9394	93,94%
5	43	95	13,00	14,25	0,9123	91,23%
6	40	76	9,00	15,00	0,6000	60%
7	44	100	14,00	14,00	10,000	100%
8	83	96	3,25	4,25	0,7647	76,47%
9	92	96	1,00	2,00	0,5000	50%
10	88	96	2,00	3,00	0,6667	66,67%
11	45	100	13,75	13,75	10,000	100%
12	88	92	1,00	3,00	0,3333	33,33%
13	67	95	7,00	8,25	0,8485	84,85%
14	34	96	15,50	16,50	0,9394	93,94%
15	35	100	16,25	16,25	10,000	100%
16	68	88	5,00	8,00	0,6250	62,50%
17	75	100	6,25	6,25	10,000	100%
18	56	96	10,00	11,00	0,9091	90,91%
19	54	92	9,50	11,50	0,8261	82,61%
20	53	100	11,75	11,75	10,000	100%
21	32	96	16,00	17,00	0,9412	94,12%
22	35	97	15,50	16,25	0,9538	95,38%
23	24	36	3,00	19,00	0,1579	15,79%
24	56	96	10,00	11,00	0,9091	90,91%
25	4	96	23,00	24,00	0,9583	95,83%

Rata-rata	13,84	23,25	9,41	11,16	0,8149	81,49%
Maksimal	23,00	25,00	23,00	24,00	10,000	100%
Minimal	1,00	9,00	1,00	2,00	0,1579	15,79%

9. Anaalissi Butir Soal Uji Validitas

Nama	Skor Item																									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Gibran Arrafid	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23
Hafidhan al farazi Ananta	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	15
Hana Farsana ulum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Kanaya Bening Ayunindya	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Khawira Arzillo Savina	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	14
Lintang Khalsafitri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Maidan Rafi Malik Pratomo	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Muhammad Haidar Rifai	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	10
Nafil Khairil Muqraha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
Nafiz Gian Al Ghazali	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20
Naura Salzabila Subandi	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	16
Rarris Gara Mahardika	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Putri Andini	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10
Radsan Akbar Rizaki	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Raffan Darmayuman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Razka Ghilang Pratama	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	7
Rifai Maulana Sidik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Rifai Maulana Sidik	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	15
Salzabila Nurin Hafiyah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
Ulil Hamidsh	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Yasmin Ranindita	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
Yunna Clemira Sutoro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
r hitung	0.71296	0.52391	0.43359	0.22174	0.6335	0.445234	0.615282	0.506963	0.206471	0.683418	0.3126	0.195728	0.786699	0.488369	0.279339	0.63469	0.613787	0.706129	0.858282	0.443215	0.362951	0.615282	0.822816	0.543579	0.133019	
r tabel	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	0.355	
	VALID	VALID	VALID	TIDAK VA	VALID	VALID	VALID	TIDAK VA	VALID	TIDAK VA	TIDAK VA	VALID	VALID	TIDAK VA	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	

10. Lampiran Dokumentasi





