

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran membaca sebagai suatu keterampilan dasar yang perlu dikuasai peserta didik sejak memasuki jenjang sekolah dasar. Agustina & Hariyadi (2018) menjelaskan keterampilan membaca terdiri dua kategori, yakni Keterampilan membaca permulaan berfungsi sebagai tahap dasar, sedangkan keterampilan membaca lanjutan pada aspek pemahaman. Pada fase awal, membaca permulaan yaitu kemampuan mengenal huruf, merangkai suku kata, hingga membentuk kata dan kalimat sederhana yang menjadi dasar untuk mengembangkan keterampilan membaca lanjutan (Handayani et al., 2022). Dilihat dari sudut pandang kognitif, membaca permulaan dicirikan oleh proses mengenali dan menggunakan tanda grafis beserta bunyinya dalam struktur kalimat sederhana. Fase yang sering disebut *learning to read* ini berfokus pada penguasaan skema tulisan yang mempresentasikan bahasa secara visual (Kusno et al., 2020). Keterampilan fundamental ini diajarkan di kelas rendah SD, terutama kelas 1, dan menjadi pondasi bagi keberhasilan siswa dalam memahami berbagai mata pelajaran berbasis teks. Variasi kualitas pengajaran fonik, keterbatasan media yang sesuai perkembangan anak, serta perbedaan kesiapan literasi awal antar peserta didik menjadi penyebab utamanya (Khinanti et al., 2025). Namun pada kenyataannya, banyak siswa kelas rendah sekolah dasar masih mengalami kesulitan mendasar dalam mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana (Hasibuan et al., 2019). Kondisi ini mengakibatkan

anak kurang percaya diri dan berpotensi mengalami ketertinggalan belajar di jenjang berikutnya. Lindström-Sandahl et al. (2023) menyatakan bahwa kesulitan membaca awal sering kali terjadi jika kesadaran *fonem* dan *decoding* tidak dilatih secara sistematis. Pernyataan ini menegaskan bahwa intervensi dini sangat dibutuhkan agar kesulitan membaca tidak berlanjut.

Guna mendukung pembelajaran membaca permulaan, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pemilihan media yang tepat mampu meningkatkan perhatian siswa, memotivasi proses belajar, serta menjadikan konsep abstrak lebih mudah dipahami secara nyata (Jalinus, 2016). Selain itu, media pembelajaran yang dibutuhkan hendaknya bersifat visual, manipulatif, dan multisensorik serta menonjolkan elemen *fonem* (huruf) dengan ukuran dan desain yang menarik, mudah dilihat, dan dapat dipegang atau dipindah-pindahkan oleh peserta didik, sehingga hubungan antara simbol huruf yang menjadi lebih konkret dan proses pembelajaran lebih bermakna serta mudah diingat. Esplendori et al. (2022) juga menjelaskan, dengan mengaktifkan beberapa indera sekaligus dapat memperkuat proses penerimaan dan pengolahan informasi pembelajaran bagi peserta didik. Birsh & Carreker (2018) juga mengungkapkan bahwa media yang mendukung pembelajaran multisensoris bagi anak (melihat, meraba, dan menyusun) terbukti memperkuat daya ingat dan mempercepat pengenalan huruf. Selain aspek visual dan taktil, media yang digunakan juga memungkinkan pengulangan yang terstruktur dari level paling sederhana (mengenal bentuk huruf) hingga ke level yang lebih kompleks (menyusun suku kata dan kata), sehingga

proses belajar berlangsung bertahap (Wanzek et al., 2018). Apabila ditinjau dari sisi praktis, media harus mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik, tidak mudah rusak, ekonomis, serta dapat digunakan tanpa ketergantungan pada teknologi atau jaringan internet agar fleksibel diterapkan dalam berbagai kondisi sarana-prasarana (Karo & Rohani, 2019). Selain berperan dalam menyampaikan materi, media tersebut juga bernilai edukatif yang dirancang untuk menumbuhkan minat, keaktifan, dan kepercayaan diri peserta didik dalam proses membaca. Salah satu bentuk media yang relevan untuk memenuhi kebutuhan tersebut yakni media *Flash Card* menyusun huruf.

Flash card menyusun huruf merupakan salah satu alternatif media yang potensial dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran membaca permulaan. Media ini berbentuk kartu bergambar yang di kombinasikan dengan balok huruf. Media *flash card* dirancang secara konkret dan dipadukan dengan balok huruf manipulatif agar selaras dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Sejalan dengan itu, peserta didik yang duduk di kelas 1 SD berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional awal yang menuntut media pembelajaran konkret, visual, dan interaktif. Media yang tepat mampu mengubah konsep abstrak huruf yang menjadi pengalaman nyata, sehingga mempermudah transfer pengetahuan (Alwi & Aulia, 2023). Maharani & Ramadan (2023), menyebutkan media yang menggabungkan stimulus visual dan kinestetik sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam membaca permulaan. Kombinasi tersebut memungkinkan peserta didik dapat memahami konsep membaca yang awalnya abstrak menjadi nyata dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat belajar untuk mengenali, membandingkan, dan menghafal huruf secara

bersamaan. Tampilan kartu bergambar warna-warni yang dipadukan balok huruf berwarna dapat membantu siswa fokus dan meningkatkan daya ingat huruf yang dipelajari (Kusuma & Awan, 2021), sehingga dengan adanya media ini peserta didik dapat lebih cepat mengenali huruf dan kosa kata baru. Sifatnya yang praktis menjadikan media *flash card* yang dikombinasikan dengan balok huruf mudah digunakan dan tidak bergantung pada jaringan internet serta peralatan teknologi canggih. Bentuk fisik *flash card* yang ringan dengan kombinasi balok huruf tidak mudah rusak, dapat digunakan berulang tanpa bergantung pada listrik atau koneksi internet. Selain sebagai media pembelajaran, media ini dapat difungsikan dan dirancang sebagai permainan edukatif, sehingga dapat menumbuhkan minat, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa (Kumullah et al., 2019). Dengan karakteristik tersebut, *flash card* yang dikombinasikan dengan balok huruf dapat menjadi media yang tepat untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan yang efektif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Observasi awal penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2025 bertempat di SD Negeri 4 Kepanjen, Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang. Kegiatan observasi dilakukan dengan pendampingan oleh Ibu KZ selaku wali kelas I untuk memperoleh gambaran faktual mengenai kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan, serta kemampuan membaca dari tiap peserta didik. SD Negeri 4 Kepanjen dipilih sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan ilmiah dan kontekstual, salah satunya adalah setiap kelas hanya menampung kurang lebih 20 peserta didik, sehingga memungkinkan pengembangan dan penerapan media pembelajaran dilakukan secara lebih intensif. Hasil temuan selama observasi menunjukkan bahwa

kemampuan membaca peserta didik di kelas I masih sangat bervariasi yang di dominasi pada kategori sedang dan belum lancar. Sebagian besar peserta didik masih berada pada tahap mengenal huruf dan menyusun suku kata sederhana, bahkan terdapat pula yang belum bisa membaca sama sekali. Berdasarkan observasi awal, mayoritas peserta didik kelas I SD Negeri 4 Kepanjen masih kesulitan menyusun huruf menjadi kata, membedakan huruf-huruf yang mirip bentuknya, serta belum dapat membaca secara lancar dan cenderung masih mengeja kata demi kata. Kondisi ini diperburuk dengan keterbatasan sarana prasarana pembelajaran, seperti jumlah LCD yang terbatas dan jaringan internet yang kurang stabil, sehingga media visual berbasis video sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar. Media yang tersedia di kelas hanya berupa pajangan huruf di dinding yang bersifat statis dan kurang menarik bagi siswa. Faktor guru dan media pembelajaran turut memperburuk situasi, dimana guru hanya memanfaatkan media sederhana seperti gambar atau deretan alfabet di dinding sebagai hiasan kelas, bukan sebagai alat bantu aktif dalam proses pembelajaran akibatnya pelaksanaan pembelajaran menjadi monoton dan satu arah, di mana siswa kurang diberi kesempatan untuk berlatih mandiri atau menjelajah huruf secara interaktif. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sementara penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan masih sangat minim keadaan tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran membaca permulaan.

Hasil observasi awal yang dilakukan, diperlukan analisis kebutuhan yang lebih rinci untuk merumuskan spesifikasi pengembangan media pembelajaran

membaca permulaan yang tepat dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas I. Kondisi kemampuan membaca yang beragam (sebagian lancar, sebagian sedang, dan belum mampu membaca, dengan dominasi sedang dan kurang lancar), menuntut media yang digunakan dapat memberikan latihan bertingkat mulai dari pengenalan huruf, penggabungan suku kata, hingga pembentukan kata sederhana. Sehingga, media harus memfasilitasi pengulangan terstruktur, penilaian formatif, dan diferensiasi kegiatan sesuai tingkat penguasaan peserta didik. Putri et al. (2025) menyebutkan bahwa kesulitan membaca permulaan termasuk kesulitan menghafal alfabet dan membedakan huruf vokal/konsonan yang sering mirip bentuknya. Keterbatasan sarana-prasarana (jumlah LCD yang sedikit dan jaringan internet yang tidak stabil) menjadikan syarat media yang bebas jaringan, praktis, ekonomis, dan tidak mudah rusak. Dengan desain media yang manipulatif dan multisensorial, diharapkan media dapat digunakan secara *hands-on* tanpa bergantung pada teknologi daring. Hasil observasi awal yang dilakukan juga menemukan bahwa guru masih menerapkan praktik pembelajaran bersifat *teacher-centered* dan penggunaan media yang statis dan kurang interaktif (pajangan huruf di dinding). Van der Weijden et al. (2024) juga berpendapat bahwa, metode pengajaran yang masih dominan bersifat *teacher-centered* membuat peserta didik kurang diberi kesempatan untuk berlatih mandiri atau menjelajah huruf secara interaktif dan mudah bosan, sehingga proses belajar membaca menjadi kurang efektif. Lerkkanen et al. (2016) juga menjelaskan bahwa pendekatan yang terlalu bebas (*child-initiated*) bisa membuat sebagian anak bingung, terutama yang kemampuan literasinya masih lemah. Sebaliknya, kombinasi antara arahan guru dan kesempatan siswa berinisiatif biasanya paling efektif. Sehingga, media yang ada

perlu memungkinkan aktivitas belajar peserta didik yang lebih interaktif (dapat digunakan individu, pasangan, dan kelompok), serta mendorong partisipasi aktif untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik (Teni, 2019). Selain media untuk peserta didik, kebutuhan fungsional lain juga harus dipenuhi, seperti panduan penggunaan, lembar kerja peserta didik, aktivitas pembelajaran, serta prosedur perawatan dan penyimpanan agar mudah dioperasikan dan dipertahankan. Dengan spesifikasi analisis kebutuhan tersebut, pengembangan media akan diarahkan tidak hanya pada aspek keefektifan pedagogis, tetapi juga pada aspek praktis dan keberlanjutan penerapan di konteks sekolah dasar.

Hasil analisis kebutuhan dan observasi awal di SD Negeri 4 Kepanjen, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran membaca permulaan masih menghadapi berbagai kendala baik dari sisi peserta didik maupun sarana pendukung. Sebagian besar siswa kelas 1 masih berada pada tahap pengenalan huruf dan penyusunan suku kata sederhana, sementara media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung proses tersebut. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dengan bantuan media visual statis seperti pajangan huruf di dinding, yang kurang menarik dan tidak memberi ruang eksplorasi aktif bagi siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan membaca. Di sisi lain, keterbatasan fasilitas seperti LCD dan jaringan internet menyebabkan guru jarang menggunakan media digital atau video interaktif, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang variatif. Berdasarkan hasil temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret, dan mudah diterapkan tanpa ketergantungan pada jaringan, agar dapat memfasilitasi kebutuhan belajar membaca permulaan secara efektif dan

menyenangkan. Media tersebut berupa *flash card* yang dikombinasikan dengan balok huruf untuk memudahkan siswa dalam mengenal huruf, menyusun huruf dan membaca sebuah kata sederhana, Adapun keunggulan media yang dikembangkan peneliti antara lain: (1) mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan, (2) praktis dalam menggunakan sehingga peserta didik bisa belajar kapan saja dan peserta didik dengan baik dalam menggunakan media ini, (3) media *flash card* gampang diingat karena berupa kartu bergambar dan menarik perhatian siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, berbagai penelitian sebelumnya telah berupaya mengembangkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Namun, hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara desain media ideal yang dikembangkan dalam penelitian dan implementasinya di lapangan. Berbagai penelitian pengembangan (R&D) menunjukkan bahwa media pembelajaran khusus, seperti kartu huruf bergambar atau *flash card*, terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan frekuensi latihan menyusun huruf (Teni, 2019). Alwi & Aulia (2023) menjelaskan keberhasilan pengembangan media *Flash Card* digital dengan hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa yang berkategori *sangat valid*. Purnama Sari et al. (2023) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa 50% siswanya mencapai nilai 90 dalam kuis setelah penggunaan *Flash Card*, sedangkan Sari et al. (2024) menegaskan bahwa pengulangan yang terstruktur menggunakan media sederhana seperti *flash card* tidak hanya meningkatkan penguasaan membaca permulaan, tetapi juga mempermudah guru dalam implementasi pembelajaran, baik secara individu

maupun kelompok. Siswa akan memulai terbiasa mengetahui bagaimana dengan cara melihat kemudian melafalkannya. Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup nyata antara hasil penelitian dan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Guru sering kali masih memanfaatkan media sederhana seperti gambar atau deretan alfabet di dinding hanya sebagai pajangan kelas, bukan sebagai alat bantu aktif dalam proses belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan berpusat pada guru, sementara siswa kurang memperoleh kesempatan untuk berlatih mandiri atau menjelajah huruf secara interaktif. Lerkkanen et al. (2016) juga menunjukkan bahwa pendekatan yang terlalu bebas (*child-initiated*) dapat membuat anak bingung, terutama bagi mereka yang kemampuan literasinya masih lemah, sedangkan kombinasi antara arahan guru dan partisipasi aktif siswa justru lebih efektif dalam membangun kemampuan literasi awal. Kesenjangan antara desain media ideal dan realitas di kelas semakin jelas ketika mempertimbangkan bahwa efektivitas media sangat dipengaruhi oleh aspek pedagogis, validitas instruksional, serta kondisi guru dan lingkungan belajar.

Latar belakang yang sudah dijabarkan, belum ditemukannya penelitian yang secara khusus mengembangkan media *flash card* yang dikombinasikan balok huruf untuk menyusun huruf dalam pembelajaran membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi dasar bagi peneliti untuk menjadikannya sebagai fokus penelitian dan pengembangan dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* MENYUSUN HURUF PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.**

B. Rumusan Masalah

Latar belakang di atas, pada rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan media *Flash Card* menyusun huruf pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar”?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Flash Card* menyusun huruf yang digunakan dalam pembelajaran membaca awal bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini, media yang dikembangkan peneliti adalah:

1. Konten

a. Elemen : Membaca dan Memirsa

b. Fase : A

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi	Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih (C1)	1. Peserta didik dapat Membaca huruf vokal dan huruf konsonan (C1) 2. Peserta didik dapat Membedakan huruf vokal dan huruf konsonan (C2) 3. Peserta didik dapat Melengkapi suku kata menjadi kata menggunakan media balok huruf (C3) 4. Peserta didik dapat Menyusun huruf menjadi kata sesuai gambar menggunakan balok huruf (C6)

2. Konstruk

- a. Papan kotak kotak berbahan kayu dengan ukurann lebar 51cm x panjang 45cm terdapat tempat untuk menyusun huruf, tempat menaruh huruf alfabet dan tempat *flash card*
- b. Balok huruf dengan ukuran lebar 8 cm, panjang 7,5 cm, ketebalan kayu 3,8 cm terdapat satu huruf alfabet pada sisi balok dengan variasi warna yang menarik
- c. Media *flash card* dengan ukuran lebar 7 cm dan panjang 11 cm terdapat gambar dan kata sederhana dengan variasi warna yang menarik
- d. Konten huruf: Huruf A-Z dengan tulisan jelas, termasuk vokal dan konsonan untuk menyusun kata sederhana, setiap huruf pada balok bervariasi warna yang cerah
- e. Fungsi: Mengenalkan huruf, membedakan huruf yang mirip, menyusun huruf menjadi kata, melatih membaca permulaan
- f. Cara pakai: Peserta didik mengambil satu *flash card* yang sudah disediakan, peserta didik dapat menyusun balok huruf sesuai kartu gambar, dipantau oleh guru atau dapat dilakukan mandiri
- g. Kelebihan: konkret, menarik, multisensoris (melihat, memegang, menyusun), sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas 1 SD

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini penting karena dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian

media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya literatur mengenai strategi pengajaran membaca permulaan dengan pendekatan multisensoris melalui media *flash card* berbentuk balok. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan media sejenis yang relevan dengan kebutuhan peserta didik pada fase awal.

2. Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat praktis diantaranya:

a. Peserta didik

Media yang dikembangkan membantu mereka memahammi huruf, membandingkan bentuk huruf, serta menyusunnya menjadi kata melalui kegiatan interaktif dan menyenangkan.

b. Pendidik

Penelitian ini menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik, sederhana, dan efektif untuk melatih kemampuan menyusun huruf dan membaca permulaan.

c. Sekolah

Temuan penelitian ini diproyeksikan mampu mendukung kualitas pembelajaran literasi dasar dikelas rendah sekaligus menjadi inovasi yang dapat diadopsi oleh guru lain.

d. Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D) yang aplikatif dan kontekstual

e. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau landasan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran membaca permulaan dengan inovasi yang berbeda.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

- a. Peserta didik kelas 1 SD Negeri 4 Kepanjen sudah menerapkan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka
- b. Siswa kelas 1 SD Negeri 4 Kepanjen berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sehingga sesuai untuk menggunakan media berbasis balok.
- c. Rata-rata Siswa kelas 1 SD Negeri 4 Kepanjen belum fasih membaca.

2. Keterbatasan

- a. Penelitian hanya dilakukan pada lingkup terbatas, yaitu siswa kelas 1 SD Negeri 4 Kepanjen
- b. Penggunaan media hanya difokuskan untuk melatih keterampilan menyusun huruf, belum mencakup keterampilan membaca lanjutan seperti pemahaman bacaan
- c. Penilaian keefektifitas media hanya mengacu pada validasi ahli (materi dan media) serta uji coba terbatas pada guru dan siswa.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yang berfungsi membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Pengembangan Media

Proses penelitian dan pengembangan (R&D) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

3. *Flash Card*

Media visual berbentuk kartu edukatif bergambar atau bertuliskan huruf/kata yang digunakan untuk membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami materi secara cepat dan menarik.

4. Menyusun Huruf

Merupakan bentuk keterampilan siswa dalam menggabungkan huruf-huruf alfabet menjadi kata sederhana yang bermakna dengan urutan yang benar, menggunakan bantuan media *flash card* berbentuk balok.

5. Membaca Permulaan

Merupakan tahap awal membaca pada siswa kelas 1 SD yang ditandai dengan kemampuan mengenali huruf, menyusun huruf menjadi kata, membaca kata sederhana.