

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA PERMULAAN BERBASIS PERMAINAN DI SD

Fitriah Erza Nurrohmah¹, Dadan Djuanda², Prana Dwija Iswara³
¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia
¹nfitriah.erza@upi.edu, ²dadandjuanda@upi.edu, ³iswara@upi.edu

ABSTRACT

Early reading instruction in elementary schools still uses conventional methods that tend to be monotonous, making them less effective in increasing student motivation and engagement. This study aims to develop game-based early reading instructional materials that are engaging, interactive, and appropriate to the characteristics of elementary school students. The study employed the Design and Development (D&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were first and second grade elementary school students, with the instructional materials divided into letter level for first grade and word level for second grade. The validation results from material experts obtained a final percentage of 87.5%, categorized as very feasible, while the validation results from media experts obtained a final percentage of 95%, categorized as very feasible. The implementation showed positive student responses with a percentage of more than 90% in the very good category, and teacher responses were also in the very good category in all assessment aspects. The evaluation resulted in minor revisions to instructions, vocabulary, layout, and color, making the media more communicative and engaging. Thus, the game-based early reading instructional materials are declared feasible and effective for use in learning, and can be an alternative innovation for basic literacy media in elementary schools.

Keywords: Beginning Reading, Teaching Materials, Games, Elementary School, ADDIE

ABSTRAK

Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I dan II sekolah dasar dengan pembagian buku bahan ajar level huruf untuk kelas I dan level kata untuk kelas II. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase akhir 87,5% dengan kategori

sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase akhir 95% dengan kategori sangat layak. Implementasi menunjukkan respon positif siswa dengan persentase lebih dari 90% pada kategori sangat baik, serta respon guru juga berada pada kategori sangat baik di seluruh aspek penilaian. Evaluasi menghasilkan revisi minor pada instruksi, kosakata, tata letak, dan warna, sehingga media menjadi lebih komunikatif dan menarik. Dengan demikian, buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, serta dapat menjadi alternatif inovasi media literasi dasar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Membaca Permulaan, Bahan Ajar, Permainan, Sekolah Dasar, ADDIE

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang memiliki peran sentral dalam mendukung keberhasilan akademik siswa di sekolah dasar. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis, berbicara, dan menyimak. Pada jenjang kelas awal sekolah dasar, keterampilan membaca permulaan sangat penting karena hasilnya berpengaruh terhadap capaian literasi siswa di tingkat berikutnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas rendah yang belum lancar membaca dan memahami bacaan sederhana. Hal ini sejalan dengan temuan Triyono, et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa

rendahnya kemampuan membaca permulaan menjadi hambatan signifikan bagi perkembangan literasi siswa di sekolah dasar karena keterbatasan dalam memahami teks serta rendahnya motivasi membaca. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Abidin, et al. (2025) yang menyatakan bahwa motivasi dan minat membaca secara signifikan memengaruhi kemampuan literasi siswa sekolah dasar, sedangkan dukungan dari guru dan sekolah memiliki dampak yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif melalui strategi dan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai tahap perkembangan anak untuk mengatasi hambatan ini dan memperkuat keterampilan membaca pada usia dini.

Permasalahan ini diperkuat oleh hasil asesmen dan penelitian yang

menyoroti rendahnya capaian literasi awal siswa di Indonesia. Hasil *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa kelas II SD belum mampu membaca lancar dan memahami bacaan sederhana sesuai standar kelas awal (Kemendikbud, 2020). Penelitian lain juga mengonfirmasi temuan tersebut. Prastikawati & Harini (2024) menemukan bahwa rata-rata skor kelancaran membaca siswa kelas II SD hanya mencapai 43,68, jauh di bawah standar yang ditetapkan sebesar 60, sementara kemampuan memahami bacaan pun masih berada pada kategori rendah. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar masih membutuhkan intervensi serius melalui strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan membaca permulaan tidak hanya berasal dari aspek internal siswa, melainkan juga dipengaruhi oleh kualitas metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Praktik pembelajaran di kelas awal SD umumnya masih didominasi

metode konvensional seperti pengajaran huruf dan suku kata secara berulang melalui buku paket atau lembar kerja siswa. Meskipun sistematis, pendekatan ini sering kali membuat siswa kurang termotivasi karena minimnya unsur interaktif dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian Rosa, et al. (2023) yang menemukan bahwa dominasi metode konvensional dalam pembelajaran membaca permulaan menyebabkan siswa kurang antusias dan hasil belajar rendah. Temuan tersebut diperkuat oleh Mete, et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mampu meningkatkan motivasi sekaligus keterampilan membaca permulaan secara signifikan. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar inovatif yang mampu memadukan pembelajaran membaca dengan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Dalam konteks perkembangan anak usia 6–8 tahun, bermain merupakan kebutuhan alami sekaligus sarana belajar yang efektif. Piaget menekankan bahwa anak pada tahap operasional konkret memerlukan pengalaman nyata

dalam belajar, sedangkan Vygotsky menegaskan bahwa permainan dapat mendukung perkembangan bahasa, sosial, dan kognitif anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurlina & Mujahidah (2023) yang menunjukkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan tersebut diperkuat oleh Hidayat & Anugrah (2025) yang menegaskan bahwa permainan berbasis digital interaktif juga efektif dalam mendukung literasi membaca permulaan anak usia dini. Dengan demikian, pembelajaran membaca yang dikemas dalam bentuk permainan relevan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal sekolah dasar.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan keterampilan literasi awal. Media seperti kartu huruf, permainan kata, hingga adaptasi permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan memahami bacaan. Hal ini

sejalan dengan penelitian Awaliah & Yusiyyaka (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif (seperti engkle kalimat) secara efektif meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa di kelas awal SD. Temuan tersebut diperkuat oleh Masitoh, et al. (2024) yang menegaskan bahwa aktivitas permainan interaktif berbasis "*fun learning*" secara signifikan meningkatkan literasi dasar, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi terhadap pengembangan aspek sosial dan emosional anak, seperti kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, integrasi unsur permainan dalam pembelajaran membaca permulaan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan holistik siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan untuk siswa kelas awal sekolah dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah menyediakan media pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak, menarik minat dan motivasi belajar siswa, serta mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Melalui pengembangan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran literasi dasar, sekaligus menjadi inspirasi bagi guru dan pengambil kebijakan dalam menciptakan strategi pembelajaran membaca yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan efektif bagi siswa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, sehingga setiap tahap saling berkaitan dan dapat menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Ulum, et al., 2020). Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar di Kabupaten Cirebon dengan melibatkan siswa kelas I dan II, guru

kelas, serta validator ahli media dan ahli materi.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE menurut branch (dalam Firda & Nurhadi, 2023)

Tahapan Model ADDIE:

1. Analisis (*Analysis*): mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan melalui observasi, wawancara guru, serta kajian kondisi lapangan.
2. Desain (*Design*): merancang produk berupa *flowchart*, *storyboard*, pemilihan materi, dan tampilan media sesuai karakteristik perkembangan anak.
3. Pengembangan (*Development*): membuat produk nyata berdasarkan rancangan, melakukan validasi ahli materi dan ahli media, serta merevisi produk berdasarkan masukan yang diberikan.
4. Implementasi (*Implementation*): mengujicobakan buku bahan ajar kepada siswa kelas I dan II di sekolah dasar dengan melibatkan

guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*): menilai hasil validasi, respon guru, dan respon siswa dengan instrumen angket berbasis skala Likert untuk mengetahui kelayakan dan kualitas produk.

Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi lapangan. Instrumen angket menggunakan skala Likert 1 sampai 4 dengan kategori sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase, kemudian hasilnya ditafsirkan berdasarkan kriteria kelayakan dan interpretasi.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Presentase	Kriteria Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0 – 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Respon Guru dan Siswa

Presentase	Kriteria Interpretasi
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Tidak Baik
0 – 20%	Sangat Tidak Baik

Dengan penerapan model ADDIE, penelitian ini mampu menghasilkan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan yang sistematis, teruji kelayakan, serta dapat meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan penelitian ini disusun berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE, yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan memberikan gambaran mengenai proses penyusunan hingga uji coba media buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di sekolah dasar, sekaligus menegaskan keterkaitan antara temuan penelitian dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Tahap analisis merupakan fondasi awal dalam proses pengembangan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan. Kegiatan analisis meliputi observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru kelas rendah, dan studi literatur terkait

pembelajaran membaca. Hasil analisis memperlihatkan bahwa praktik pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional, yaitu pengenalan huruf bertahap yang kemudian dirangkai menjadi suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), sehingga proses belajar terasa monoton dan minim interaksi yang berimplikasi pada rendahnya motivasi siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Arina, et al. (2025) yang menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa melalui metode yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, kondisi ini mempertegas urgensi inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain itu, analisis kebutuhan juga mengungkap bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran membaca permulaan belum dimanfaatkan secara optimal, padahal permainan memiliki potensi

besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi, serta memperkuat pemahaman konsep membaca. Permainan memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara lebih seimbang. Hal ini selaras dengan temuan penelitian oleh Setiarini, et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran membaca permulaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Analisis kebutuhan kurikulum turut menjadi landasan dalam tahap ini. Berdasarkan capaian pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu membaca kata-kata sederhana yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dengan fasih. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang menekankan pada praktik membaca permulaan secara benar dengan kosakata sederhana yang relevan dengan kehidupan anak. Adapun capaian dan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran Elemen Membaca	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.	Mempraktikkan kegiatan membaca permulaan dengan fokus pada membaca kata-kata sederhana yang sering dilihat, serta membiasakan sikap membaca yang benar.

Hasil analisis ini menegaskan pentingnya pengembangan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan yang selaras dengan kebutuhan siswa dan tujuan kurikulum. Dengan adanya inovasi media, diharapkan siswa lebih termotivasi, keterampilan membaca meningkat, dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bermakna.

Tahap desain merupakan tahapan penting dalam pengembangan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan karena berfungsi sebagai landasan bagi proses produksi pada tahap berikutnya. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rancangan media yang sistematis meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*,

pendataan kosakata, pembuatan permainan interaktif, hingga perancangan visual media pembelajaran. Perancangan ini bertujuan agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Langkah awal dalam perancangan media ini adalah menyusun *flowchart* yang memetakan keseluruhan struktur isi mulai dari cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, hingga bagian inti berupa cerita bergambar bertema pakaian, benda di sekolah, olahraga, dan makanan. Di samping itu, bagian inti juga dilengkapi permainan interaktif seperti menyusun huruf, teka-teki silang, menempel huruf, berburu huruf, dan menangkap huruf terbang. Alur kemudian ditutup dengan penyajian profil kreator sebagai penutup media. Penggunaan *flowchart* ini sejalan dengan temuan Kusumawati, et al. (2024) yang menyatakan bahwa *flowchart* dalam e-modul interaktif sangat membantu visualisasi materi abstrak sehingga mempermudah pemahaman siswa.

Temuan senada disampaikan oleh Nursetyo, et al. (2023) yang menegaskan bahwa *flowchart* merupakan alat penting untuk mendokumentasikan dan merancang interaksi pengguna serta alur sistem secara sistematis dalam media berbasis gamifikasi. Rancangan alur media ini kemudian divisualisasikan pada Gambar berikut.



Gambar 2 *Flowchart* Media

Selanjutnya, perancangan dilakukan dengan menyusun desain visual media menggunakan Canva Pro. Desain dibuat dengan memperhatikan tata letak, pemilihan warna, ilustrasi, ikon, dan jenis huruf agar sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Setiap halaman disusun berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya, serta dilengkapi barcode untuk mengakses permainan interaktif berbasis Wordwall. Hasil desain dibagi menjadi dua level, yaitu

level huruf untuk siswa kelas I sekolah dasar dan level kata untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil rancangan buku bahan ajar level huruf mencakup delapan komponen utama, mulai dari cover hingga profil kreator, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Desain Buku Bahan Ajar Level Huruf

No.	Gambar Desain	Keterangan
1.		Cover
2.		Kata Pengantar
3.		Daftar Isi
4.		Capaian Pembelajaran
5.		Tentang Buku
6.		Cerita Bergambar

No.	Gambar Desain	Keterangan
7.		Permainan
8.		Tentang Kreator

No.	Gambar Desain	Keterangan
5.		Tentang Buku
6.		Cerita Bergambar
7.		Permainan
8.		Tentang Kreator

Sementara itu, hasil desain buku bahan ajar level kata yang diperuntukkan bagi siswa kelas II juga terdiri dari delapan komponen utama yang memiliki struktur serupa, sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Desain Buku Bahan Ajar Level Kata

No.	Gambar Desain	Keterangan
1.		Cover
2.		Kata Pengantar
3.		Daftar Isi
4.		Capaian Pembelajaran

Setelah tahap desain yang mencakup penyusunan *flowchart*, *storyboard*, pendataan kosakata, serta rancangan visual media selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini rancangan diwujudkan menjadi produk konkret berupa buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan. Pembuatan dilakukan dengan menyusun desain akhir melalui Canva Pro, di mana setiap halaman mulai dari cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, cerita bergambar, hingga permainan interaktif dirancang sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar. Kosakata sederhana berdasarkan tema pakaian, benda di sekolah, olahraga, dan makanan diintegrasikan dalam permainan edukatif berbasis Wordwall Pro. Permainan seperti menyusun huruf, teka teki silang, dan menangkap huruf terbang kemudian disisipkan dalam media melalui barcode agar dapat diakses siswa dengan mudah.

Langkah berikutnya adalah mengonversi hasil desain ke dalam format PDF untuk menjaga kualitas visual dan tata letak, kemudian mengunggahnya ke Heyzine Flipbook sehingga tampil sebagai buku digital interaktif. Proses ini memberikan fleksibilitas penggunaan media pada berbagai perangkat sekaligus meningkatkan daya tarik siswa. Produk akhir dikembangkan dalam dua level, yaitu level huruf untuk kelas I sekolah dasar dengan fokus pada pengenalan huruf, serta level kata untuk kelas II dengan penekanan pada keterampilan membaca kata sederhana. Dengan tahapan ini, buku bahan ajar berhasil diwujudkan menjadi media digital yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan di sekolah

dasar, sekaligus menjadi dasar sebelum masuk ke tahap validasi.

Tahap validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi melibatkan dua aspek utama, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi berfokus pada kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran serta kejelasan bahasa, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan visual dan fungsionalitas media.

Hasil validasi ahli materi terhadap buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap Validasi	Skor Total	Persentase	Kriteria Kelayakan
Tahap 1	27	67,5 %	Layak
Tahap 2	35	87,5 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, pada tahap pertama buku bahan ajar memperoleh persentase 67,5% dengan kategori Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun isi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, masih terdapat beberapa catatan perbaikan dari validator. Saran revisi yang diberikan adalah memperjelas penggunaan

kalimat agar lebih sederhana, menambahkan variasi gambar pendukung, serta meningkatkan kemenarikan tampilan materi. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut, skor meningkat menjadi 87,5% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini membuktikan bahwa revisi yang dilakukan berhasil memperbaiki kualitas isi, bahasa, dan penyajian buku bahan ajar.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media terhadap buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan pada tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Media

Tahap Validasi	Skor Total	Persentase	Kriteria Kelayakan
Tahap 1	33	82,5 %	Sangat Layak
Tahap 2	38	95 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, pada tahap pertama buku bahan ajar memperoleh persentase 82,5% dengan kategori Sangat Layak. Walaupun media sudah dinilai baik, validator memberikan beberapa catatan revisi, di antaranya memperbaiki konsistensi ukuran huruf, menata ulang proporsi teks dengan gambar agar lebih seimbang, serta menyesuaikan warna latar belakang agar tidak mengurangi

keterbacaan. Setelah dilakukan revisi, skor meningkat menjadi 95% dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media sudah lebih rapi, menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan dinyatakan layak digunakan. Revisi yang dilakukan sesuai masukan validator berhasil menyempurnakan isi maupun tampilan media sehingga lebih komunikatif dan efektif sebagai pendukung pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon nyata siswa dan guru terhadap penggunaan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan. Implementasi dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SD Negeri 1 Marikangen dan SD Negeri 1 Kebarepan, dengan melibatkan siswa kelas I dan II. Pada pelaksanaan ini digunakan dua jenis buku bahan ajar sesuai tingkat

kemampuan literasi, yaitu level huruf untuk kelas I dan level kata untuk kelas II.

Hasil respon siswa kelas I SD Negeri 1 Marikangen terhadap buku bahan ajar level huruf dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8 Hasil Respon Siswa Kelas I SD Negeri 1 Marikangen (Level Huruf)

Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
17	22,94	24	95,6%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, hasil respon siswa kelas I menunjukkan persentase 95,6% dalam kategori Sangat Baik. Penggunaan buku bahan ajar level huruf terbukti memudahkan siswa dalam mengenali huruf dan menyusunnya menjadi suku kata, sekaligus meningkatkan antusiasme belajar melalui aktivitas permainan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Maula & Antara (2024) yang menunjukkan bahwa buku interaktif digital dengan materi pengenalan huruf abjad sangat layak digunakan untuk pembelajaran kelas I SD serta efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi awal siswa. Selain itu, penelitian Mutiara, et al. (2025) juga

menemukan bahwa media pembelajaran interaktif seperti huruf balok mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini dari aspek bentuk, bunyi, dan pemahaman huruf dalam kata dibandingkan dengan media konvensional seperti poster alfabet. Dengan demikian, respon positif siswa dalam penelitian ini semakin memperkuat bahwa buku bahan ajar level huruf interaktif berbasis permainan efektif mendukung pengenalan huruf sekaligus meningkatkan minat belajar.

Selanjutnya, hasil respon siswa kelas II SD Negeri 1 Marikangen terhadap buku bahan ajar level kata disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9 Hasil Respon Siswa Kelas II SD Negeri 1 Marikangen (Level Kata)

Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
26	23,11	24	96,3 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, respon siswa kelas II menunjukkan persentase 96,3% dalam kategori Sangat Baik. Media level kata terbukti membantu siswa membaca kosakata sederhana secara utuh, melatih kelancaran membaca, serta menjadikan pembelajaran lebih

menarik melalui permainan kata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri & Dafit (2023) yang menyatakan bahwa media puzzle suku kata efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD media interaktif semacam ini mendorong

anak memahami kosakata secara holistik dan lebih antusias dalam belajar.

Hasil respon siswa kelas I SD Negeri 1 Kebarepan terhadap buku bahan ajar level huruf ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 10 Hasil Respon Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kebarepan (Level Huruf)

Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
16	22,50	24	93,8%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, respon siswa kelas I menunjukkan persentase 93,8% dengan kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media level huruf efektif membantu siswa dalam mengenali huruf meskipun terdapat perbedaan kemampuan membaca awal di antara mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mbau & Purba (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard*

dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa kelas I sekolah dasar.

Kemudian, hasil respon siswa kelas II SD Negeri 1 Kebarepan terhadap buku bahan ajar level kata dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11 Hasil Respon Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kebarepan (Level Kata)

Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
28	22,90	24	95,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, respons siswa kelas II mencapai persentase 95,5% dengan kategori Sangat Baik. Media level kata terbukti membantu siswa membaca kosakata sederhana serta memahami maknanya melalui permainan interaktif yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadhania & Yamin (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II di SD, sehingga turut meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Selain respon siswa, uji coba juga melibatkan guru sebagai

fasilitator pembelajaran. Hasil respon guru terhadap media ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 12 Hasil Respon Guru Terhadap Media

Sekolah	Visual	Bahasa	Penggunaan	Isi	Persentase Rata-rata	Kategori
SDN 1 Marikan gen	92,0%	91,5%	93,0%	93,0%	92,4%	Sangat Baik
SDN 1 Kebarepan	98,0%	97,5%	98,0%	98,3%	97,95%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, guru memberikan respons dalam kategori Sangat Baik pada semua aspek penilaian. Mereka menilai bahwa media memiliki visual yang menarik, bahasa yang sederhana dan sesuai dengan perkembangan siswa, mudah digunakan dalam pembelajaran, serta konten yang relevan dengan kurikulum. Guru juga menegaskan bahwa pembagian buku bahan ajar berdasarkan jenjang yaitu level huruf untuk kelas I dan level kata untuk kelas II sangat tepat karena sesuai dengan tahapan perkembangan literasi siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Choirunnisa, et al. (2025) yang menemukan bahwa guru menyambut positif inovasi media pembelajaran digital seperti

permainan interaktif karena dinilai mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar di era Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, tahap implementasi membuktikan bahwa buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan memperoleh respon positif dari siswa maupun guru. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan literasi dasar siswa sekolah dasar.

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk menilai kembali kualitas buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan. Dari sisi siswa, ditemukan bahwa pada kelas I sebagian masih bingung dengan instruksi permainan level huruf sehingga instruksi disederhanakan, sedangkan pada kelas II kosakata level kata dianggap terlalu sulit sehingga disesuaikan dengan tema sehari-hari. Masukan dari guru menunjukkan bahwa tata letak teks dan gambar perlu ditata ulang serta warna latar belakang dibuat lebih lembut agar keterbacaan meningkat. Hasil evaluasi ini menghasilkan perbaikan minor yang menjadikan media lebih menarik,

komunikatif, dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar sehingga dinyatakan siap digunakan secara luas dalam pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan tahapan pengembangan dengan model ADDIE, buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan membaca siswa melalui tampilan yang menarik serta permainan interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan revisi minor pada instruksi, kosakata, tata letak, dan warna, buku bahan ajar ini semakin komunikatif dan siap diimplementasikan secara lebih luas sebagai pendukung pembelajaran literasi dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan membaca siswa melalui tampilan visual yang menarik, bahasa sederhana, serta permainan interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Respon positif dari siswa maupun guru menunjukkan bahwa pembagian buku bahan ajar pada kelas I dengan level huruf dan kelas II dengan level kata sudah tepat serta relevan dengan kebutuhan literasi dasar. Perbaikan minor pada instruksi, kosakata, tata letak, dan warna menjadikan buku bahan ajar semakin komunikatif, menarik, dan siap diimplementasikan secara lebih luas dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan.

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini menyarankan agar pengembangan buku bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan dapat diuji coba pada skala yang lebih luas dengan melibatkan sekolah dan jenjang kelas yang beragam untuk memperkuat generalisasi hasil. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan lanjutan dengan menambahkan variasi permainan digital yang lebih interaktif agar media semakin relevan dengan

kebutuhan pembelajaran di era digital dan selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Rakhmayanti, F., & Undayasari, D. (2025). Factors Affecting Literacy Ability of Elementary School Students in Indonesia. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(2), 179–192. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i2.86486>
- Arina, N. P., Hanimatussyadah, V., Bahiroh, S. N., & Fadilah, R. E. (2025). Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Smp: Literature Review. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(1), 500–509. <https://doi.org/10.29100/.v7i1.5999>
- Awaliah, G., & Yusiyaka, R. A. (2022). Permainan Edukatif (Engkle Kalimat) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN Sukamanah 02 Kec. Jasinga, Kab. Bogor. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 117–122.
- Choirunnisa, H. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2025). Elementary School Teachers Perceptions of Digital Learning Media Innovations in Implementing the Merdeka Curriculum. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1019–1027. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1549>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26.
- Hidayat, Z. F., & Anugrah, Y. F. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Wordwall Berbasis Deep Learning Usia 5 – 6 Tahun di TK Pembina Liunggunung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 1–13.
- Kemendikbud. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca di Kelas Awal*. 1–6.
- Kusumawati, F. I., Hidayat, W. N., & Riaji, D. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Interaktif pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar PPLG Materi Flowchart. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p124-131>
- Masitoh, Juhri, D. A., Anam, K., Hartono, B., Nurmawati, F., & Kurniawan, M. (2024). Fun Learning: Peningkatan Literasi Dasar Siswa Melalui. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 6(2), 167–180.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>
- Mbau, L. F., & Purba, R. T. (2024). Efek Media Flaschard Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Murid. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(2), 85–92.

- <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.85-92>
- Mete, M. A. I., Hariadi, F., & Malo, R. M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Permulaan Anak Di Sd Masehi Praiwora Kelas I. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1), 747–755.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5719>
- Mutiara, Ilyas, S. N., & Asti, S. W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Block Letters terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(1), 58–66.
- Nurlina, E. L., & Mujahidah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Menyusun Huruf. *SULTAN IDRIS PENDIDIKAN PROFESI GURU (SI-PPG)*, 1(2), 215–225.
- Nursetyo, K. I., Ariani, D., & Khalidah, H. (2023). Merancang Flowchart Gamifikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 81–87.
<https://doi.org/10.21009/jpi.062.11>
- Prastikawati, F., & Harini, B. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 2 Sd Dengan Egra Sebagai Asesmen Diagnostik Di Kabupaten Muara Enim. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 17(2), 127–139.
- Putri, S., & Dafit, F. (2023). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 57–69.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v5i1.3647>
- Ramadhania, S., & Yamin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio*, 8(3), 966–971.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443.
<https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>
- Triyono, Rahmawati, D., & Handayani, A. (2023). Analisa Kemampuan Membaca pada Anak Sekolah Dasar: Literature Review. *Journal of Education Research*, 4(4), 2558–2563.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.649>
- Ulum, M. K., Eka S, E., & Soegeng Ysh, A. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 98–106.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24774>

