

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan membaca permulaan menjadi aspek mendasar yang penting dalam perkembangan literasi anak usia sekolah dasar. Membaca permulaan tidak hanya sekedar mengenal huruf serta kata, namun juga sebagai dasar untuk memahami teks serta menunjang keterampilan bahasa maupun mata pelajaran lainnya. Dalam tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas I, pembelajaran membaca permulaan menjadi pondasi awal dalam rangka membentuk kemampuan literasi dan kognitif siswa. Secara ideal, penguasaan membaca permulaan sejak kelas awal sangat diperlukan dan penting guna mendukung keberhasilan belajar untuk jenjang selanjutnya serta menunjang perkembangan keterampilan berbahasa yang lain seperti halnya menulis dan memahami bacaan (Az-Zahrah dkk., 2022). Dalam kelas awal di bangku SD, pembelajaran membaca permulaan seharusnya dilaksanakan melalui kegiatan yang, interaktif, menarik dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pembelajaran tersebut harus didukung oleh penggunaan metode serta media yang variatif supaya siswa dapat terlibat dengan baik pada proses belajar membaca di kelas.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berbagai temuan penelitian mengungkap bahwa masih banyak siswa kelas I sekolah dasar yang masih kesulitan pada pembelajaran membaca permulaan, seperti huruf abjad belum mampu mereka kenali dengan baik, masih sulit menggabungkan suku kata, selanjutnya dalam membaca kata masih

terbata-bata (Suci dkk., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, rendahnya kemampuan membaca permulaan penyebab utamanya yaitu media pembelajaran yang dipakai kurang variatif serta belum sepenuhnya menarik minat belajar siswa (Zahra & Ibnu, 2025). Selain itu, proses pembelajaran membaca permulaan di kelas pendekatan yang diginakan kebanyakan masih konvensional serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Saat proses pembelajaran media yang digunakan belum membuat siswa sepenuhnya aktif dalam proses membaca serta cenderung kurang menarik sehingga bagi peserta didik pembelajaran kurang bermakna (Miftahul & Sulfasyah, 2020).

Dalam dunia pendidikan modern, fungsi media pembelajaran untuk sarana penyebar informasi serta untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran sebagai sarana yang gunakaan oleh guru. Pentingnya media pembelajaran perlu di gunakan di dalam kelas guna meningkatkan efektifitas pembelajaran (Irsyad dalam Ina, 2021). Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan pra penelitian yang berlokasi di UPTD SDN Bilaporah 1. Pada tanggal 18 Oktober 2025, dilaksanakan wawancara bersama guru kelas IA yaitu Ibu Rodatul Jannah S.Pd., Gr dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai proses pembelajaran di kelas, kurikulum yang terapkan, karakteristik siswa serta berbagai tantangan yang dialami oleh guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran. Dari wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa kelas I terdapat 46 siswa yang terbagi dalam 2 kelas, pembagian kelas 1A dan 1B di sekolah ini dilakukan secara merata, bukan berdasarkan peringkat atau kemampuan akademik, sehingga kedua kelas dapat dianggap setara.

Dengan jumlah tersebut, siswa kelas I mempunyai karakteristik yang hampir sama antara setiap siswa, yaitu dalam proses pembelajaran siswa masih sulit untuk berkonsentrasi, serta siswa masih sangat bergantung pada bimbingan guru saat kegiatan pembelajaran. Selain itu dipaparkan pula bahwa terdapat perbedaan kemampuan antara siswa. Berdasarkan hal tersebut, dalam proses pembelajaran ditemukan beberapa kendala, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, disamping siswa yang telah bisa membaca tersebut, masih terdapat pula siswa yang belum mampu membaca permulaan dengan lancar.

Sejalan dengan hal tersebut, Selanjutnya dilakukan wawancara lebih lanjut dilakukan kepada wali kelas I pada tanggal 20 Oktober 2025 untuk mengetahui kendala yang dialami saat pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi membaca permulaan, kesulitan yang dihadapi siswa saat membaca permulaan, strategi dan media pembelajaran yang dipakai saat mengajarkan membaca permulaan di kelas I pada siswa. Dari wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa dalam kelas I, diperoleh hasil bahwa dari 46 siswa terdapat 25 siswa yang belum lancar dalam membaca. Hal tersebut menjadi tantangan yang sangat dirasakan oleh guru karena salah satu syarat agar siswa dapat memahami materi di kelas perlu pemahaman dasar yaitu bisa membaca. Guru kelas IA dan IB memaparkan bahwa dalam proses mengajar membaca permulaan biasanya menggunakan buku bantuan membaca, untuk media pembelajaran yang pakai selama mengajar masih belum tersedia.

Selajan dengan hal tersebut, guru kelas I sepakat menyatakan bahwa adanya siswa yang belum bisa/lancar membaca di kelas menjadi salah satu

tantangan saat kegiatan pembelajaran di kelas, dikarenakan siswa yang masih belum bisa membaca permulaan otomatis tertinggal untuk memahami materi pembelajaran. Siswa yang belum bisa membaca bukan hanya mengalami kesulitan dalam pelajaran bahasa Indonesia saja, melainkan juga tertinggal di mata pelajaran lainnya, karena membaca merupakan pondasi dasar yang perlu dikuasai oleh siswa supaya mampu memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, guru juga menekankan bahwa salah satu kendala yang dihadapi guru yaitu keterbatasan media pembelajaran membaca, dikarenakan media pembelajaran yang pernah dipakai sudah rusak dan tidak bisa terpakai kembali

Selanjutnya dilakukan observasi pada tanggal 22 Oktober 2025 di kelas 1B dan 1B SDN Bilaporah 1, diperoleh hasil bahwa pada saat pembelajaran membaca permulaan, ditemukan bahwa siswa masih kurang lancar dalam membaca permulaan. Hal ini disebabkan oleh minimnya latihan pengenalan dan penyusunan huruf secara berulang, di mana siswa cenderung hanya mengamati secara pasif tanpa kesempatan untuk berlatih secara langsung. Media pembelajaran belum digunakan oleh guru, namun hanya memakai buku membaca, yang masih bersifat statis dan satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan membaca yang dilakukan belum melibatkan unsur permainan, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berlatih membaca secara berulang. Pembelajaran membaca yang berlangsung juga masih bersifat individual dan kurang melibatkan interaksi kelompok atau kolaborasi antarsiswa, padahal interaksi semacam ini dapat saling mendukung proses pemahaman antarsiswa.

Pernyataan tersebut didapati dari obsevasi yaitu secara spesifik, untuk kelas 1B, guru hanya memakai buku membaca dalam mengajarkan membaca permulaan, namun hal tersebut masih kurang efektif dikarenakan belum terakomodasinya siswa yang tidak bisa bisa membaca, guru berusaha melibatkan siswa secara aktif dengan mengajukan pertanyaan untuk siswa agar terjadi interaksi dalam kelas. Dalam proses pembelajaran siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru, namun tampak tidak semua siswa memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Untuk kelas 1A, pada saat mengajarkan membaca permulaan guru juga menjelaskan secara lisan dan menggunakan buku sebagai penunjang pembelajaran. Guru telah menguasai materi pembelajaran dengan baik, namun masih didapati siswa yang sulit untuk berkonsentrasi. Dalam proses pembelajaran, guru sudah tampak melibatkan seluruh siswa, dengan sesi tanya jawab yang juga dilakukan antara guru dan siswa. Media pembelajaran belum digunakan saat proses pembelajaran, seluruh siswa mengikuti kegiatan belajar di kelas dari awal sampai pembelajaran berakhir, namun masih ditemui siswa yang sulit memahami materi yang disampaikan.

Sebagai pelengkap dari observasi dan wawancara, dilakukan tes diagnostik kemampuan membaca permulaan untuk siswa kelas 1A dan 1B menggunakan EGRA (*Early Grade Reading Assesment*) dengan aspek membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata (bermakna dan juga tidak bermakna) membaca kalimat sederhana, dan cerita pendek. Dari total keseluruhan siswa kelas IA dan IB yaitu 46 siswa, diperoleh hasil bahwa, 30 siswa umumnya masih belum bisa/lancar dalam membaca. Sementara itu, 16

siswa umumnya sudah mampu mengenali huruf dengan tepat, membaca suku kata, kata, serta kalimat sederhana. Namun dalam membaca kalimat siswa masih belum begitu lancar serta intonasinya yang masih kurang tepat. Dengan ini, hasil tes yang didapatkan ini bisa memberi gambaran yang akurat terkait kemampuan siswa dalam membaca.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya suatu kesenjangan diantara kondisi ideal dengan kondisi nyata pembelajaran membaca permulaan. Di satu sisi, pembelajaran membaca permulaan harapannya dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa serta mendukung keberhasilan siswa dalam belajar pada jenjang berikutnya melalui media yang interaktif dan konkret. Namun disisi lain, pembelajaran belum sepenuhnya didukung oleh media yang diharapkan. Hal ini terutama terlihat masih terbatasnya media pembelajaran, dimana hal tersebut tidak dapat mengakomodasi kebutuhan belajar membaca siswa permulaan secara menyenangkan. Kesenjangan tersebut mengakibatkan siswa tidak sepenuhnya terlibat aktif siswa dalam kegiatan belajar, serta perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa menjadi terhambat. Siswa akan cenderung bosan dan pasif dalam proses pembelajaran. Apabila keadaan ini tidak ditangani, maka dapat berdampak pada kesulitan belajar siswa untuk tahap pembelajaran selanjutnya (Rosa, 2023). Oleh karenanya, diperlukan media pembelajaran interaktif, menyenangkan berbasis permainan, yang tepat sesuai kebutuhan siswa dalam kelas.

Temuan dari hasil wawancara, observasi dan tes ditemukan bahwa masih adanya siswa dengan kemampuan membaca yang rendah, guru mengharapkan dan mendukung adanya pengembangan media pembelajaran

yang mampu memfasilitasi siswa pada proses belajar membaca permulaan. Berdasarkan hasil tersebut yang menunjukkan dibutuhkannya suatu pengembangan media pembelajaran untuk membaca permulaan, dari hal tersebut selanjutnya dilakukan penyebaran angket pada tanggal 15 Desember 2025, dan diperoleh hasil yaitu dari total keseluruhan siswa kelas 1A dan 1B, 70% siswa merasa bosan jika belajar membaca hanya dengan membaca buku saja. Faktor penyebab hal tersebut yaitu kurangnya variasi media pembelajaran pada proses pembelajaran membaca permulaan, sehingga kelas 1 SDN Bilaporah 1 memerlukan media pembelajaran yang menarik serta memfasilitasi siswa agar terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran, supaya proses pembelajaran tidak menjadi monoton sehingga siswa senang saat kegiatan pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyusun dan mengembangkan media pembelajaran. Media yang disusun guru dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta tingkat kemampuan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Berdasarkan hasil angket lebih lanjut, diperoleh hasil 70% siswa memberikan pernyataan bahwa mereka bosan jika belajar hanya menggunakan buku, dan 91% siswa juga menyatakan senang jika belajar menggunakan kartu. Lebih lanjut, 96% siswa menyatakan ingin belajar membaca sambil bermain dan menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang interaktif dan juga menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa Kotak Ular Tangga Baca dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan. Media Kotak Ular Tangga Baca dirancang sebagai media interaktif yang berisikan beberapa komponen berupa keping huruf, kartu kata, suku kata, kata serta kalimat. Keping huruf yang dapat dipindahkan dan disusun secara langsung oleh siswa untuk membentuk kata maupun kalimat sederhana, serta pada papan ular tangga yang memungkinkan siswa melakukan latihan membaca secara berulang melalui permainan kelompok, sehingga siswa tidak hanya mengamati secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu terkait media Kotak Ular Tangga Baca dilakukan oleh Arum dkk. (2023) mengembangkan media Reox (Reading Box) yang didalamnya terdapat komponen berupa kartu huruf dengan desain yang menarik, sehingga memperoleh kategori sangat layak dan mendapatkan tanggapan positif dari guru maupun siswa. Temuan tersebut juga sesuai dengan penelitian ini yang mengembangkan media berbasis *box* untuk literasi awal. Media ini dibuat untuk menunjang proses pembelajaran yang kreatif. Selain daripada itu, siswa juga terlibat aktif pada saat melaksanakan kegiatan belajar supaya pembelajaran tidak monoton yang dapat mengakibatkan siswa tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran membaca di kelas.

Hasil penelitian Maharani dkk. (2024) memperkuat bahwa *Smart Box* bisa dipakai sebagai media pembelajaran saat kegiatan membaca permulaan pada siswa kelas I, dengan desain media yang sesuai kebutuhan peserta didik kelas dasar. Media Smart Box tersebut terdiri atas kartu huruf, kartu suku kata,

kartu kata, gambar pendukung, serta aktivitas menyusun sebutah huruf menjadi suatu kata serta kalimat sederhana untuk membantu siswa belajar membaca secara bertahap. Selaras dengan hal itu, hasil penelitian Badawi dkk. (2017) juga menyatakan bahwa media kartu kata sangat layak diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan dengan konsep belajar sambil bermain. Selanjutnya, penelitian oleh Lestari (2024) melakukan pengembangan media ular tangga cerdas membaca untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD. Hasil penelitian memberikan informasi bahwa media yang dikembangkan sangat layak dipakai dan keterampilan membaca permulaan siswa menjadi meningkat melalui kegiatan belajar berbasis permainan. Penelitian ini juga relevan dikarenakan sama-sama menerapkan konsep permainan edukatif dalam kegiatan belajar membacadi sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian tersebut, media Kotak Ular Tangga Baca memiliki potensi efektif untuk digunakn saat pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1. Media Kotak Ular Tangga Baca yang mengintegrasikan berbagai aktivitas membaca permulaan dalam satu media pembelajaran yang bersifat fleksibel, interaktif, serta kontekstual dengan beberapa komponen berupa keping huruf, kartu kata, suku kata, kata dan kalimat, dilengkapi juga permainan edukatif yang diharapkan mampu melibatkan siswa supaya terlibat aktif saat kegiatan belajar, sehingga mampu siswa terbantu untuk mengenal huruf, suku kata, kata serta kalimat secara bertahap serta menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dbuat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa kelas I serta

disesuaikan dengan kondisi nyata pembelajaran di SD Negeri Bilaporah 1 Bangkalan.

Berdasarkan hasil uraian di atas ditemukannya permasalahan pada pembelajaran membaca permulaan yaitu terdapat siswa yang masih belum mampu membaca dengan baik dan lancar di kelas 1 SDN Bilaporah 1 menjadi penting untuk diatasi. Salah satu kendala yang ditemukan adalah terbatasnya media pembelajaran inovatif yang dipakai sehingga menyebabkan siswa gampang bosan dalam belajar membaca. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran membaca yang interaktif, menyenangkan, dan dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas 1, dengan judul “Pengembangan Media Kotak Ular Tangga Baca Pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Bilaporah 1 Bangkalan”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media Kotak Ular Tangga Baca Pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Bilaporah 1 Bangkalan?
2. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Kotak Ular Tangga Baca Pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Bilaporah 1 Bangkalan?
3. Bagaimana Kemenarikan Pengembangan Media Kotak Ular Tangga Baca Pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Bilaporah 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media Kotak Ular Tangga Baca yang valid pada pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 UPTD SDN Bilaporah 1 Bangkalan di tinjau dari angket validasi asli.
2. Mengembangkan media media Kotak Ular Tangga Baca yang efektif pada pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 UPTD SDN Bilaporah 1 Bangkalan ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.
3. Mengembangkan media media Kotak Ular Tangga Baca yang menarik pada pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 UPTD SDN Bilaporah 1 Bangkalan ditinjau dari lembar angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk ini dikembangkan mengacu pada kurikulum Merdeka dengan muatan Bahasa Indonesia, spesifiknya pada pembelajaran membaca permulaan
2. Produk dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam belajar membaca permulaan yang mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan memperhatikan kebutuhan siswa di kelas I.
3. Produk berbentuk Media Kotak Membaca Cerdas, yaitu sebuah kotak membaca yang terbuat dari bahan kokoh dan aman bagi siswa, didesain menarik dengan tampilan visual berwarna.
4. Penamaan Kotak Membaca Cerdas dipilih karena seluruh komponen media dikemas dalam satu kotak sehingga mudah disimpan dan dibawa. Namun, inti dari media ini adalah aktivitas pembelajaran yang terdapat di dalam kotak, terutama permainan ular tangga membaca yang digunakan sebagai media latihan membaca permulaan. Selain itu, papan penutup memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai penutup kotak dan sebagai papan aktivitas untuk menempelkan keping huruf. Papan ini digunakan sebagai media latihan menyusun huruf menjadi suku kata, kata, atau kalimat sederhana sehingga mendukung pembelajaran membaca permulaan secara aktif. Dengan fungsi ganda tersebut, papan penutup tidak hanya berperan sebagai pelindung media, tetapi juga menjadi sarana latihan yang mendukung dalam pembelajaran.

5. Komponen Media Kotak Membaca Cerdas terdiri dari:

- Kotak utama (kotak membaca) yang memiliki bentuk balok dengan panjang 50 cm, tinggi 25 cm, dan lebar 30 cm, sebagai tempat yang memuat elemen-elemen media pembelajaran yang terdiri dari: keping huruf, 4 set permainan ular tangga membaca (*papan permainan ular tangga, dadu, pion, serta kartu tantangan*), dan yang terakhir yaitu buku panduan penggunaan media.
- Papan aktivitas membaca sebagai tempat menempelkan keping huruf yang digunakan oleh guru.
- Keping huruf, yang terdiri dari keping huruf berbentuk persegi untuk guru dengan ukuran 4 x 4 cm dengan sisi depan huruf kapital dan sisi belakang huruf kecil.
- Papan permainan ular tangga membaca, dadu, dan pion

Permainan ular tangga membaca ini dimodifikasi dari permainan ular tangga konvensional dengan. Permainan ini digunakan sebagai sarana latihan membaca oleh dengan desain terstruktur dan menyenangkan, yang mana setiap siswa mendapatkan kesempatan membaca ketika pion yang dimainkan berhenti pada petak yang bergambar kartu. Ukuran papan ular tangga membaca ini memiliki panjang 50 cm dan juga lebar 46 cm. Papan ini terdiri atas petak-petak permainan yang dilengkapi ular, tangga, serta petak tantangan. Siswa memainkan permainan menggunakan pion dan dadu, kemudian menyelesaikan latihan membaca melalui kartu tantangan pada petak tertentu.

- Kartu tantangan, kartu ini digunakan oleh siswa pada saat melakukan permainan ular tangga membaca cerdas.

1) Pertemuan 1:

- Kartu tantangan huruf yang berisikan beberapa huruf abjad yang dicetak dengan jelas.
- Kartu tantangan suku kata gabungan huruf vokal dan konsonan yang berisikan suku kata gabungan huruf vokal dan huruf konsonan.

2) Pertemuan 2:

- Kartu tantangan kata berisikan satu kata yang memuat suku kata sederhana berpola KV-KV/KV-KV-KV/V-KVK,KVK-KV,KVK-KVK/suku kata dengan diftong dan sengau (ng), kosa kata yang dipilih yaitu familiar bagi siswa. Kartu ini melatih siswa menggabungkan dua suku kata jadi kata.
- Kartu tantangan kalimat sederhana dan kartu tantangan paragraf pendek. Kartu tantangan kalimat sederhana digunakan dalam permainan ular tangga membaca yang memuat satu kalimat utuh dengan beberapa kata yang tidak asing bagi siswa kelas 1.
- Buku Panduan penggunaan bisa menjadi petunjuk serta pedoman bagi guru saat melaksanakan pembelajaran membaca permulaan memakai media kotak membaca cerdas.

6. Media Kotak Membaca Cerdas dirancang sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan dan juga interaktif

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media Kotak membaca Cerdas untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I di UPTD SDN Bilaporah I Bangkalan, sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media Kotak Membaca Cerdas terbatas pada muatan Bahasa Indonesia, spesifik pada pembelajaran membaca permulaan kelas I. Materi di fokuskan pada pengenalan huruf, suku kata, kata serta kalimat sederhana yang berkaitan dengan kosakata yang sering ditemui pada kehidupan sehari-hari.
2. Media Kotak Membaca Cerdas yang dikembangkan pada penelitian ini dibatasi penggunaannya untuk pembelajaran membaca permulaan siswa I. Pengembangan media ini difokuskan pada keterampilan dasar membaca, serta tidak mencakup pengembangan keterampilan bahasa lainnya yaitu seperti menulis atau berbicara secara mendalam.
3. Subjek uji coba didalam penelitian pengembangan ini terbatas pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Bilaporah I.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media Kotak Membaca Cerdas pada pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SDN Bilaporah 1 Bangkalan dijabarkan dibawah ini:

1. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media Kotak Membaca Cerdas, siswa bisa belajar membaca permulaan dengan lebih menarik serta menyenangkan. Media ini membantu siswa mengenal huruf, suku kata, kata hingga kalimat sederhana.

Deangan begitu, siswa jadi lebih aktif sat proses pembelajaran membaca permulaan berlangsung.

2. Bagi Guru

Penelitian ini menghadirkan sebuah media pembelajaran yang inovatif serta mudah dipakai oleh guru untuk mengajarkan membaca permulaan. Media Kotak Membaca Cerdas ini bisa membantu gutu menciptakan pembelajaran yang lenih menarik dan aktif di kelas, dan tidak monoton, sehingga proses pembelajaran menjadil lebih efektif.

3. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian inii, sekolah bisa menambah variasi media pembelajaran yangg tersedua di sekolah, khususnya untuk pembelajaran membaca permulaan. Media Kotak Membaca Cerdas dapat dimanfaatkan untuk sarana pendukung pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi wawasan serta pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaranmembaca permulaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 1. Selain hal tersebut, hasil penelitan ini diharap bisa jadi acuan bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajarn literasi awal disekolah dasar.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah mencakup berbagai istilah yang memberikan penjelasan terhadap konsep – konsep yang berkaitan dengan masalah atau variable penelitian. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah suatu sarana atau alat yang dapat dipakai guna membantu suatu kegiatan belajar supaya lebih efisien dan juga efektif. Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang digunakan guna menyampaikan suatu materi belajar.

2. Membaca Permulaan

Tahapan awal membaca pada siswa kelas rendah, dimana dalam tahapan ini siswa dilatih untuk mengenal huruf, membaca kata, suku kata, dan kalimat sederhana. Penguasaan membaca permulaan menjadi dasar penting untuk siswa guna dapat melanjutkan pada tahap membaca pemahaman.

3. Media Kotak Ular Tangga Baca

Media pembelajaran membaca permulaan berbentuk kotak multifungsi, di mana bagian tutup kotak berfungsi sebagai papan pengenalan huruf, serta memuat papan permainan ular tangga membaca dan kartu tantangan yang digunakan secara berkelompok untuk melatih kelancaran membaca siswa secara interaktif.

4. Papan Ular Tangga Membaca

Komponen permainan berbentuk papan bergambar jalur ular tangga yang dimodifikasi dengan kata atau suku kata pada setiap kotaknya, digunakan sebagai sarana latihan membaca sambil bermain secara berkelompok.

5. Kartu Tantangan

Kartu yang berisi instruksi atau soal membaca yang harus diselesaikan siswa pada saat bermain ular tangga membaca, berfungsi untuk melatih kemampuan membaca siswa secara langsung dan menyenangkan.

6. Keping Huruf

Komponen berupa potongan huruf yang dapat dipindahkan dan disusun oleh siswa pada papan pengenalan huruf, digunakan untuk melatih pengenalan dan penyusunan huruf/kata secara aktif.