

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemampuan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memahami informasi, tetapi juga menjadi fondasi utama bagi penguasaan berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penguasaan membaca permulaan pada fase menjadi indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran siswa di sekolah dasar. Literasi dasar yang kuat akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami teks, serta berinteraksi secara efektif dengan lingkungan belajar mereka (Maharyati et al., 2025).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum mampu mengenali huruf, memahami bunyi, serta membaca kata sederhana sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, minimnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar (Ali & Pradana, 2025).

Dalam konteks tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, khususnya pada fase awal. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model *Play Based Learning* (PBL). Model ini menekankan kegiatan belajar melalui bermain, sehingga siswa dapat belajar secara alami, menyenangkan, dan bermakna. Secara teoritis, aktivitas bermain memiliki hubungan erat dengan perkembangan literasi karena melibatkan proses kognitif seperti simbolisasi, imajinasi, dan pemecahan masalah yang juga diperlukan dalam kegiatan membaca (Roskos, 2023). Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran, termasuk dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan (Prananda et al., 2024).

Salah satu media yang dapat mendukung implementasi model *Play Based Learning* adalah *flashcard games*. *Flashcard games* merupakan media visual yang sederhana namun efektif dalam membantu siswa mengenali huruf, suku kata, dan kata. Penggunaan *flashcard* dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam aspek pengenalan huruf, kesadaran fonologis, serta membaca kata sederhana. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, serta daya ingat visual mereka (Afriliyani & Permatasari, 2024).

Lebih lanjut, hasil penelitian eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu, *flashcard* sebagai media pembelajaran berbasis permainan juga mampu meningkatkan keterampilan bahasa, memperkaya kosakata, serta membangun kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi (Nafiulana et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada hari Kamis 04 Desember 2025 yang bertempat di MI Al- Huda Arjasari I Kabupaten Bandung, diperoleh beberapa masalah khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan membaca permulaan siswa kelas IA MI Al-Huda Arjasari diketahui bahwa dari 20 siswa terdapat 16 siswa yang belum lancar membaca dan 4 siswa lainnya sudah lancar membaca. Menurut salah seorang guru selaku salah satu wali kelas fase A dapat diketahui dari hasil ujian semester ganjil kemarin, kemampuan peserta didik di mata Pelajaran Bahasa Indonesia sangat kurang, dan nilainya rendah jauh dari KKTP, berbeda dengan mata pelajaran lainnya.

Model *Play Based Learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan bermain sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terencana dan bermakna. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif anak, interaksi sosial, serta pengalaman langsung dalam proses belajar (Pasek et al., 2019).

Model *Play Based Learning* sebagai model pembelajaran yang menempatkan

bermain sebagai media utama dalam proses belajar anak, terutama pada pendidikan usia dini. Dalam model ini, anak belajar melalui eksplorasi, permainan, interaksi sosial, dan pengalaman langsung yang terencana serta bermakna. *Play Based Learning* bukan sekadar “waktu bermain bebas”, melainkan pengalaman bermain yang terarah dan berkaitan dengan tujuan pembelajaran sehingga perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak dapat terstimulasi secara optimal.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih dalam untuk mengkaji implementasi Model *Play-Based Learning* sebagai pilihan strategi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Play Based Learning* Berbantuan *FlashCard Games* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan membaca permulaan siswa Fase A MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas *Eksperimen* yang menerapkan Model *Play Based Learning* Berbantuan *Flash Card Games* ?
2. Bagaimana kemampuan membaca permulaan siswa Fase A MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Kontrol yang menerapkan Model Konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A MI AL-Huda Arjasari I pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen yang menerapkan Model *Play Based Learning* Berbantuan *Flash Card Games* dan kelas kontrol yang menerapkan Model Konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berikut Tujuan Penelitian berdasarkan Rumusan Masalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa Fase A MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung melalui penerapan model *Play Based Learning* Berbantuan *FlashCard Games* di Kelas Eksperimen
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa Fase A MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung melalui penerapan model Konvensional di Kelas Kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A MI AL-Huda Arjasari I pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen yang menerapkan Model *Play Based Learning* Berbantuan *Flash Card Games* dan kelas kontrol yang menerapkan Model Konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, berikut manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu dasar, khususnya mengenai penerapan model *Play-Based Learning* berbantuan *Flashcard Games* sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada pelajaran bahasa indonesia siswa Fase A MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1). Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran membaca.
- 2). Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- 3). Menjadi referensi praktis bagi guru dalam menerapkan model
- 4). *Play-Based Learning* berbantuan *Flashcard Games* di kelas.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- 1). Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran membaca bahasa Indonesia di MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung.
- 2). Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam pengembangan strategi dan inovasi pembelajaran.
- 3). Memberikan kontribusi positif terhadap citra dan mata pendidikan di sekolah

c. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- 1). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa secara bertahap dan menyenangkan.
- 2). Menumbuhkan minat dan motivasi belajar membaca.
- 3). Menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- 1). Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan model *Play-Based Learning* berbantuan *Flashcard Games* secara langsung di kelas.
- 2). Menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kompetensi profesional sebagai calon pendidik.
- 3). Menjadi referensi awal bagi peneliti dalam melakukan penelitian.

E. Kerangka Berfikir

Model *Play-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan aktivitas bermain sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini efektif karena meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memberikan pengalaman belajar yang *konkret* dan bermakna, sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik tahap awal. Dalam penelitian ini, *Play-Based Learning* dipadukan dengan *Flashcard Games* untuk membantu siswa dalam membaca secara bertahap dan menyenangkan. Model Pembelajaran berbasis

permainan dengan bantuan kartu *flashcard* digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A di MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung.

Adapun tahapan Model *Play-Based Learning* menurut Wahjusaputri et al., (2024):

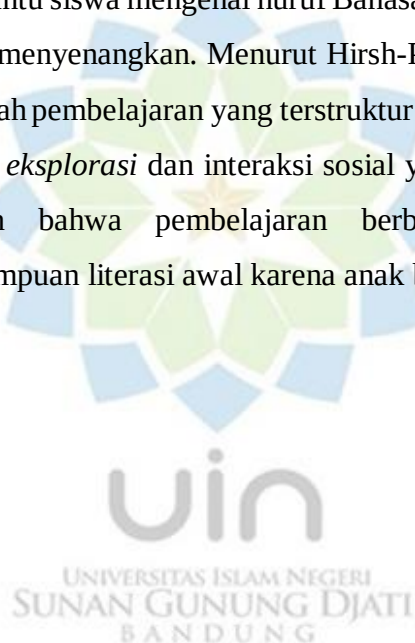
1. Pemilihan permainan sesuai materi. Guru dapat menentukan jenis permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran dalam penerapan ini.
2. Pemberian penjelasan konsep dan tujuan. Sebelum permainan dimulai, guru dapat menjelaskan konsep dasar materi, tujuan pembelajaran, serta kemampuan reflektif yang ingin dikembangkan.
3. Penyampaian aturan permainan. Sebelum permainan dimulai guru memastikan seluruh peserta didik memahami aturan permainan dan siswa mengikuti aturan permainan dengan benar.
4. Pelaksanaan permainan. Guru membimbing jalannya permainan termasuk durasi, dinamika kelompok, dan aktivitas diskusi. Adanya keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain dan bekerja sama dalam kelompok saat bermain. Serta siswa aktif menjawab pertanyaan saat permainan berlangsung
5. Merangkum pengetahuan dan melakukan refleksi. Setelah permainan selesai, guru memberikan sesi refleksi untuk meninjau Kembali pengetahuan yang dilakukan oleh siswa selama bermain.

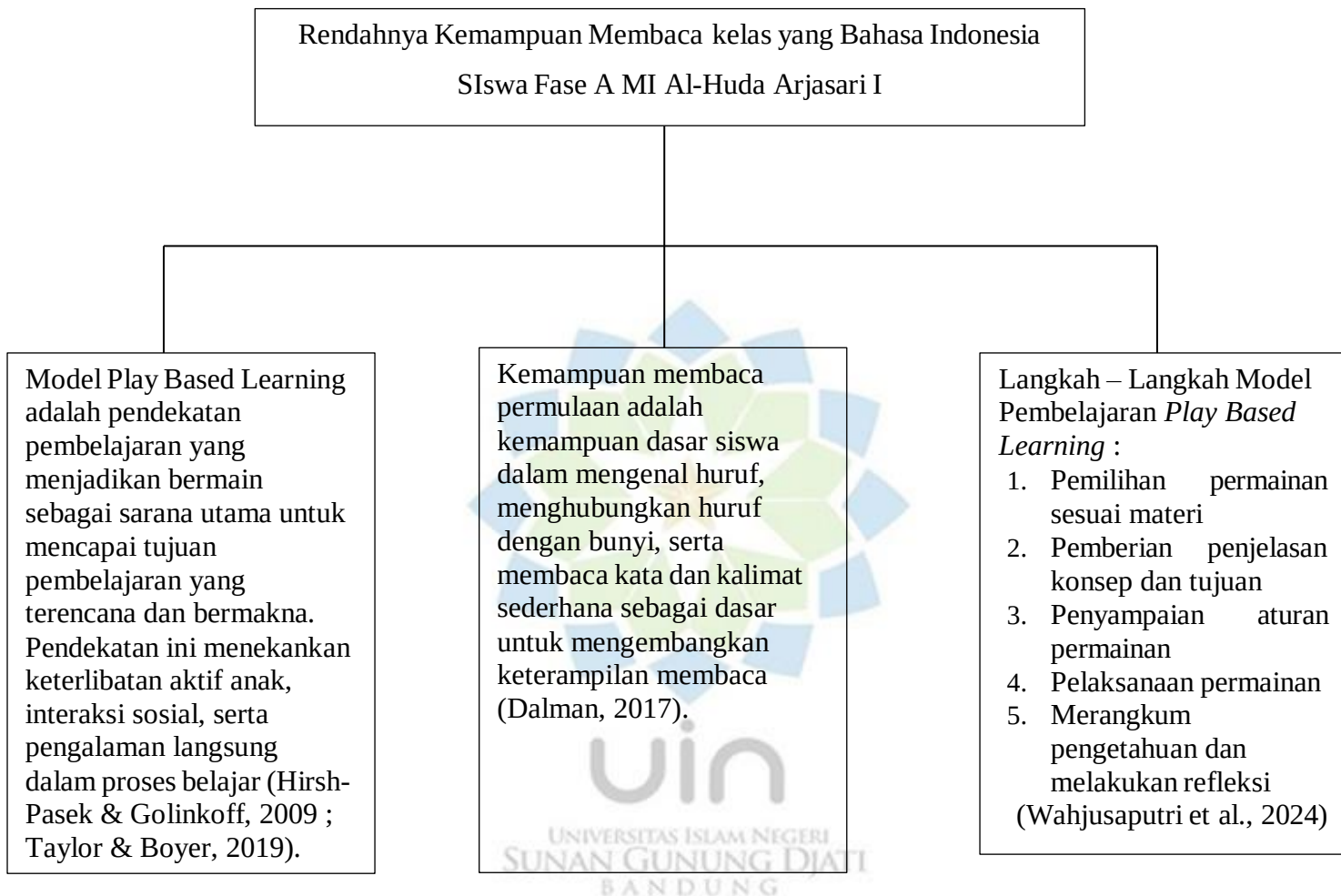
Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, pendidikan berfungsi membentuk dasar kemampuan akademik dan religius siswa, termasuk kemampuan membaca permulaan sebagai keterampilan *fundamental* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al-Huda Arjasari I Kabupaten Bandung, ditemukan bahwa sebagian besar siswa Fase A belum lancar membaca, Sebagian belum mengenal huruf dan kata dengan baik,

Adapun Masalah utama yang diidentifikasi meliputi, rendahnya kemampuan permulaan membaca siswa fase A, kurangnya motivasi dan *partisipasi* siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan Model pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik

perkembangan peserta didik tahap awal. masalah tersebut menuntut adanya model pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan peserta didik.

Model *Play-Based Learning (PBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan aktivitas bermain sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini efektif karena meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memberikan pengalaman belajar yang *konkret* dan bermakna, sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik tahap awal. Dalam penelitian ini, *Play-Based Learning* dipadukan dengan *Flashcard Games* untuk membantu siswa mengenal huruf Bahasa Indonesia dan membaca secara bertahap dan menyenangkan. Menurut Hirsh-Pasek & Golinkoff, *Play-Based Learning* adalah pembelajaran yang terstruktur namun *fleksibel*, di mana anak belajar melalui *eksplorasi* dan interaksi sosial yang bermakna. Taylor & Boyer menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan kemampuan literasi awal karena anak belajar tanpa tekanan.





- Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia (Dalman., 2017) :
- a. Peserta didik mampu menyebutkan huruf dan kata dengan benar
 - b. Peserta didik mampu membaca suku kata dengan tepat
 - c. Peserta didik mampu membaca kata sederhana dengan benar.

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:
sebagai berikut :

H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Play-Based Learning* berbantuan *Flashcard Games* dan kelas kontrol yang menerapkan model konvensional.

H_a : terdapat perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa setelah diterapkannya model *Play-Based Learning* berbantuan *Flashcard Games* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hanifah Nurul Hayati (2019) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flashcard pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca Permulaan siswa kelas 1 menggunakan media *flashcard*. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Neftihana (2025) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Play Based Learning dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan SD". Penelitian ini menggunakan Model *Play Based Learning* dengan media permainan puzzle. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui pembelajaran media puzzle.
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfia Fuadah (2025) yang berjudul "Penerapan Media FlashCard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Nurul Hayati (2019). Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa melalui penggunaan media flashcard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Hanifah berfokus pada penggunaan media flashcard, sedangkan penelitian ini menggunakan model *Play Based Learning* berbantuan *Flashcard Games* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Nefihana (2025). Penelitian ini menerapkan model *Play Based Learning* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pembelajaran berbasis bermain. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Penelitian Nefihana menggunakan media *puzzle*, sedangkan penelitian ini menggunakan *Flashcard Games* yang dipadukan dengan model *Play Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Alfia Fuadah (2025). Penelitian ini berfokus pada penggunaan media *FlashCard* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *FlashCard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran dan media permainan. Penelitian Alfia berfokus pada penggunaan media *FlashCard*, sedangkan penelitian ini menggabungkan model *Play Based Learning* dengan *Flashcard Games* serta membandingkan kemampuan membaca siswa pada kelas *eksperimen* dan kelas *kontrol*.