

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Teori Konstruktivisme

a. Pengertian Konstruktivisme

Menurut KBBI, (Badan pengembangan dan pembinaan bahasa 2025) konstruktivisme adalah gabungan dari kata 'konstruktif' yang berarti bersifat membina, memperbaiki, dan membangun, serta '-isme' yang berarti paham atau aliran. Secara sederhana, konstruktivisme adalah paham yang menekankan pada pembentukan pengetahuan secara aktif oleh individu, bukan hanya menerimanya secara pasif. Teori konstruktivisme berkembang sejak awal abad ke-20, dan menjadi teori pembelajaran setelah behaviorisme dan kognitivisme. Tokoh-tokoh penting dalam perkembangan teori ini adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Konstruktivisme telah berkembang menjadi salah satu paradigma utama dalam pendidikan modern. Awalnya, konstruktivisme muncul sebagai reaksi terhadap pendekatan behavioristik yang menekankan transfer pengetahuan secara pasif. Seiring waktu, konstruktivisme diadopsi dalam berbagai model dan metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis

proyek, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran kontekstual. Di Indonesia, penerapan konstruktivisme semakin ditekankan dalam Kurikulum Merdeka Belajar, yang menuntut siswa aktif, kreatif, dan mampu membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman belajar yang relevan (Azzahrah, dkk 2025: 72)

Adapun menurut (Hasby, dkk 2024: 334) Landasan teori Konstruktivisme Piaget yaitu anak membangun struktur kognitifnya sebagai respon terhadap pemahaman mengenai pengalamannya di lingkungan tempatnya berinteraksi secara fisik. Struktur kognitif anak mengalami peningkatan seiring bertambah usia, mulai dari refleks gerak seperti merengsek dan menyusu, menuju kegiatan kognitif yang kompleks. Terwujud dan terbangunnya pengetahuan terjadi sepanjang hayat si pembelajar, maka organisasi juga terus terjadi seiring bertambahnya pengalaman atau pemahaman baru. Sedangkan menurut (Siti Mastiyah, 2023: 91) teori pembelajaran konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan bahwa anak atau peserta didik dapat menemukan sendiri jalan untuk memecahkan masalah melalui pengalaman yang mereka alami. Adapun menurut (Nurjamilah, dkk 2025: 6869) Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekankan bahwa pengetahuan

tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan teori konstruktivisme adalah paradigma pembelajaran modern yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara pasif dari guru ke siswa. Sebaliknya, pengetahuan dibangun secara aktif dan mandiri oleh peserta didik sepanjang hayat mereka melalui pengalaman langsung, pemecahan masalah, serta interaksi sosial dan fisik dengan lingkungan sekitar.

b. Tujuan Teori Konstruktivisme

Adapun tujuan dari teori konstruktivisme menurut (Siti Mastiyah, 2023: 92) sebagai berikut:

- 1) Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- 2) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan.
- 3) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi pemikir yang mandiri.

- 5) Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

c. Karakteristik teori konstruktivisme

Berdasarkan analisis dalam jurnal (Azzahra dkk, 2025, 70-71), berikut karakteristik teori konstruktivisme:

1. Memberikan arahan kepada siswa agar mereka dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan untuk melakukan observasi atau pengamatan terhadap sumber belajar yang relevan dengan topik diskusi ilmiah yang sedang dipelajari.
2. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide atau pemikiran mereka secara langsung dan jelas melalui kegiatan bertukar pendapat dalam forum diskusi, mendeskripsikan, serta melakukan penelitian. Dalam proses ini, siswa didorong untuk memperkuat argumennya dengan menyampaikan berbagai alasan, menjelaskan secara detail topik yang sedang dibahas, dan aktivitas serupa lainnya.
3. Rekonstruksi gagasan atau ide mencakup tiga aspek, yaitu: a) validasi atau klarifikasi gagasan dengan membandingkan dan mendiskusikannya bersama teman-teman yang juga belajar melalui

forum atau berbagi ide. Tujuan dari klarifikasi ini adalah untuk menemukan kesepakatan atau titik temu antara pendapat siswa dan teman-temannya.

b) penemuan dan perumusan ide-ide baru. Jika gagasan siswa berbeda dengan gagasan temannya dan siswa tersebut tidak mampu mempertahankan pendapatnya, maka ia berpeluang untuk memperoleh ide baru.

4. Melakukan pemeriksaan dan penilaian terhadap ide-ide baru yang didapat dengan cara mengumpulkan informasi tambahan, memperhatikan berbagai aspek dalam proses pembelajaran, serta mempelajari paradigma pembelajaran konstruktivisme.
5. Ide baru yang dirumuskan harus mampu diterapkan dalam berbagai situasi yang berbeda, sehingga memungkinkan pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih menyeluruh dan mendalam.
6. Merevisi berarti mengadaptasi ide agar dapat digunakan dalam situasi nyata sehari-hari. Siswa diharapkan mampu meninjau kembali dan menyempurnakan gagasan dengan menambahkan berbagai penjelasan atau informasi yang mendukung ide tersebut.

d. Ciri-ciri teori konstruktivisme

Adapun ciri-ciri teori konstruktivisme menurut (Azzahra dkk, 2025, 68) sebagai berikut:

- a. Memberikan keahlian belajar dengan menyatukan pengetahuan yang dimiliki peserta didik;
- b. Memberikan beragam pilihan pengetahuan belajar;
- c. Membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari;
- d. Proses penyatuan yang menyeluruh antara individu dengan orang lain maupun lingkungan di sekitarnya.

e. Kelebihan dan kekurangan teori konstruktivisme

Terdapat beberapa kelebihan teori konstruktivisme menurut (Siti Mastiyah, 2023: 99) yaitu:

- 1) Berfikir, dalam proses membina pengetahuan baru, peserta didik berfikir untuk menyelesaikan masalah, menjaring idea dan membuat keputusan.
- 2) Mengerti, oleh karena peserta didik terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih mengerti dan dapat mengaplikasikannya dalam semua situasi.
- 3) Ingat, oleh karena murid terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

- 4) Kemahiran sosial, kemahiran sosial diperoleh apabila berinteraksi dengan rekan dan guru dalam membina pengetahuan baru.
- 5) Menyenangkan, oleh karena mereka terlibat secara terus, mereka paham, ingat, yakin dan berinteraksi dengan sehat, maka mereka akan merasa senang belajar dalam membina pengetahuan baru.

Kelemahan:

Terdapat beberapa kelemahan teori konstruktivisme menurut (Siti Mastiyah, 2023: 99) yaitu:

1. Sulit mengubah keyakinan guru yang sudah terstruktur bertahun-tahun menggunakan pendekatan tradisional.
2. Guru konstruktivis dituntut lebih kreatif dalam merencanakan pelajaran dan memilih atau menggunakan media.
3. Pendekatan konstruktivis menuntut perubahan siswa evaluasi, yang mungkin belum bisa diterima oleh otoritas pendidik dalam waktu dekat.
4. Sulit diterapkan pada sistem persekolahan yang kaku, kepala sekolah yang kaku, sarana dan prasarana yang kurang mendukung

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, (Badan pengembangan dan pembinaan bahasa 2025) *media* diartikan sebagai alat, sarana komunikasi, atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, sedangkan *pembelajaran* diartikan sebagai proses atau cara yang dilakukan untuk menjadikan seseorang belajar. Berdasarkan dua definisi tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa secara lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah, menarik, dan bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut (Septy Nurfadhillah, dkk 2021:245) Media merupakan suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Adapun menurut (Harahap, dkk 2022:3) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut (Pagarra, dkk 2022: 11). Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perangkat perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan dan materi kepada peserta didik secara efektif. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai pembawa informasi, tetapi juga sebagai instrumen untuk memperjelas makna pesan guna menghindari ambiguitas, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan proses interaksi edukatif yang lebih

berkualitas dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih sempurna dan terarah.

b. Tujuan media Pembelajaran

Secara umum menurut (Pagarra, dkk 2022: 13-15) media pembelajaran memiliki tiga tujuan dalam pemanfaatan media pembelajaran yaitu:

- 1) Menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran.
- 2) Memotivasi peserta didik.
- 3) Menciptakan aktivitas belajar.

c. Fungsi media pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut (Aisyah, dkk 2023: 11-12) sebagai berikut:

- 1) membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena media pembelajaran nya.
- 2) memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan.

- 3) Memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tawuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan.

Adapun fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut (Fadilah, dkk 2023: 10) sebagai berikut:

1. Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya.
2. Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
3. Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
4. Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas
5. Guru memberikan umpanbalik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib

membenarkan kesalah pahaman peserta didik dalam memahami materi.

6. Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

d. Manfaat media pembelajaran

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran Menurut (Aisyah, dkk 2023: 11-12) sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media,

guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satu arah" kepada siswa.

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.

5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh."

6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.

7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan

proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Fadilah, dkk 2023: 12-13) sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pebelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pebelajar untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang, dan waktu:

- 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra, dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- 3) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, di samping secara verbal.
- 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video peristiwa alam seperti kejadian letusan gunung berapi atau proses dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik

rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada pembelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya linteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

e. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut (Dwi Partini, dkk 2025:12) Ada lima jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam mendukung proses pembelajaran diantaranya adalah: media cetak, media visual, media audio, media audio visual, dan media interaktif.

1. Media Cetak

Media cetak adalah media yang dijadikan sarana untuk menyimpan atau menyajikan informasi dalam bentuk teks atau gambar yang disajikan dengan di cetak, seperti buku, brosur, modul, lembar kerja siswa, handout dan sebagainya. Media cetak dalam pembelajaran adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. Media Visual

Media visual adalah media yang menampilkan materi dalam bentuk visual atau mengandalkan indera penglihatan baik itu secara dua dimensi maupun tiga dimensi. Media visual membantu menjelaskan suatu materi yang digantikan kedalam bentuk visual atau yang dapat dilihat dapat berupa gambar yang secara keseluruhan atau sebagian yang dapat mewakili atau memperjelas materi pembelajaran. Media visual dapat disajikan secara beragam baik secara teks, gambar, warna, yang dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan visualisasi materi pembelajaran yang merangsang indera penglihatan lebih menarik dan terfokus.

3. Media Audio

Media audio adalah media yang menggunakan fasilitas indera pendengaran dalam menyampaikan pembelajaran. Media audio dapat menyajikan berbagai macam bentuk bunyi, suara, nada suara, dan intonasi yang dapat membantu menyampaikan informasi pembelajaran dengan lebih jelas dan terstruktur. Ada berbagai macam media audio diantaranya adalah pesan suara, music, radio, televisi, dan sebagainya.

4. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan audio serta visual yaitu menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam penyajian materi pembelajaran. Penggabungan media audio visual dapat menjadikan sarana untuk lebih meningkatkan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, karena peserta didik akan sekaligus melihat dan mendengar apa yang menjadi topik pembahasan saat pembelajaran berlangsung.

5. Media interaktif

Media Interaktif adalah media yang digunakan untuk merangsang aktivitas pembelajaran yang jelas, menarik, menyenangkan, mudah dipahami, dapat dilakukan secara interaktif dan saling berkomunikasi, saling berbagi ilmu, bersama-sama secara serentak mempelajari dan mendiskusikan materi pembelajaran pada waktu yang bersamaan.

3. Kartu Huruf

a) Pengertian Kartu Huruf

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, (Badan pengembangan dan pembinaan bahasa 2025) istilah *kartu huruf* dapat dipahami melalui makna kata penyusunnya, yaitu *kartu* dan *huruf*. KBBI

mendefinisikan *kartu* sebagai kertas tebal atau karton kecil yang digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk permainan dan pendidikan, sedangkan *huruf* adalah tanda aksara dalam sistem tulisan yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan dua definisi tersebut, kartu huruf dapat diartikan sebagai kartu atau potongan kertas tebal yang memuat simbol huruf tertentu dan berfungsi sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa mengenali bentuk huruf, memahami bunyinya, serta mengembangkan kemampuan merangkai huruf menjadi suku kata atau kata dalam proses belajar membaca permulaan. Kartu huruf adalah media pembelajaran visual yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar, terutama pada anak usia dini.

Media kartu huruf tidak ditemukan oleh satu orang tertentu, tetapi berkembang secara bertahap sebagai bagian dari alat bantu visual untuk pembelajaran membaca sejak abad ke-19. Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran pertama kali tercatat melalui konsep *flashcards* yang diperkenalkan oleh beberapa pendidik Eropa, salah satunya Favell Lee Mortimer yang menggunakan kartu-kartu bacaan dalam proses literasi awal. Perkembangan bentuk kartu huruf modern kemudian sangat dipengaruhi oleh Maria Montessori

pada awal abad ke-20 melalui ciptaannya yang dikenal sebagai *sandpaper letters*, yaitu huruf timbul pada kartu yang digunakan untuk melatih pengenalan huruf melalui sentuhan, visual, dan gerakan. Inovasi Montessori ini menjadi dasar terbentuknya konsep kartu huruf yang banyak digunakan saat ini dalam pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Oleh karena itu, media kartu huruf merupakan hasil evolusi dari berbagai inovasi dalam pembelajaran membaca, bukan penemuan tunggal oleh satu tokoh.

Menurut (Ason, & Dasmawarti, 2021) kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis. Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran membaca permulaan. Selain itu kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Media kartu huruf termasuk media visual yang sering digunakan oleh guru baik di taman kanak-kanak maupun di sekolah dasar kelas satu untuk mengenalkan huruf dan mengajarkan membaca permulaan pada siswa. Adapun Menurut (Sumidah, 2022: 12) media kartu huruf merupakan

pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pembelajaran. Pembelajaran aktif media kartu huruf merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, dimana dalam pembelajaran ini setiap peserta didik diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian peserta didik mengelompokkan sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu peserta didik mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dan kategori kelompoknya. Dengan menggunakan media kartu huruf, guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan tentang media yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai.

b) Manfaat Kartu Huruf

Adapun manfaat Penggunaan kartu huruf menurut (Arsyad, 2017:119) dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, di antaranya:

1. Pengenalan Huruf: Membantu anak mengidentifikasi dan membedakan bentuk setiap huruf.
2. Pengembangan Kosakata: Gambar yang menyertai kartu dapat memperkaya perbendaharaan kata anak.

3. Melatih Motorik Halus: Aktivitas memegang dan mengatur kartu membantu melatih koordinasi tangan dan jari.
4. Meningkatkan Konsentrasi: Tampilan visual yang menarik dapat menjaga fokus dan perhatian anak selama proses belajar.

Adapun manfaat kartu huruf menurut (Wahyuni, dkk 2024:5) sebagai berikut:

1. Memudahkan siswa dalam membaca.
2. Meningkatkan kemampuan mengenali huruf, dan memperluas kosakata melalui gambar dan tulisan.
3. Kartu huruf juga membantu mengembangkan daya ingat,
4. Kecerdasan emosional, kreativitas, serta pemahaman penggunaan huruf kapital dalam menulis.
5. Selain itu, penggunaannya dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara legenda dan mendukung perkembangan kecerdasan spiritual anak.

c) Macam-Macam Kartu Huruf

1. Kartu Huruf Tunggal: Setiap kartu hanya berisi satu huruf, baik kapital maupun kecil, cocok untuk pengenalan dasar.

2. Kartu Huruf Bergambar: Kartu yang memadukan huruf dengan ilustrasi yang relevan untuk memperkaya kosakata.
3. Kartu Huruf Bertekstur: Kartu ini memiliki permukaan huruf yang kasar (misalnya dari amplas) untuk melatih sensori motorik halus anak.
4. Kartu Huruf Interaktif: Versi digital atau kartu fisik yang dapat menghasilkan suara atau animasi saat dioperasikan.

d) Langkah-Langkah Penggunaan Kartu Huruf

Adapun Langkah-Langkah Penggunaan Kartu Huruf menurut (Rahayu dan Destiana, 2024:6). Berikut adalah tahapan praktis dalam menggunakan kartu huruf:

1. Menyediakan media yang akan dipakai.
2. Mengatur peserta didik sebelum pembelajaran dilakukan
3. Guru menunjukkan cara memakai media kartu huruf
4. Anak bergiliran memakai media kartu huruf.
5. Guru mengacak media kartu huruf, setelah anak mengucapkan nama buah, binatang serta benda yang huruf depannya sama dengan huruf terdapat pada kartu danguru menemani dan menyemangati

anak saat mengalami kesusahan dalam membaca huruf yang terdapat di kartu.

e) Kelebihan Dan Kelemahan Kartu Huruf

Kelebihan dan kelemahan media kartu huruf menurut (Andi dan Mubin (2022:5) adalah:

Kelebihan:

1. Murah.
2. Dapat diakses oleh semua kalangan.
3. Tidak membutuhkan peralatan yang khusus.
4. Mudah dibawa kemana- mana atau bersifat fleksibel.
5. Dapat dipahami oleh semua kalangan.
6. Dapat digunakan sewaktu- waktu dan diberbagai tempat.

Kelemahan:

1. Jika dalam penyajian media kurang jelas (font, warna, gambar dan ilustrasi) akan tidak menarik dan cepat membosankan.
2. Ukuran kartu sangat terbatas jika digunakan untuk kelompok besar.
3. Hanya menekankan persepsi indera mata, jika media diberikan ke anak yang mengalami keterbatasan pengalihan akan kurang efektif.

f) Contoh Gambar Kartu Huruf



Gambar 2. 1 Kartu Huruf

5. Kemampuan membaca

1. Pengertian kemampuan membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, (Badan pengembangan dan pembinaan bahasa 2024) *membaca* diartikan sebagai kegiatan melihat serta memahami isi tulisan dengan melafalkan atau hanya dalam hati, sedangkan *kemampuan* berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan untuk melakukan suatu tindakan. Berdasarkan kedua definisi tersebut, kemampuan membaca dapat dipahami sebagai kecakapan seseorang dalam melihat, mengenali, dan memahami simbol-simbol tulisan sehingga memperoleh makna dari bacaan tersebut, baik secara lisan maupun dalam hati. Kemampuan ini mencakup proses mengenali huruf, memahami kata dan kalimat, serta menafsirkan

informasi yang disampaikan melalui teks, sehingga menjadi dasar penting dalam proses belajar dan perkembangan pengetahuan seseorang.

Menurut (Ananta, dkk 2023:113) Membaca merupakan suatu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, mempertajam penalaran, mempertinggi daya pikir dan untuk mencapai kemajuan zaman. Membaca sangat erat hubungannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia karena membaca adalah salah satu dari empat aspek bahasa (membaca, menulis, berbicara, menyimak/mendengar) yang diterapkan menjadi kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan Berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca

Adapun Menurut Dalman (2017:5), membaca merupakan sebuah proses mengubah bentuk lambang/tanda/tulisan menjadi wujud makna. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan seseorang untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata dalam bahasa. Selain itu, membaca merupakan bagian dari kehidupan seseorang yang tidak bisa dipisahkan. Hal ini terjadi karena dengan membacalah kita bisa mendapatkan ilmu pengetahuan/wawasan baru. Dengan membaca ini kita dapat memperoleh informasi melalui kegiatan tersebut.

Menurut (Herianto, 2020,1) membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulis atau hurufhuruf. Dapat dipahami bahwa pada tingkatan membaca permulaan, proses pengubahan inilah yang terutama dibina dan dikuasai, dan ini terutama dilakukan pada masa anak-anak, khususnya pada tahun permulaan di sekolah. Pengertian pengubahan di sini juga mencakup pengenalan huruf-huruf sebagai lambang bunyibunyi bahasa. Setelah pengubahan bunyi bahasa tersebut dikuasai secara mantap, barulah penekanan diberikan pada pemahaman isi bacaan. inilah yang dibina dan

dikembangkan secara bertahap pada tahun-tahun selanjutnya di sekolah.

Adapun Menurut (Muammar, 2020:2) Membaca permulaan merupakan tahap proses belajar membaca bagi siswa SD di kelas rendah. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca, menangkap isi bacaan dengan baik. Hal ini dimaksud siswa dituntut mampu mengenali melafalkan huruf, suku kata, kelompok kata dengan tepat dan mengubah tulisan tersebut ke dalam bentuk bunyi yang bermakna

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa dengan kegiatan memahami isi bacaan dan mengubahnya ke dalam bentuk lambang dari apa yang dibacanya dan memiliki sebuah makna. Tidak hanya itu, membaca ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana pandangan dan pengetahuan penulis sehingga pembaca dapat menilai hasil dari apa yang dibacanya. dengan demikian, seorang pembaca yang baik adalah yang mampu menangkap dan memahami bacaan dari apa yang dibaca sehingga pembaca juga dapat menghasilkan sebuah karya/tulisan.

2. Tujuan Membaca

Adapun Tujuan membaca menurut (Palaler, dkk 2024:326) sebagai berikut:

- 1) Kesenangan.
- 2) Menyempurnakan startegi tertentu.
- 3) Mempergunakan strategi tertentu.
- 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik.
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan suatu informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks menjawab pertanyaan – pertanyaan yang spesifik.

3. Manfaat Membaca

Adapun manfaat membaca permulaan menurut (Wati, dkk 2023: 344) sebagai berikut:

1. Membaca permulaan agar siswa dapat mengenal, menghafal, memahami, dan melafalkan isi tulisan, sehingga pada akhirnya siswa dapat membaca dengan baik dan lancar.

2. Membaca permulaan agar siswa dapat mengenal lambang Bahasa, mengenal kata dan kalimat, lancar membaca dan mengetahui makna bacaan.

6. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, ((Badan pengembangan dan pembinaan bahasa 2024) *mata pelajaran* diartikan sebagai bidang studi yang diajarkan dalam jenjang pendidikan tertentu, sedangkan *Bahasa Indonesia* didefinisikan sebagai bahasa resmi negara yang digunakan sebagai alat komunikasi nasional, bahasa persatuan, dan bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. Berdasarkan kedua definisi tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dipahami sebagai bidang studi yang mempelajari kaidah, penggunaan, dan keterampilan berbahasa Indonesia, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mata pelajaran ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara komprehensif agar mampu berkomunikasi dengan baik dan benar serta memahami berbagai bentuk informasi dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi

pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah (Ali, 2020: 36) Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Selain mempelajari kaidah-kaidah bahasa, penting juga bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama dalam konteks Bahasa Indonesia (Fatah dan Utami, 2024: 91)

b. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia

Ada Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut (Minahul dan Aryanto, 2023: 556), yaitu:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

- 4) Menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.

c. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Adapun Fungsi pembelajaran bahasa indonesia menurut (Minahul dan Aryanto, 2023: 556) antara lain:

- 1) Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar peserta didik.
- 2) Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program

pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.

- 4) Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- 6) Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.
- 7)

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran yang telah dilakukan terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya, ditemukan sejumlah penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

Nama/ Tahun Judul/ Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan	Hasil penelitian
Karimah dan Khosiah/ 2024/ “Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Media Permainan Kartu Huruf Di Mi Darus Sholihin	Penelitian ini mengkaji Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf dan Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Sdn 57 Bengkulu Selatan. Sedangkan penelitian terdahulu hanya mengkaji satu	Penelitian Sama-sama mengkaji keterampilan membaca dan penggunaan media kartu huruf.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa antara siklus 1 antara lain dari ketelatenan anak dalam bermain kartu huruf 68,05%, Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad 64,02% dan kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kalimat sebesar 67,01%, sedangkan pada siklus 2, ketelatenan anak

	media saja yaitu kartu huruf.		dalam bermain kartu huruf 97,01%, Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad 95,07% dan kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kalimat sebesar 98,05%. Jadi mengalami peningkatan antara siklus1 ke siklus2 dengan menggunakan Media Permainan Kartu Huruf.
Umarsana dan Ngatmini/ 2025/ "Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap	Penelitian terdahulu tidak mencantumkan tempat penelitiannya dilakukan dan	Penelitian ini sama-sama mengkaji pengaru media pembelajaran kartu huruf dan	Hasil dari penelitian ini Hasil kajian menunjukkan bahwa kartu huruf efektif dalam

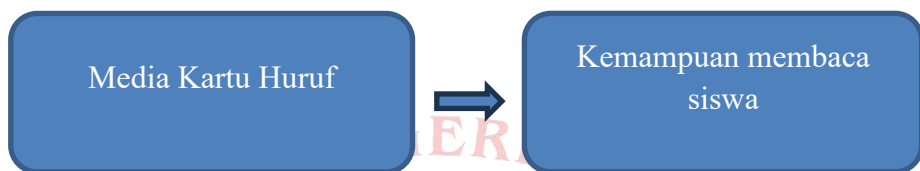
Kemampuan Membaca”	tidak mencantumkan kelas yang ditelitinya sedangkan penelitian ini mencantumkan kelasnya.	sama-sama terhadap kemampuan membaca.	memfasilitasi proses literasi awal dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media kartu huruf sangat direkomendasikan bagi pendidik dalam mendukung pembelajaran membaca anak secara optimal dan berkelanjutan..
Maharani/ 2024/ “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan	Penelitian terdahulu mengkaji di SDN 104324 Naga Kesiangan sedangkan	Penelitian ini sama-sama mengkaji media kartu huruf dan sam- sam di	Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 104324 Naga Kesiangan”	penelitian ini di SD Negri 57 Bengkulu Selatan.	laksanakan di kelas 1.	di sekolah dasar telah memberikan dampak yang cukup besar bagi siswa, terutama dalam hal membaca, Penggunaan telah terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
---	--	---------------------------	---

Meskipun memiliki orientasi yang sama pada variabel media dan kemampuan membaca, penelitian ini tetap memiliki beberapa perbedaan esensial jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu dari aspek ruang lingkup, metodologi, dan lokasi penelitian. Perbedaan dengan penelitian Karimah dan Khosiah (2024) terletak pada konteksnya, di mana penelitian terdahulu berfokus pada variasi permainan kartu huruf di MI Darus Sholihin, sedangkan penelitian ini secara khusus menguji pengaruh penggunaan media kartu huruf dalam materi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, perbedaan dengan penelitian Umarsana dan Ngatmini (2025) sangat terlihat pada jenis penelitiannya; penelitian terdahulu merupakan studi literatur

teoretis yang bersifat umum tanpa mencantumkan lokasi empiris dan batasan kelas, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang memiliki batasan subjek dan objek yang jelas. Terakhir, perbedaan dengan penelitian Maharani (2024) terletak pada lokus atau tempat penelitiannya, di mana penelitian terdahulu dilaksanakan di SDN 104324 Naga Kesiangan, sementara penelitian saat ini mengambil tempat di SD Negeri 57 Bengkulu Selatan, yang tentu saja membawa karakteristik latar belakang siswa dan lingkungan belajar yang berbeda. Persamaan mendasar antara penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu terletak pada variabel yang dikaji, di mana seluruhnya sama-sama meneliti mengenai efektivitas dan pengaruh penggunaan media kartu huruf sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan membaca siswa pada tingkat dasar. Secara lebih spesifik, persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karimah dan Khosiah (2024), serta Maharani (2024) adalah fokus subjek yang dituju, yaitu sama-sama mengkaji kemampuan membaca pada anak usia dini atau kelas awal. Bahkan, penelitian Maharani (2024) memiliki kesamaan yang sangat identik dalam hal ruang lingkup implementasi kelas, yakni sama-sama dilaksanakan pada jenjang Kelas 1 Sekolah Dasar.

C. Kerangka Berpikir



Gambar2. 2 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Berdasarkan analisis latar belakang dan kajian pustaka, penelitian ini menetapkan hasil asumsi sebagai landasan operasional berikut:

1. Metode Pedagogis Monoton Metode pembelajaran konvensional di SDN 57 Bengkulu Selatan yang hanya mengandalkan papan tulis dan buku teks diidentifikasi tidak lagi memadai untuk mengakomodasi kebutuhan literasi dasar siswa kelas 1 yang membutuhkan stimulasi lebih beragam.
2. Media media konkret (kartu huruf) dipandang sebagai salah satu media yang mampu menciptakan pengalaman belajar multisensori, yang menyentuh aspek visual pada peserta didik.
3. Komplementaritas Karakteristik Media Terdapat keterbatasan intrinsik jika media digunakan secara parsial:

kartu huruf unggul dalam manipulasi fisik namun minim narasi.

4. Aktivasi Konstruktivisme Siswa penggunaan media diasumsikan secara kuat mampu mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif. Integrasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi nyata dengan alat peraga dan konten digital.
5. Potensi Eskalasi Kemampuan Literasi Rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 saat ini bukan merupakan hambatan permanen, melainkan implikasi dari kurangnya inovasi media. Melalui intervensi yang tepat, terdapat potensi signifikan untuk meningkatkan capaian literasi dasar siswa secara terukur.

E. Hipotesis

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 57 Bengkulu Selatan.

H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 57 Bengkulu Selatan.