

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media *Flipbook* Berbasis *Game* Digital Edukatif Pada Kelas II MIS Nurul Iman Kotasan

Irma Melati^{*1}, Umar Darwis², Dalimawaty Kadir³, Sujarwo⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: irmamelati@umnaw.ac.id

Abstract

The beginning reading ability was a basic skill that was important for SD students to master as a foundation for understanding various subjects. However, the initial reading ability of class II students at MIS Nurul Iman Kotasan was still low, especially in recognizing letters, reading syllables, words and simple sentences. The objective of the research was to improve beginning reading skills through the application of a Deep Learning approach assisted by Flipbook media based on educational digital games. The method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles with 20 students as subjects. The data collection techniques include tests, observation and documentation. The results of the research showed an increase in initial reading ability. The students' average score increased from 59.9 in the pre-cycle to 67.75 in the first cycle and 79.05 in the second cycle. The percentage of learning completeness also increased from 30% to 45% and reached 90% in cycle II. Apart from improving learning outcomes, the application of this approach and media also increases student activity and motivation in learning to read.

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang penting dikuasai siswa sekolah dasar sebagai fondasi dalam memahami berbagai mata pelajaran. Namun, kemampuan membaca permulaan kelas II MIS Nurul Iman Kotasan masih rendah, terutama dalam mengenal huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 20. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan. Nilai rata-rata meningkat dari 59,9 pada pra siklus menjadi 67,75 pada siklus I dan 79,05 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 30% menjadi 45% dan mencapai 90% pada siklus II.

Article History

Received :2026-07-17

Reviewed:2026-07-24

Published:2026-09-21

Keywords

Early Reading, Deep Learning, Flipbook, Game

Sejarah Artikel

Diterima: 2026-07-17

Direview: 2026-07-24

Disetujui: 2026-09-21

Kata Kunci

Membaca Permulaan, Deep Learning, Flipbook, Game

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan pendekatan dan media tersebut juga meningkatkan keaktifan serta motivasi dalam pembelajaran membaca

PENDAHULUAN

Ability adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan atau aktivitas. Kemampuan juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menyelesaikan masalah, memahami konsep konkret dan abstrak, dan belajar dengan efektif. *Ability* dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan baik, menurut beberapa pendapat (Wardani & Trisnani, 2018).

Membaca permulaan merupakan keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Siswa diperkenalkan abjad A hingga Z, dan huruf-huruf ini dilafalkan dan dihafalkan bunyinya. Membaca permulaan diberikan pembelajaran pada kelas rendah (SD), yang berarti kelas satu hingga kelas tiga. Pendidikan awal membaca pada tahap ini sangat penting karena siswa perlu mendapatkan latihan yang cukup untuk membaca dengan lancar dan percaya diri sebelum melanjutkan ke tahap membaca lanjutan (Muammar, 2020).

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang diperlukan siswa untuk mengenal huruf, melafalkan bunyi huruf, membaca dengan lancar suku kata, kata, dan kalimat sederhana, dan memahami makna bacaan sebagai tahap awal pembelajaran membaca di kelas rendah sekolah dasar. Kemampuan ini melibatkan komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui latihan yang berulang.

Pembelajaran membaca permulaan adalah tahap dalam proses pembelajaran membaca di mana siswa mulai memahami sistem tulisan yang diwakili secara visual (Syafi'ie, 1999). Tujuan membaca awal adalah agar "Siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat" (Depdikbud, 1994/1995).

Tujuan kemampuan membaca permulaan adalah untuk membantu siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas I dan II, mengenal huruf, membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat, serta memahami dasar-dasar bacaan sebagai bekal untuk membaca lebih lanjut. Selain itu, membaca permulaan juga bertujuan untuk mendukung keberhasilan siswa dalam mata pelajaran lain. Kegiatan belajar membaca permulaan dimulai dengan pengenalan lambang huruf. Selanjutnya, belajar memahami suku kata, kata, hingga kalimat sederhana dan memahaminya (Auladuna, 2014).

Aspek kemampuan membaca permulaan meliputi ketepatan lafal, kelancaran membaca, penggunaan intonasi yang tepat, serta kemampuan memahami materi bacaan yang sederhana (Dalman, 2013). Keterampilan membaca pada tahap awal dipengaruhi oleh faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, sosial ekonomi, serta faktor psikologis seperti motivasi dan minat belajar (Rahim, 2005).

Berdasarkan hasil observasi di kelas II MIS Nurul Iman Kotasan, Keterampilan membaca pada tahap awal siswa masih belum optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dengan tepat dan masih menggunakan cara meneja ketika membaca, kurang tepat dalam pelafalan, dan masih mengalami kesulitan dalam membaca kalimat sederhana secara lancar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan pendekatan pembelajaran dan media yang mampu melibatkan secara aktif. Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang guru dalam melaksanakan

kegiatan belajar yang menjadi dasar untuk menentukan strategi dan metode yang digunakan (Rusman & dkk., 2015).

Salah satu alternatif pendekatan yang dapat digunakan ialah *Deep Learning*. Pendekatan ini mengutamakan proses belajar yang dilakukan secara berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*). Dengan demikian, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga memahami konsep serta mengaitkannya dengan pengalaman yang mereka miliki.

Pendekatan *Deep Learning* menurut (Marton & Saljo, 1976) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman prinsip secara bermakna sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan dalam beragam konteks, bukan sekadar menghafal fakta seperti pada *surface learning*. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menguasai informasi, tetapi juga memahami ide secara mendalam dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah dalam situasi baru.

Pendekatan *Deep Learning* berorientasi pada proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, berpartisipasi secara aktif, serta mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan kondisi atau pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses belajar tidak hanya berfokus npada kemampuan menghafal materi (Khasanah et al., 2025).

Dalam pelaksanaannya, pendekatan *Deep Learning* berlandaskan pada tiga prinsip utama, meliputi *mindful learning* yang menekankan kesadaran dalam belajar, *meaningful learning* yang mengaitkan materi dengan pemahaman dan pengalaman siswa, serta *joyful learning* yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

sehingga memperoleh pengalaman belajar yang utuh (Prawiyogi & Rosalina, 2025).

Pendekatan *Deep Learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkreasi, berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta meningkatkan kesadaran metakognitif. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, bermakna, dan menyenangkan (Hasanuddin et al., 2025).

Penerapan pendekatan tersebut didukung oleh model *Problem Based Learning* (PBL) yang mendorong aktif dalam memecahkan masalah, serta penggunaan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai dasar dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan baru sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Subiyantoro, 2025).

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama (Syamsidah & Suryani, 2018).

Dalam menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), guru harus memiliki kemampuan untuk merancang langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar siswa. Sintaks pembelajaran yang diciptakan dari penerapan model PBL juga harus diketahui oleh guru (Subiyantoro, 2025).

Menurut Subiyantoro (2025), sintaks Model PBL terdiri dari lima tahap yaitu (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membantu individu dan kelompok melakukan penyelidikan, (4) mengembangkan dan menyajikan karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Syamsidah & Suryani (2018) menyatakan bahwa ada beberapa karakteristik PBL yang membedakannya dari pembelajaran konvensional, yaitu (1) masalah menjadi kunci dari proses pembelajaran, (2) pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*), (3) masalah yang disajikan asli dan relevan dengan kehidupan siswa (4) pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) menghasilkan informasi baru, dan (5) pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memiliki banyak penggunaan di berbagai jenjang pendidikan karena mampu mendorong pembelajaran aktif berpikir kritis dan pemecahan masalah. Sebagai pendekatan yang berpusat pada siswa, PBL memberikan siswa pengalaman belajar nyata melalui penyelesaian masalah (Subiyantoro, 2025).

Media digital adalah media yang menggunakan teknologi digital untuk menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan membuat materi lebih mudah diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat elektronik (Hendra et al., 2023).

Flipbook adalah media pembelajaran digital dalam bentuk buku elektronik yang dapat memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga

proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan interaktif (Riyanto, 2011).

Media *Flipbook* memiliki sifat interaktif, dapat diakses dengan mudah menggunakan berbagai perangkat digital, dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri sehingga sesuai untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 (Mutaqin & Others, 2024). *Game* edukatif adalah permainan yang dirancang untuk menggabungkan elemen hiburan dan pendidikan sehingga dapat membantu siswa belajar, meningkatkan keterampilan mereka, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Haryanto et al., 2024). *Game* digital edukatif dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam membaca permulaan dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Setiarini et al., 2024).

Penelitian Nurasyiah et al. (2023), Setiarini et al. (2024) dan Azizah & Sukardi (2024) menunjukkan bahwa media *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mendorong keaktifan siswa serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Namun, penelitian yang menggabungkan pendekatan *Deep Learning*, model PBL, media *Flipbook*, dan *Game* Digital Edukatif dalam pembelajaran membaca permulaan masih terbatas. Oleh karena itu, integrasi keempat unsur tersebut menjadi salah satu aspek kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II Mis Nurul Iman Kotasan melalui penerapan *Deep Learning*

dengan dukungan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran awal membaca melalui penerapan pendekatan *Deep Learning* dengan bantuan media *Flipbook* dan *Game* Digital Edukatif. PTK ini menggunakan model spiral *Kemmis & McTaggart*, yang terdiri dari empat tahap pada dua siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan, observasi, dan refleksi.

Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di kelas II (Dua) Mis Nurul Iman Kotasan. Madrasah tersebut beralamatkan di Dusun V Desa Kotasan Kec. Galang Kab. Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Pengambilan penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-Mei 2026.

Subjek penelitian ini terdiri atas 20 siswa kelas II MIS Nurul Iman Kotasan, dengan jumlah 12 siswa laki-laki dan 8 siswa Perempuan. Adapun objek penelitian berfokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan pendekatan *Deep Learning* dengan bantuan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa,

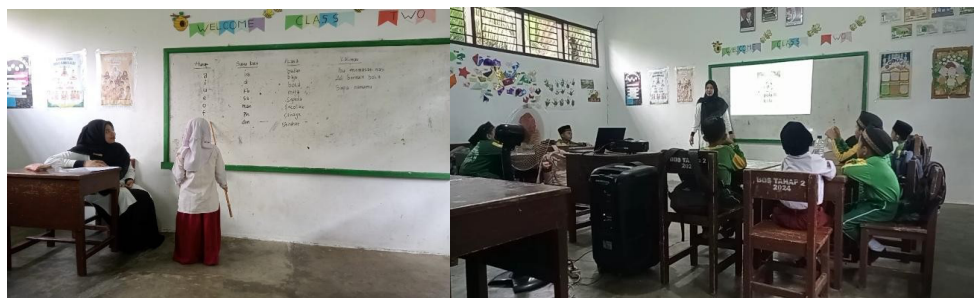
sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi penelitian. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam setiap siklus. Keberhasilan penelitian ditentukan apabila sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai minimal 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), disertai dengan peningkatan aktivitas belajar pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus, yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan penelitian dilakukan dengan menerapkan pendekatan *Deep Learning* yang didukung media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif dalam pembelajaran membaca permulaan. Sebelum pelaksanaan tindakan pada siklus I Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di kelas II (Dua) Mis Nurul Iman Kotasan. Madrasah tersebut beralamatkan di Dusun V Desa Kotasan Kec. Galang Kab. Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Pengambilan penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-Mei 2026., guru terlebih dahulu memberikan tes pra-siklus sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prasiklus, Gambar 2. Siklus I, Pertemuan 1

Gambar 1 menggambarkan kondisi pembelajaran sebelum tindakan diterapkan. Pada tahap ini, kemampuan membaca permulaan siswa masih berada pada Tingkat rendah, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Gambar 2 memperlihatkan proses pembelajaran dalam

mengenal bentuk dan bunyi huruf dengan memanfaatkan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *Deep Learning* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL).



Gambar 3. Siklus II, Pertemuan 1

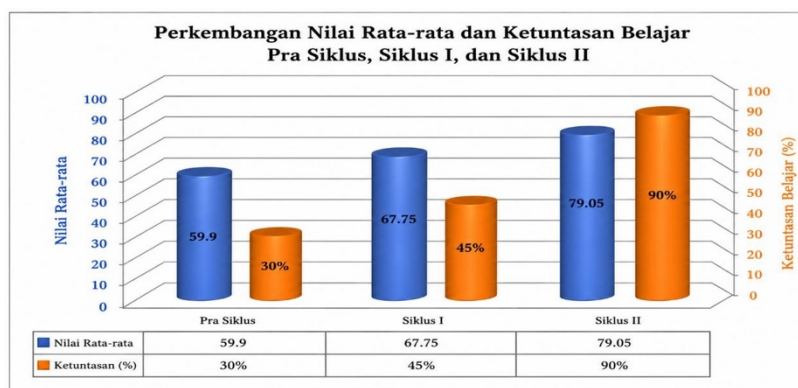
Gambar 3 memperlihatkan aktivitas siswa dalam mengenali serta membedakan bentuk dan bunyi huruf yang sering mengalami kekeliruan dengan menggunakan media *Flipbook* dan *Game* Digital Edukatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa

mengalami peningkatan setelah diterapkannya tindakan pada setiap siklus. Evaluasi akhir pada siklus II dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perkembangan hasil tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Belajar

No.	Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan (%)
1.	Pra Siklus	59,90	30%
2.	Siklus I	67,75	45 %
3.	Siklus II	79,0	90 %



Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Gambar 4. Grafik Perkembangan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan membaca permulaan siswa menunjukkan peningkatan pada setiap tahap penelitian. Nilai rata-rata yang semula 59,90 pada prasiklus meningkat menjadi 67,75 pada siklus I dan mencapai 79,05 pada siklus II. Sejalan dengan hal tersebut, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 30% pada prasiklus menjadi 45% pada siklus I, kemudian mencapai 90% pada siklus II. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Perubahan positif juga terlihat dari aktivitas siswa dalam selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menunjukkan antusiasme saat menggunakan media *Flipbook*, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih baik ketika membaca dan memberikan jawaban atas pertanyaan guru.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas dua siklus menunjukkan bahwa siswa di kelas II MIS Nurul Iman Kotasari dapat memperbaiki kemampuan membaca mereka pada awalnya dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning* yang menggunakan *Flipbook* berbasis *Game Digital Edukatif*. Pendekatan ini menggabungkan prinsip *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful Learning* dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

Kegiatan yang menggunakan pendekatan ini meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Teori Marton & Saljo (1976) menyatakan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam dalam penelitian ini didasarkan pada upaya siswa untuk memahami pelajaran lebih dari hanya mengingat informasi. Dalam proses membaca awal, siswa tidak hanya diminta menghafal bentuk huruf, tetapi mereka juga diminta untuk memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya, dan kemudian menggunakan pemahaman mereka tentang makna huruf-huruf tersebut. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik membaca.

Biggs & Tang (2011) yang menyatakan bahwa *Deep Learning* membutuhkan keterlibatan kognitif yang tinggi dari siswa, juga memperkuat hal ini. Siswa menunjukkan keterlibatan saat mereka berbicara, menjawab pertanyaan, membedakan huruf yang sering tertukar, melihat bentuk dan bunyi huruf, dan mencoba membaca secara langsung. Siswa tidak hanya mendengarkan instruksi guru, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan yang membutuhkan perhatian, pemahaman, dan penerapan pengetahuan. Kondisi ini

mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan bermanfaat.

Tujuan pembelajaran membaca bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca juga terkait dengan peningkatan kemampuan membaca permulaan. Harris & Sipay (1980) mengatakan bahwa salah satu tujuan membaca permulaan adalah untuk membantu siswa mengubah perasaan mereka, menjadi lebih percaya diri, meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan, dan meningkatkan rasa apresiasi mereka terhadap karya sastra. Teori tersebut sesuai dengan hasil penelitian karena setelah tindakan siswa diberikan, mereka terlihat lebih percaya diri saat membaca, lebih berani menjawab pertanyaan guru, dan lebih aktif berkomunikasi. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat tidak hanya pada hasil ujian, tetapi juga pada perubahan perspektif dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Teori Auladuna (2014) menyatakan bahwa pembelajaran membaca dimulai dengan pengenalan lambang huruf dan kemudian mempelajari suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Dalam penelitian ini, tahapan ini diterapkan secara bertahap, dengan siswa mengenal bentuk dan bunyi huruf, kemudian membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana, dan kemudian membaca kali. Dengan memberikan materi secara bertahap, siswa memperoleh keterampilan membaca yang lebih baik, mulai dari keterampilan dasar hingga keterampilan yang lebih kompleks.

Selain kemampuan untuk mengenali huruf dan membaca kata, penelitian ini juga memperhatikan aspek lafal, kelancaran, kejelasan suara, dan intonasi. Hal ini sesuai dengan teori Akhadiyah & dkk (1993) bahwa

kemampuan membaca permulaan terdiri dari lafal, kelancaran, kejelasan suara, dan intonasi yang tepat. Akibatnya, kegiatan pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami huruf dan membaca kata, tetapi juga mengajarkan mereka membaca dengan lafal yang tepat, suara yang jelas, lebih lancar, dan intonasi yang sesuai.

Kegiatan membaca yang dilakukan setiap siklus menunjukkan penerapan teori tersebut. Siswa memiliki kesempatan untuk membaca berulang kali, baik secara individual maupun dalam kelompok. Siswa mempraktikkan pelafalan setelah guru memberikan contoh. Siswa yang masih mengalami kesulitan membedakan huruf dan membaca dengan lancar menerima latihan yang lebih intensif selama Siklus II. Seperti yang dinyatakan oleh Akhadiyah & dkk (1993), kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah disesuaikan dengan elemen kemampuan membaca permulaan.

Pendekatan *Deep Learning* didukung oleh media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif. *Flipbook* yang digunakan untuk menyajikan materi membaca secara bertahap dan visual, sedangkan *Game* Digital Edukatif digunakan untuk memberikan latihan dan penguatan. Siswa lebih tertarik untuk belajar karena tampilan dan kegiatan permainan yang menarik. Penggunaan kedua media ini memungkinkan siswa untuk mengamati, membaca, mencoba, dan mengulang informasi, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Penerapan pendekatan pembelajaran mendalam dalam penelitian ini tidak hanya menekankan kemampuan siswa untuk mengingat huruf dan kata, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami dan menggunakan apa yang mereka ketahui. Hal ini sesuai dengan teori Biggs & Tang (2011)

tentang pentingnya keterlibatan kognitif siswa dan teori Marton & Saljo (1976) tentang pemahaman materi secara mendalam. Auladuna (2014) menawarkan tahapan membaca permulaan dan komponen membaca permulaan menurut Akhadijah & dkk (1993). Oleh karena itu, pembelajaran membaca yang lebih aktif, terarah, dan bermakna dapat dicapai melalui penerapan *Deep Learning* dengan bantuan *Flipbook* dan *Game Digital Edukatif*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal siswa meningkat setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata kemampuan membaca awal siswa sebesar 59,90 dengan ketuntasan klasikal sebesar 30%. Pada tahap I, nilai rata-rata meningkat menjadi 67,75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 45%. Pada tahap II, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,05 dengan ketuntasan klasikal sebesar 45%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dan memahami materi secara bertahap meningkatkan kemampuan membaca awal mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Marton & Saljo (1976) bahwa pemahaman materi, bukan mengingat, adalah fokus *Deep Learning*. Siswa tidak hanya menghafal bentuk huruf, mereka juga diajarkan untuk memahami bentuk dan bunyi huruf, menghubungkannya ke suku kata, dan membaca kata dan kalimat sederhana.

Peningkatan tersebut juga sesuai dengan pendapat Biggs & Tang (2011) yang menekankan bahwa *Deep Learning* membutuhkan keterlibatan kognitif yang tinggi dari siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam mengamati, membedakan, membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta

mempraktikkan kemampuan membaca. Keterlibatan tersebut semakin terlihat pada Siklus II ketika siswa diberikan latihan untuk mengatasi kesalahan dalam membedakan huruf yang sering tertukar. Dengan demikian, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan pemahaman mereka secara langsung dalam kegiatan membaca.

Hasil penelitian yang diperbarui, jika dikaitkan dengan teori Auladuna (2014), menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan dalam berbagai tahap pembelajaran membaca, mulai dari pengenalan lambang huruf, pemahaman suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana. Pembelajaran yang dilakukan secara bertahap memungkinkan siswa menguasai kemampuan dasar membaca sebelum melanjutkan ke bentuk bacaan yang lebih kompleks.

Namun, menurut teori Akhadijah & dkk (1993), kemampuan membaca permulaan tidak hanya terkait dengan pemahaman huruf, tetapi juga lafal, kelancaran, kejelasan suara, dan intonasi yang benar. Dalam penelitian ini, siswa diberi kesempatan untuk memperbaiki pelafalan mereka, meningkatkan kelancaran mereka, memperjelas suara mereka, dan menguntakan mereka.

Menurut Harris & Sipay (1980), tujuan membaca permulaan juga terkait dengan peningkatan kemampuan membaca tersebut. Siswa yang sebelumnya tidak percaya diri dalam membaca mulai berani membaca di depan guru dan teman-temannya. Selama pembelajaran, siswa juga lebih aktif menjawab pertanyaan dan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diambil siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik mereka tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri

mereka dan kemampuan berkomunikasi mereka.

Oleh karena itu, hasil menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa telah meningkat setelah penerapan pendekatan *Deep Learning*, yang memanfaatkan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif dan peningkatan nilai rata-rata dari 59,90 menjadi 67,75 menjadi 79,05, dan peningkatan ketuntasan klasik dari 30% menjadi 45% menjadi 90%. Teori-teori seperti teori Marton & Saljo (1976) tentang pemahaman mendalam, teori Biggs & Tang (2011) tentang keterlibatan kognitif, teori Auladuna (2014) tentang tahapan membaca permulaan, dan teori Akhadijah & dkk (1993) tentang komponen kemampuan membaca permulaan semua memperkuat temuan ini.

Dengan Siklus II mencapai ketuntasan klasik sebesar 90%, indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% telah tercapai. Kemampuan membaca awal siswa di kelas II MIS Nurul Iman Kotasan telah ditingkatkan dengan sukses dengan bantuan pendekatan *Deep Learning* yang dibantu oleh *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif.

SIMPULAN

Penerapan pendekatan *Deep Learning* dengan dukungan media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIS Nurul Iman Kotasan. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata hasil belajar, yaitu dari 59,90 pada pra siklus menjadi 67,75 pada Siklus I dan meningkat menjadi 79,05 pada Siklus II. Sejalan dengan peningkatan tersebut, persentase ketuntasan belajar juga mengalami perkembangan dari 30% pada pra siklus menjadi 45% pada Siklus I, kemudian mencapai 90% pada Siklus II.

Tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca permulaan, penerapan pendekatan tersebut juga mampu mendorong keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan *Deep Learning* yang didukung media *Flipbook* berbasis *Game* Digital Edukatif dapat menjadi salah satu pilihan pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhadijah, S., & dkk. (1993). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Auladuna. (2014). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di SD/MI. *Auladuna*. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/550/0>
- Azizah, E. D., & Sukardi. (2024). Innovation in Indonesian Language Learning: The Impact of Flipbook Media on Elementary School Students' Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 316–327. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.74552>
- Biggs, J. B., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University: What the Student Does* (4th ed. (ed.)). Open University Press PP - Maidenhead, England.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. PT Raja Grafindo Persada.
- Harris, A. J., & Sipay, E. R. (1980). *How to Increase Reading Ability: A Guide to Developmental and Remedial Methods*. Longman.
- Haryanto, Perdana, M. A., & Putri, E. O. (2024). *Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian Media Game Edukatif*. UNY Press.
- Hasanuddin, M. N., Rohmad, M. A., & Wachidah, H. N. (2025). Penerapan

- Deep Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menengah Atas Negeri. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 31, 263–269.
<https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i2.2130>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khasanah, U., Alanur, S. N., & Trisnawati, S. N. I. (2025). *Deep Learning Dalam Pendidikan*. 1.
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I—Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11.
<https://doi.org/10.1111/j.2044-8279.1976.tb02980.x>
- Muammar, M. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar* (Hilmiati (ed.); Cetakan 1). Sanabil.
<http://www.sanabil.web.id>
- Mutaqin, Z., & Others. (2024). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Universitas Negeri Gorontalo.
<https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10717/Buku-Referensi-Inovasi-Pembelajaran-Berbasis-Digital-Abad-21.pdf>
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, & Atikah, C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Khoirurrijal, K., Fadriati, F., Sofia, S., Anisa Dwi, M., Sunaryo, G., Abdul, M., ... & Suprapno, S. (2022). *Pengembangann Kurikulum Merdeka*.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825-837.
- Anak Usia 4-5 Tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 17–34.
<https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287>
- Prawiyogi, A. G., & Rosalina, A. (2025). *Deep Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar* (R. Fadhli (ed.); 1st ed.). Indonesia Emas Group.
- Rahim, F. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Riyanto. (2011). *Flipbook: Teknologi Buku Digital Tiga Dimensi*. Penerbit Deepublish.
- Rusman, & Dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Setiarini, D., Margunayasa, G., & Rati, 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/jea.v8i3.78594>
- Subiyantoro, S. (2025). *Problem & Project-Based Learning* (Andriyanto (ed.)). Penerbit Lakeisha.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL): Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan* (1st ed.). Deepublish Publisher.
- Wardani, S. Y., & Trisnani, R. P. (2018). *Informasi Karier* (Cetakan Pertama).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.