

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di era pendidikan abad ke-21, literasi baca tulis tidak lagi dipahami sebagai sekadar keterampilan dasar, melainkan sebagai kemampuan esensial untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi. Literasi menjadi fondasi dari semua bentuk pembelajaran dan berpikir kritis, terutama pada masa kanak-kanak yang merupakan periode emas perkembangan kognitif. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara materi ajar dan pengalaman belajar peserta didik, khususnya pada jenjang usia dini dan pendidikan dasar. UNESCO (2023) menyatakan bahwa media yang efektif harus mendukung perkembangan bahasa dan pemahaman melalui keterlibatan aktif, eksplorasi kontekstual, dan visualisasi yang sesuai dengan dunia anak.

Lembaga internasional seperti UNICEF dan World Bank mendorong inovasi rancangan media pembelajaran yang mendukung literasi anak secara holistik. World Bank (2021) menekankan bahwa media untuk peserta didik awal harus mampu memfasilitasi proses membaca, menulis, dan memahami informasi melalui aktivitas yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan konteks kehidupan mereka. Pendekatan berbasis cerita, visualisasi naratif, dan permainan edukatif terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan ketertarikan anak terhadap literasi daripada media repetitif atau mekanistik. Hal ini diperkuat oleh ulasan sistematis mengenai *Digital Game-Based Learning* pada anak usia prasekolah menunjukkan bahwa permainan edukatif digital meningkatkan keterlibatan kognitif dan keterampilan berpikir pada anak (Najmeh Behnamnia dkk., 2022).

Lebih jauh, UNICEF (2021) menegaskan bahwa pembelajaran anak menjadi lebih kuat ketika media pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendukung refleksi, keterlibatan emosional, dan pemaknaan personal terhadap materi. Literasi bukan sekadar hasil latihan membaca atau menulis, melainkan tumbuh dari pengalaman bermakna yang menyatukan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Data

global mendukung hal ini: meta-analisis oleh Kim, Gilbert, Yu, dan Gale (2021) dalam *AERA Open* menemukan bahwa aplikasi edukatif interaktif memiliki dampak positif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan literasi dasar seperti pengenalan huruf dan kosa kata. Mereka juga mencatat bahwa jenis media yang memungkinkan keterlibatan sosial—seperti *co-engagement* antara anak dan guru atau orang tua—lebih efektif daripada penggunaan aplikasi secara individual. Temuan ini memperkuat pentingnya merancang media pembelajaran yang kontekstual, komunikatif, multimodal, dan berbasis naratif agar dapat membentuk fondasi literasi baca tulis yang kuat bagi anak usia dini.

Transformasi kurikulum nasional melalui implementasi Kurikulum Merdeka menjadi upaya strategis pemerintah dalam menjawab tantangan pembelajaran di abad 21. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis proyek, berdiferensiasi, serta memberi ruang bagi kreativitas dan eksplorasi (Kemendikbudristek, 2022). Di dalamnya, guru didorong untuk mengembangkan pendekatan yang kontekstual dan bermakna, termasuk dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di setiap fase perkembangan. Pada fase A, yaitu kelas 1 dan 2 SD, pendekatan pembelajaran seharusnya selaras dengan dunia anak yang konkret, imajinatif, dan penuh eksplorasi.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas rendah SD masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, terutama Lembar Kerja Peserta didik (LKS) cetak yang bersifat satu arah dan mekanistik. LKS yang digunakan umumnya hanya menyajikan tugas-tugas mengisi titik-titik, menjodohkan kata, atau menyalin kalimat, tanpa mengaktifkan daya pikir dan keterlibatan emosional peserta didik. Penelitian oleh Suryani & Nugroho (2021) menunjukkan bahwa lebih dari 70% guru SD di sekolah negeri masih mengandalkan LKS sebagai satu-satunya media pendukung literasi, dan hanya sebagian kecil yang mengembangkan media berbasis konteks lokal atau pengalaman peserta didik. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara semangat Kurikulum Merdeka dengan praktik pembelajaran di kelas yang belum sepenuhnya berubah.

Lebih lanjut, banyak media pembelajaran yang digunakan guru belum mengintegrasikan aktivitas literasi baca tulis secara bermakna. Literasi yang dimaksud dalam Kurikulum Merdeka mencakup kemampuan memahami, menanggapi, dan menciptakan teks dalam berbagai bentuk, bukan hanya membaca dan menyalin. Namun demikian, sebagian besar media belum mengakomodasi pengalaman literasi sebagai proses aktif yang melibatkan membaca pemahaman, menulis ekspresif, serta refleksi personal terhadap teks. Direktorat Sekolah Dasar (2023) menegaskan bahwa guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyenangkan, partisipatif, dan literatif agar peserta didik tidak hanya menguasai kompetensi dasar, tetapi juga membentuk kebiasaan berpikir kritis dan kreatif sejak dini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar (Fase A) memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia dini. Anak pada tahap ini belum mampu memahami konsep abstrak secara utuh, sehingga pembelajaran literasi tidak dapat disampaikan hanya melalui metode konvensional seperti ceramah atau latihan tertulis. Anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan menyenangkan, yang dapat diwujudkan melalui penyajian cerita, visualisasi, dan aktivitas multimodal. Menurut Yuliani (2020), pembelajaran yang menggabungkan narasi dan gambar mampu merangsang imajinasi serta meningkatkan pemahaman bahasa anak secara lebih efektif.

Sayangnya, media pembelajaran yang digunakan di kelas I masih didominasi oleh bahan ajar yang tekstual dan kurang kontekstual, sehingga kurang mendukung eksplorasi dan ekspresi peserta didik. Direktorat Sekolah Dasar (2023) menekankan bahwa anak usia dini membutuhkan stimulus yang menyatu dengan dunia mereka, memberi ruang untuk mencoba, mengalami, dan mengungkapkan ide dalam berbagai bentuk. Kondisi ini menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran literasi yang adaptif, interaktif, dan terintegrasi dengan pengalaman anak, agar proses belajar tidak hanya melatih keterampilan teknis membaca dan menulis, tetapi juga membangun fondasi literasi yang fungsional dan bermakna sejak dini.

Namun di sisi lain, guru sering mengalami kendala dalam mengakses atau mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Media yang tersedia sering kali tidak terintegrasi secara utuh dengan Capaian Pembelajaran (CP), gaya belajar peserta didik, dan konteks pembelajaran tematik. Dalam sebuah studi oleh Wulandari & Prasetyo (2022), ditemukan bahwa sebagian besar guru SD merasa kesulitan menyusun media literasi tematik yang mendukung aspek membaca, menulis, dan berpikir kritis secara bersamaan. Guru membutuhkan media yang tidak hanya mendukung pemahaman konten, tetapi juga dirancang sebagai alat bantu yang siap digunakan, fleksibel, dan adaptif terhadap dinamika kelas.

Oleh karena itu, tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah tidak hanya berkaitan dengan isi materi, tetapi juga dengan kebutuhan akan media yang mampu menerjemahkan materi menjadi pengalaman belajar yang utuh, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik fase A.

Literasi baca tulis pada anak usia dini dan kelas rendah sekolah dasar tidak dapat dibatasi pada aspek teknis seperti mengenal huruf, mengeja kata, atau menyalin kalimat. Literasi pada tahap awal justru mencakup keterampilan kompleks yang melibatkan kemampuan memahami makna, mengorganisasi ide, dan mengekspresikan pikiran secara tertulis maupun lisan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung literasi harus mampu mengintegrasikan aktivitas membaca, menulis, berpikir, dan merefleksi secara seimbang. Seperti yang dinyatakan oleh Sulistyowati dan Ramdani (2022), media literasi yang efektif harus membangun pengalaman belajar yang aktif, imajinatif, dan mendorong keterlibatan personal peserta didik terhadap teks yang dipelajari.

Kebutuhan ini semakin penting karena berbagai studi menunjukkan bahwa media yang hanya menargetkan keterampilan mekanistik—seperti latihan membaca nyaring atau menyalin huruf—tidak cukup untuk membangun pemahaman yang mendalam. Literasi, sebagaimana didefinisikan dalam Profil Pelajar Pancasila, mencakup kemampuan memahami informasi, mengevaluasi isi, dan menggunakannya dalam kehidupan nyata (Kemendikbudristek, 2023). Oleh sebab itu, media pembelajaran harus dikembangkan bukan hanya untuk

menumbuhkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat dasar, seperti interpretasi, inferensi, dan refleksi. Media yang menyajikan bacaan bermakna dan menuntun peserta didik untuk merespons secara pribadi lebih efektif dalam membentuk kebiasaan literatif sejak dini.

Selain itu, media yang baik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjembatani aktivitas belajar dengan kebutuhan perkembangan anak. Artinya, media harus memperhatikan aspek psikologis, sosial, dan kognitif peserta didik. Menurut Fauziah & Jannah (2021), media literasi yang ideal bagi anak usia sekolah dasar adalah media yang memungkinkan interaksi multisensori, berpusat pada aktivitas, dan menyediakan ruang untuk eksplorasi makna. Ketika media dirancang untuk beresonansi dengan kehidupan nyata anak—baik melalui cerita, ilustrasi, maupun kegiatan reflektif—pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan berdampak. Dengan demikian, pengembangan media literasi yang terpadu merupakan kebutuhan mendesak untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga relevan secara perkembangan. Sebagai respons terhadap kebutuhan akan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan literatif, penelitian ini menawarkan solusi melalui pengembangan media PELITA (Petualangan Literasi Awal). Media PELITA dirancang sebagai media pembelajaran literasi baca tulis terpadu untuk kelas 1 SD (Fase A), yang menggabungkan cerita visual dengan lembar kerja peserta didik (LKS) berbasis aktivitas literasi. Cerita dalam media ini menghadirkan tokoh utama bernama Lita yang mengajak peserta didik menjelajahi berbagai situasi kontekstual, seperti memilih kebutuhan pokok, membedakan keinginan, serta menyusun langkah-langkah dalam kegiatan sehari-hari. Seluruh alur cerita divisualisasikan secara menarik untuk memancing imajinasi, emosi, dan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami konten pembelajaran.

Topik yang diangkat dalam media PELITA adalah “Kebutuhan dan Keinginan”, sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A yang mencakup kemampuan menyimak, memahami, menulis, serta merefleksikan teks sederhana yang bermakna dan dekat dengan kehidupan anak. Dalam pelaksanaannya, media ini juga diselaraskan dengan struktur pembelajaran berbasis

Problem based learning (PBL), yang mengajak peserta didik menyelesaikan masalah sederhana dari cerita yang dibaca. Model PBL dipilih karena terbukti mampu mendorong keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta keterlibatan personal dalam proses belajar, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Khoirunnisa & Lestari, 2021). Dengan demikian, media PELITA tidak hanya menyajikan konten bacaan, tetapi juga menantang peserta didik untuk mengamati, memecahkan masalah, dan menuliskan gagasannya sendiri dalam bentuk kegiatan literasi.

Media ini juga dikembangkan untuk sepenuhnya selaras dengan Kurikulum Merdeka, baik dari sisi capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik Fase A, maupun prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Seluruh aktivitas dalam LKS PELITA mencerminkan integrasi antara empat level literasi dasar: literal, inferensial, evaluatif, dan reflektif, yang disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Narasi visual yang digunakan pun disusun untuk mengembangkan pengalaman literasi sebagai proses yang utuh, bukan sekadar transfer pengetahuan. Oleh karena itu, media PELITA diharapkan menjadi salah satu bentuk inovasi yang mampu mendukung peningkatan literasi baca tulis dasar secara menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi peserta didik kelas awal sekolah dasar.

Kesesuaian antara media pembelajaran dan kebijakan kurikulum menjadi syarat utama bagi efektivitas proses belajar-mengajar. Media PELITA dikembangkan dengan berlandaskan langsung pada Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia untuk Fase A dalam Kurikulum Merdeka, yang meliputi kemampuan menyimak teks naratif pendek, membaca dengan pemahaman sederhana, menulis ungkapan dan kalimat dasar, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman membaca (Kemendikbudristek, 2023). Aktivitas dalam LKS PELITA secara sistematis dirancang untuk memenuhi keempat aspek tersebut, dengan pendekatan yang menyatu antara konten visual, narasi cerita, dan tugas berbasis respon personal.

Selain mendukung CP, media ini juga selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis pengalaman, sebagaimana ditetapkan dalam panduan implementasi Kurikulum Merdeka. Pembelajaran berdiferensiasi

tidak hanya memfasilitasi kebutuhan belajar yang berbeda antar peserta didik, tetapi juga memperhatikan minat dan profil belajar mereka (Direktorat SD, 2022). Dalam konteks ini, media PELITA menyediakan variasi aktivitas yang memungkinkan peserta didik belajar sesuai gaya belajarnya—baik visual, kinestetik, maupun verbal—melalui interaksi dengan cerita, praktik pemecahan masalah, dan refleksi melalui gambar dan tulisan. Pendekatan berbasis pengalaman juga tampak dalam penyusunan konten yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti memilih kebutuhan di rumah atau menyusun langkah-langkah kegiatan.

Lebih dari itu, media PELITA mendukung pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam membentuk peserta didik yang bernalar kritis, mandiri, dan memiliki kemampuan literasi dasar yang kuat sejak dini. Narasi dan aktivitas yang dikembangkan menstimulus peserta didik untuk bertanya, merespons makna, dan menyampaikan pendapat melalui media tulisan atau gambar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media PELITA sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran literasi bagi kelas awal sekolah dasar. Media ini tidak hanya ditujukan untuk menambah variasi alat bantu ajar, tetapi lebih jauh sebagai media yang mampu menghadirkan pengalaman literasi secara menyeluruh, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik Fase A.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media PELITA berbasis literasi baca tulis?
- 1.2.2. Bagaimana rancangan pengembangan media PELITA berbasis literasi baca tulis?
- 1.2.3. Bagaimana pengembangan media PELITA berbasis literasi baca tulis?
- 1.2.4. Bagaimana implementasi media PELITA berbasis literasi baca tulis?
- 1.2.5. Bagaimana hasil evaluasi media PELITA berbasis literasi baca tulis?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1. Menganalisis kebutuhan dan kondisi awal pembelajaran literasi baca tulis di kelas I (Fase A), termasuk ketersediaan media, strategi pembelajaran, dan kesiapan peserta didik serta guru.
- 1.3.2. Merancang media literasi baca tulis berbasis cerita dan aktivitas multimodal yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan afektif peserta didik kelas I serta relevan dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.
- 1.3.3. Mengembangkan dan memvalidasi media PELITA melalui masukan dari ahli media, ahli materi dan bahasa, serta guru kelas, untuk memastikan validitas isi, bahasa, tampilan, dan penyajian media.
- 1.3.4. Melaksanakan uji keterterapan media melalui implementasi terbatas di kelas I sekolah dasar guna memperoleh data kepraktisan dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media.
- 1.3.5. Mengevaluasi hasil penggunaan media PELITA sebagai dasar untuk penyempurnaan dan refleksi, dengan mempertimbangkan umpan balik pengguna dan temuan empiris dari lapangan.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara Teoretis maupun praktis, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi praktik pendidikan di sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoretis

1. Kontribusi terhadap Pengembangan Teori Literasi Baca Tulis: Penelitian ini dapat memperkaya khasanah teori tentang pengembangan literasi baca tulis di sekolah dasar, khususnya terkait dengan media pembelajaran berbasis cerita dan eksplorasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teoritik untuk pengembangan media pembelajaran berbasis literasi yang lebih inovatif dan efektif.

2. Kontribusi terhadap Teori Pengembangan Media Pembelajaran: Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran digital yang berbasis literasi baca tulis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru tentang rancangan dan pengembangan media interaktif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi di tingkat sekolah dasar.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Guru dan Pendidikan di Sekolah Dasar: Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran literasi baca tulis yang lebih menarik dan efektif.
2. Manfaat bagi Peserta didik: Media PELITA diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi baca tulis peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Dengan menggunakan media berbasis cerita dan eksplorasi, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi literasi dan meningkatkan motivasi belajar mereka.
3. Manfaat bagi Pengembangan Kurikulum dan Kebijakan Pendidikan: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kebijakan pendidikan, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Media PELITA dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam bidang literasi baca tulis.

1.5. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Penelitian ini berada dalam bidang pengembangan media pembelajaran literasi baca tulis di jenjang sekolah dasar, dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Fokus utama penelitian adalah pada pengembangan dan implementasi terbatas media PELITA (Petualangan Literasi Awal) yang dirancang untuk mendukung pencapaian literasi dasar peserta

didik kelas I (Fase A) sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka. Secara khusus, penelitian ini membedakan secara terminologis dan praktis antara:

1. Kemampuan baca tulis, yang mengacu pada kapasitas awal anak dalam mengenali huruf, membaca kata/kalimat, dan menulis bentuk tulisan dasar.
2. Keterampilan baca tulis, yang mencakup pengembangan teknik dan prosedur membaca-menulis seperti kecepatan, kelancaran, dan ketepatan menyusun kalimat.
3. Literasi baca tulis, yang mencakup dimensi pemahaman makna, ekspresi gagasan, penggunaan konteks, serta refleksi terhadap isi teks sebagai bentuk keterampilan berpikir tingkat dasar.

Dengan pembedaan ini, pengembangan media diarahkan tidak hanya untuk mendukung kemampuan teknis, tetapi juga aktivitas literasi fungsional dan reflektif sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

1.5.1. Aspek Substansi Pembelajaran

Penelitian menitikberatkan pada pengembangan media literasi multimodal berbasis narasi yang mendukung literasi permulaan, khususnya dalam:

1. Mengenali dan memahami teks sederhana secara literal;
2. Mengembangkan kosakata kontekstual;
3. Mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan dan gambar;
4. Serta melakukan refleksi sederhana terhadap isi teks.

Fokus tidak diarahkan pada latihan mekanistik (misalnya menyalin huruf), tetapi pada aktivitas membaca-menulis yang bermakna dan melibatkan pemahaman serta respon pribadi.

1.5.2. Aspek Kurikulum dan Kompetensi Literasi

Pengembangan media diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk Bahasa Indonesia Fase A, terutama pada elemen:

1. Membaca dan Memirsa; serta
2. Menulis.

Media juga mengacu pada kerangka literasi internasional, khususnya literasi fungsional, literasi multimodal, dan praktik literasi kontekstual yang mendukung

keterlibatan makna dan ekspresi anak (UNESCO, 2023; Kemendikbudristek, 2023).

1.5.3. Aspek Sasaran Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN Cipakat, Kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya, dengan rentang usia 6–7 tahun yang sedang berada pada tahap perkembangan literasi dasar dan ekspresi awal. Selain itu, lima guru dari lima SD negeri berbeda dilibatkan dalam tahap studi pendahuluan sebagai informan kunci.

1.5.4. Aspek Media yang Dikembangkan

Media PELITA berbentuk *e-book* naratif interaktif yang dikembangkan melalui platform *Canva for Education*, berisi:

1. Cerita visual (tokoh Lita);
2. Instruksi sederhana;
3. Aktivitas membaca, menulis, dan refleksi literasi;
4. Ilustrasi dan elemen multimodal.

Media ini tidak dicetak dalam bentuk fisik, tetapi dirancang untuk penggunaan digital sederhana, seperti melalui proyektor kelas atau laptop guru.

1.5.5. Aspek Tahapan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada tahapan evaluasi formatif, mencakup:

1. Validasi oleh ahli bahasa & materi dan ahli media;
2. Uji coba keterlibatan dan keterbacaan media oleh peserta didik,
3. Penilaian kepraktisan oleh guru.

Evaluasi sumatif tidak dilakukan, sehingga efektivitas kuantitatif jangka panjang terhadap capaian belajar peserta didik belum menjadi bagian dari ruang lingkup penelitian ini.

1.5.6. Aspek Konteks dan Implementasi

Implementasi dilakukan dalam pembelajaran tematik Bahasa Indonesia kelas I SD sesuai dengan struktur Kurikulum Merdeka. Pembelajaran difokuskan pada topik “Kebutuhan dan Keinginan”, menggunakan pendekatan *Problem based learning* (PBL) untuk menstimulasi proses berpikir, bertanya, dan menulis secara bermakna.

Dengan ruang lingkup yang terfokus, sistematis, dan memperjelas perbedaan istilah kunci, penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran literasi awal yang valid secara isi, praktis dalam implementasi, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik Fase A serta guru SD dalam konteks Kurikulum Merdeka.