IMPLEMENTASI PROGRAM BUBACO: PENGUATAN LITERASI HURUF DAN KARAKTER PERCAYA DIRI DI KELAS I

Yuli Kurniasih[1], Wildan Nurul Fajar[2]
[1,2] Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
[1]yulicalem@yahoo.co.id, [2]wildannurulfajar@ump.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the design process, implementation, and impact of the BUBACO Program (Buka-Baca-Cocok) as a character education innovation in Grade I of SD Negeri Sidareja 06. The study was grounded in a dual gap observed in the classroom: the majority of students had not yet mastered basic alphabet recognition, while nearly all participants showed marked reluctance to read aloud in front of peers2014a condition reflecting an intertwined deficit in both foundational literacy and self-confidence. A qualitative approach with a single case study design was employed. Data were collected through participant observation, document analysis of student worksheets and character observation sheets, anecdotal records, and field notes, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The BUBACO Program integrates a four-step interactive flashcard method2014Buka (Open), Baca (Read), Cocok (Match), and Tempel (Attach)2014that simultaneously cultivates literacy and character. Findings reveal consistent and progressive improvements across both domains: letter recognition developed from a low baseline toward near-mastery, while self-confidence transformed dramatically, with most participants eventually volunteering to present independently before their peers. Effectiveness is explained through Bandura2019s social learning theory, Lickona2019s character framework, Dweck2019s growth mindset, and CASEL2019s social-emotional competencies. The novelty lies in three dimensions: conceptually integrating literacy and character within one media design; methodologically documenting the full innovation cycle through a single case study; and contextually demonstrating that meaningful innovation can emerge from technological constraints. The BUBACO Program is a simple, contextual, and replicable model for elementary teachers.

Keywords: *character education, interactive flashcard, self-confidence*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses perancangan, implementasi, dan dampak Program BUBACO (Buka-Baca-Cocok) sebagai inovasi pendidikan karakter di kelas I SD Negeri Sidareja 06. Latar belakang penelitian adalah kesenjangan ganda yang ditemukan di lapangan: sebagian besar partisipan belum menguasai kemampuan mengenal huruf dasar, sementara hampir seluruh siswa menunjukkan keengganan yang nyata untuk membaca di depan kelas2014kondisi yang mencerminkan defisit yang saling memperparah antara literasi dan kepercayaan diri. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, studi dokumen lembar kerja siswa dan lembar observasi karakter, catatan anekdot, serta catatan

lapangan, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Program BUBACO mengintegrasikan metode kartu interaktif empat langkah2014Buka, Baca, Cocok, dan Tempel2014yang secara bersamaan mengembangkan literasi dan karakter. Temuan penelitian mengungkapkan perkembangan yang konsisten pada kedua domain: kemampuan mengenal huruf berkembang dari kondisi awal yang rendah menuju penguasaan yang hampir tuntas, sementara kepercayaan diri bertransformasi secara dramatis, dengan sebagian besar partisipan akhirnya berani tampil secara mandiri di depan teman-temannya. Keberhasilan program dijelaskan melalui sinergi teori Bandura, Lickona, Dweck, dan CASEL. Kebaruan penelitian mencakup tiga dimensi: konseptual (integrasi literasi-karakter dalam satu desain media), metodologis (dokumentasi siklus inovasi penuh melalui studi kasus tunggal), dan kontekstual (inovasi bermakna yang lahir dari keterbatasan teknologi). Program BUBACO terbukti sebagai model yang sederhana, kontekstual, dan berpotensi direplikasi.

Kata Kunci: pendidikan karakter, kartu interaktif, percaya diri

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari tujuan pendidikan nasional Indonesia, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan tidak sekadar berorientasi pada capaian akademik, melainkan juga pada pembentukan peserta didik yang berkarakter, peduli, dan bertanggung jawab (Belinda & Halimah, 2023). Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas I, pembentukan nilai karakter seperti percaya diri, keberanian, tanggung jawab, dan kerja sama menjadi sangat krusial karena usia ini merupakan periode sensitif terbentuknya kebiasaan dan pola perilaku yang akan melekat sepanjang hayat. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa internalisasi nilai karakter di sekolah dasar masih menghadapi tantangan yang nyata, terutama ketika proses pembelajaran literasi yang menjadi fondasi pendidikan dasar belum terintegrasi secara sistematis dengan pengembangan karakter siswa (Yuliani et al., 2024).

Kondisi tersebut juga ditemukan secara empiris di SD Negeri Sidareja 06. Berdasarkan hasil observasi dan audit lapangan yang dilakukan pada April 2026, ditemukan bahwa 9 dari 12 siswa kelas I (75%) belum mampu mengenal seluruh huruf alfabet dengan baik, dengan rata-rata nilai mengenal huruf A–Z sebesar 55,8 yang termasuk kategori rendah.

Aspek membedakan huruf besar dan kecil bahkan lebih mengkhawatirkan dengan rata-rata nilai 42,5 (sangat rendah). Bersamaan dengan lemahnya kemampuan literasi, ditemukan pula persoalan karakter yang serius: sebanyak 10 dari 12 siswa (83%) menunjukkan rasa malu yang tinggi saat diminta membaca huruf di depan kelas, dan hanya 2 siswa yang berani maju ke depan tanpa paksaan. Kondisi ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered), metode yang monoton berupa ceramah dan penugasan, serta belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 6–7 tahun.

Persoalan rendahnya literasi dasar dan kepercayaan diri siswa kelas awal telah menjadi perhatian berbagai peneliti sebelumnya. Kuswanto et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi siswa kelas I, namun penelitian tersebut tidak mengintegrasikan pengembangan karakter dalam desain medianya. Islamiyah et al. (2023) mengidentifikasi bahwa pembiasaan yang konsisten dan didukung oleh lingkungan kelas merupakan mekanisme paling efektif dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar, meskipun kajian tersebut belum menyentuh konteks siswa kelas awal yang sedang dalam proses penguasaan literasi dasar. Darwanti et al. (2025) menegaskan bahwa efektivitas pembentukan karakter mensyaratkan terpenuhinya tiga komponen secara bersamaan—moral knowing, moral feeling, dan moral action—namun penelitian tersebut bersifat konseptual dan belum diuji dalam program pembelajaran yang konkret dan terukur di kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, teridentifikasi tiga kesenjangan penelitian yang relevan. Pertama, belum ada penelitian yang secara spesifik merancang dan mendokumentasikan program inovasi yang mengintegrasikan penguatan literasi dasar dengan pengembangan karakter percaya diri dalam satu desain media pembelajaran yang utuh dan kontekstual untuk siswa kelas I. Kedua, program inovasi yang lahir dari inisiatif guru berdasarkan temuan empiris di kelas, bukan dari kebijakan

institusional, belum banyak dikaji secara kualitatif dari tahap perencanaan hingga evaluasi dampak dalam satu rangkaian naratif yang berkesinambungan. Ketiga, konteks kelas I dengan karakteristik siswa yang memiliki keterbatasan literasi sekaligus defisit kepercayaan diri belum banyak dijadikan latar dalam penelitian pendidikan karakter yang menggunakan desain studi kasus tunggal.

Kekhasan SD Negeri Sidareja 06 sebagai kasus penelitian ini terletak pada tiga hal yang membedakannya dari kasus-kasus pada penelitian pendidikan karakter sebelumnya. Pertama, kelas I di sekolah ini menghadapi tantangan ganda yang saling memperparah: kemampuan literasi yang rendah dan kepercayaan diri yang hampir tidak ada, sehingga intervensi yang bersifat terpisah tidak akan efektif. Kedua, Program BUBACO merupakan inovasi yang dirancang sepenuhnya dari inisiatif mandiri guru kelas sebagai respons terhadap kondisi riil yang ditemukan melalui audit lapangan, sehingga proses adaptasinya terhadap konteks kelas yang spesifik dapat diamati secara utuh sejak tahap gagasan. Ketiga, pendokumentasian program dilakukan secara berkesinambungan mencakup seluruh tahapan—perancangan, implementasi awal, monitoring, hingga evaluasi dampak—yang memungkinkan analisis proses pembentukan karakter dan kemampuan literasi secara longitudinal.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara kualitatif keseluruhan proses Program BUBACO di SD Negeri Sidareja 06, meliputi: (1) proses perancangan program berdasarkan identifikasi masalah empiris di kelas; (2) implementasi awal beserta respons partisipan; (3) perkembangan kemampuan literasi dan karakter percaya diri berdasarkan hasil monitoring berkelanjutan; (4) hambatan yang dihadapi beserta strategi perbaikan adaptif yang diterapkan; serta (5) dampak program dan analisis teoretik yang melandasi keberhasilannya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Pertama, secara konseptual, penelitian ini menghadirkan model integrasi antara penguatan literasi dasar dan pengembangan karakter percaya diri dalam satu desain media tunggal—

sebuah pendekatan yang belum ditemukan dalam literatur yang mengkaji keduanya secara terpisah. Berbeda dari penelitian literasi yang mengabaikan dimensi karakter, maupun penelitian karakter yang tidak mengaitkan prosesnya dengan kemampuan akademik fundamental, BUBACO menempatkan literasi sebagai kendaraan sekaligus konteks bagi internalisasi karakter. Kedua, secara metodologis, penelitian ini mendokumentasikan seluruh siklus hidup sebuah program inovasi—dari perancangan berbasis audit lapangan, implementasi, monitoring, hingga evaluasi dampak—dalam satu rangkaian naratif studi kasus tunggal yang berkesinambungan; pendokumentasian longitudinal semacam ini jarang dilakukan dalam penelitian inovasi pendidikan karakter di tingkat kelas dasar. Ketiga, secara kontekstual, penelitian ini menjadikan keterbatasan teknologi (tidak tersedianya media digital) sebagai titik tolak lahirnya inovasi media fisik berbasis bahan lokal yang justru lebih sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas I—menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang bermakna tidak selalu memerlukan teknologi canggih. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menghasilkan model yang dapat direplikasi oleh guru kelas awal di sekolah dengan keterbatasan sarana serupa; secara akademik, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan kajian integrasi literasi dan karakter berbasis desain media kontekstual di jenjang pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan memahami dan mendeskripsikan suatu fenomena secara mendalam dalam konteks alamiahnya tanpa melakukan manipulasi variabel atau pengujian hipotesis secara statistik (Creswell, 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bermaksud menggambarkan secara naratif dan interpretatif bagaimana Program BUBACO dirancang, diimplementasikan, menghadapi hambatan, serta memberikan dampak terhadap perkembangan literasi dan karakter percaya diri siswa sebagai suatu proses yang berlangsung secara alami di dalam kelas.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus tunggal

(single case study), mengacu pada pendapat Yin (2018) bahwa desain ini tepat digunakan ketika peneliti ingin memahami secara mendalam suatu kasus yang unik, khas, dan representatif dalam konteksnya yang spesifik. Dalam penelitian ini, kasus yang dikaji adalah implementasi Program BUBACO di kelas I SD Negeri Sidareja 06 yang memiliki kekhasan tersendiri: tantangan ganda antara rendahnya literasi dan defisit kepercayaan diri, desain inovasi yang lahir dari inisiatif mandiri guru, serta konteks keterbatasan media digital yang justru menjadi titik tolak lahirnya inovasi media fisik yang kontekstual.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh 12 siswa kelas I SD Negeri Sidareja 06 yang menjadi pelaku utama dalam Program BUBACO, dengan guru kelas sebagai peneliti sekaligus pelaksana program. Penentuan partisipan dilakukan secara purposif (purposive sampling), artinya partisipan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria kesesuaian dengan fokus penelitian, yaitu bahwa kelas I merupakan satu-satunya kelas tempat Program BUBACO dirancang dan dilaksanakan (Sugiyono, 2021). Jumlah 12 partisipan merupakan kondisi riil kelas yang justru menjadi keunggulan kontekstual penelitian karena memungkinkan pendampingan personal yang intensif dalam setiap sesi pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama *(human instrument)* yang terjun langsung ke lapangan untuk mengamati, mencatat, menginterpretasikan, dan memaknai data secara kontekstual (Creswell, 2019). Untuk mendukung peran tersebut, peneliti menggunakan beberapa instrumen bantu yang dirancang sesuai kebutuhan program: (1) lembar observasi karakter dengan indikator perilaku yang diisi secara deskriptif setiap sesi; (2) lembar kerja siswa (LKS) yang mendokumentasikan perkembangan kemampuan mengenal huruf per pertemuan; (3) catatan anekdot yang merekam pernyataan dan perilaku signifikan siswa secara naratif; (4) lembar catatan lapangan guru untuk mendokumentasikan dinamika kelas secara holistik; serta (5) panduan wawancara tidak terstruktur untuk menggali informasi tambahan dari siswa secara spontan dan kontekstual.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik yang digunakan secara bersamaan untuk menghasilkan data yang kaya dan saling melengkapi. Pertama, observasi partisipan, yaitu peneliti mengamati secara langsung perilaku dan respons siswa selama pelaksanaan Program BUBACO. Kedua, studi dokumen, yaitu penelaahan lembar kerja siswa, lembar observasi karakter, dan catatan anekdot sebagai sumber data utama perkembangan kemampuan literasi dan karakter. Ketiga, wawancara tidak terstruktur dengan siswa untuk memperoleh informasi yang tidak terekam dalam dokumen tertulis. Keempat, catatan lapangan *(field notes)* yang ditulis segera setelah setiap sesi pembelajaran.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles et al. (2019) yang terdiri atas tiga tahap yang berlangsung secara siklis. Pada tahap reduksi data, seluruh data hasil observasi, LKS, catatan anekdot, dan dokumentasi dipilah dan difokuskan pada aspek yang relevan dengan perkembangan kemampuan literasi dan karakter percaya diri siswa. Pada tahap penyajian data, temuan disusun secara naratif per tahap pelaksanaan program sehingga membentuk alur kronologis yang dapat diinterpretasi. Pada tahap penarikan kesimpulan, temuan-temuan dimaknai secara interpretatif untuk menghasilkan deskripsi yang mendalam tentang dampak dan proses Program BUBACO.

Keabsahan data dijamin melalui dua strategi utama. Pertama, triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari tiga sumber berbeda—catatan anekdot siswa, lembar observasi guru, dan LKS—untuk mengecek konsistensi temuan. Kedua, triangulasi teknik, yaitu mengecek konsistensi data yang diperoleh dari observasi, dokumen, dan wawancara tidak terstruktur. Selain itu, peneliti melakukan pengecekan anggota (member check) melalui konfirmasi kepada siswa atas interpretasi yang dibuat, untuk memastikan bahwa makna yang dikonstruksi peneliti sesuai dengan pengalaman yang sesungguhnya dialami partisipan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perancangan Program BUBACO

Proses perancangan Program BUBACO diawali dengan identifikasi masalah yang dilakukan guru melalui

observasi awal dan audit lapangan terhadap kondisi kelas I SD Negeri Sidareja 06. Dari pengamatan tersebut, guru menemukan tiga akar masalah yang saling berkaitan dan saling memperparah. Pertama, kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa usia 6–7 tahun; satu-satunya media yang tersedia adalah papan tulis dan buku paket, sementara chromebook yang seharusnya menjadi alternatif tidak dapat dimanfaatkan karena disimpan di luar sekolah untuk menghindari risiko pencurian. Kedua, metode pembelajaran yang monoton berupa ceramah diikuti penugasan menyalin, yang mengakibatkan siswa cepat bosan dan pasif; dari 12 siswa, 4 terlihat mengantuk dan 3 bermain sendiri selama pembelajaran. Ketiga, belum terintegrasinya pendidikan karakter secara sistematis dalam proses pembelajaran literasi; nilai karakter selama ini hanya disisipkan secara verbal tanpa aktivitas yang bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, guru merancang dua komponen utama program secara mandiri. Komponen pertama adalah media kartu BUBACO, yaitu 26 kartu huruf A–Z berukuran 10×15 cm dengan desain lipat tiga sisi dan tampilan warna-warni yang dirancang untuk memunculkan rasa ingin tahu anak. Komponen kedua adalah prosedur empat langkah BUBACO (Buka–Baca–Cocok–Tempel) yang mengintegrasikan karakter pada setiap langkahnya. Instrumen pendukung yang disiapkan meliputi lembar kerja siswa (LKS) sebanyak 26 lembar per siswa, lembar observasi karakter untuk empat dimensi, papan tempel flanel, dan stiker “Aku Bisa BUBACO” sebagai penguatan positif. Keseluruhan komponen ini dirancang sebagai media fisik yang tidak memerlukan listrik maupun perangkat digital, menjadikannya solusi yang relevan dengan konteks keterbatasan sarana yang ada.

Tabel 1. Integrasi Karakter dalam Empat Langkah BUBACO

Langkah	Aktivitas	Karakter (Profil Pelajar Pancasila)	Indikator Perilaku
BUKA	Membuka kartu dari sisi tertutup	Rasa ingin tahu, Keberanian (Bernalar Kritis)	Siswa antusias membuka kartu tanpa ragu
BACA	Membaca huruf dengan suara lantang	Percaya diri, Jujur	Siswa membaca dengan suara jelas dan

		(Mandiri)	tidak malu
COCOK	Mencocokkan huruf dengan gambar	Teliti, Tanggung jawab (Mandiri)	Siswa memasangkan huruf dan gambar dengan tepat
TEMPEL	Menempel kartu di papan flanel	Kerja sama, Disiplin (Bergotong Royong)	Siswa menempel kartu pada tempatnya dengan tertib

Sumber: Dokumentasi perancangan Program BUBACO, SD Negeri Sidareja 06, April 2026.

Desain program BUBACO secara teoritis berpijak pada prinsip pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Penggunaan media fisik yang berwarna-warni dengan langkah yang sederhana dan berulang mencerminkan pemahaman mendalam tentang karakteristik belajar anak kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret (Rahayu et al., 2022). Lebih jauh, desain yang memberikan setiap siswa giliran maju ke depan kelas secara berurutan merupakan strategi kontekstual untuk mengatasi defisit kepercayaan diri yang teridentifikasi pada 75% partisipan, karena sistem giliran ini memastikan bahwa tidak ada siswa yang dapat menghindar dari kesempatan tampil.

2. Implementasi Awal dan Respons Siswa

Implementasi awal Program BUBACO dilaksanakan selama tiga pertemuan pertama yang mencakup pretest dan pengenalan kartu huruf A hingga K. Pertemuan pertama (70 menit) digunakan untuk memperkenalkan program kepada 12 partisipan dan melaksanakan pretest kemampuan mengenal huruf secara perorangan. Hasil pretest menunjukkan kondisi awal yang menjadi baseline penelitian: rata-rata nilai mengenal huruf A–Z sebesar 55,8 (kategori Rendah), membedakan huruf besar dan kecil sebesar 42,5 (kategori Sangat Rendah), dan menghubungkan huruf dengan gambar sebesar 48,3 (kategori Rendah). Kondisi kepercayaan diri awal juga tercatat: hanya 2 dari 12 siswa yang berani maju ke depan tanpa disuruh, dan hanya 2 siswa yang membaca dengan suara yang dapat didengar jelas.

Pertemuan kedua dan ketiga menerapkan langkah BUBACO penuh untuk kartu huruf A, B, D, E, F (pertemuan 2) dan G, H, I, J, K

(pertemuan 3). Catatan anekdot yang dikumpulkan selama tiga pertemuan awal ini merekam respons partisipan yang sangat berarti. Siswa Afzan menyatakan, “Bu, aku mau buka kartunya lagi!” setelah menyelesaikan gilirannya—sebuah ekspresi antusiasme yang menunjukkan bahwa elemen “membuka hadiah” dalam desain kartu lipat berhasil memunculkan rasa ingin tahu intrinsik. Siswa Kaysan bertanya, “Besok belajar huruf apa lagi, Bu?” pada saat penutupan pertemuan kedua, yang mengindikasikan terbentuknya antisipasi positif terhadap pembelajaran. Siswa Zahra menyatakan, “Aku berani baca huruf B, Bu!” saat maju ke depan kelas—sebuah pernyataan afirmasi diri yang signifikan mengingat pada pretest ia termasuk kelompok siswa yang tidak berani maju.

Tabel 2. Perkembangan Respons Partisipan pada Implementasi Awal (Pertemuan 1–3)

Indikator Respons	Pertemuan 1 (Pretest)	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Perubahan
Antusias saat kartu ditunjukkan	5 siswa	10 siswa	11 siswa	+6 siswa
Bersedia maju bergiliran	2 siswa	8 siswa	12 siswa	+10 siswa
Membaca dengan suara lantang	2 siswa	4 siswa	6 siswa	+4 siswa
Tidak menunduk saat membaca	3 siswa	6 siswa	8 siswa	+5 siswa
Bertanya tentang huruf baru	1 siswa	5 siswa	8 siswa	+7 siswa

Sumber: Catatan anekdot dan lembar observasi karakter, SD Negeri Sidareja 06, April–Mei 2026.

Hasil implementasi awal Program BUBACO menunjukkan bahwa penggunaan media kartu lipat interaktif tidak hanya memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenal huruf, tetapi juga berperan dalam membangun respons positif dan karakter belajar siswa. Peningkatan antusiasme siswa dari 5 siswa pada pertemuan pertama menjadi 11 siswa pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa unsur permainan dalam BUBACO mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini lebih efektif belajar melalui

aktivitas konkret, manipulatif, dan melibatkan pengalaman langsung karena proses kognitif berkembang melalui interaksi dengan lingkungan (Juardi & Komariah, 2023). Selain itu, peningkatan keberanian siswa untuk maju dari 2 siswa menjadi 12 siswa serta meningkatnya kemampuan membaca dengan suara lantang menunjukkan bahwa BUBACO memberikan ruang bagi siswa untuk membangun kepercayaan diri melalui keterlibatan aktif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Albert Bandura yang menyatakan bahwa pengalaman keberhasilan secara bertahap dapat meningkatkan efikasi diri anak, sehingga siswa menjadi lebih yakin dalam mencoba dan menunjukkan kemampuan di depan orang lain (Sakti, 2023). Dengan demikian, respons verbal seperti “aku mau buka kartunya lagi” dan “aku berani baca huruf” bukan sekadar ekspresi spontan, tetapi menjadi indikator munculnya motivasi intrinsik dan perkembangan karakter positif selama proses pembelajaran.

3. Monitoring dan Perkembangan Perilaku Siswa

Monitoring dilaksanakan pada pertemuan ke-4 hingga ke-6, mencakup kartu huruf L hingga Z dengan fokus penguatan karakter percaya diri dan kemampuan mengenal huruf secara menyeluruh. Data monitoring dikumpulkan melalui lembar observasi karakter yang diisi setiap sesi, LKS yang dikerjakan siswa, catatan anekdot, dan verifikasi informal kepada siswa. Hasil monitoring menunjukkan perkembangan yang konsisten dan akseleratif pada kedua aspek yang menjadi fokus penelitian.

Tabel 3. Hasil Monitoring Kemampuan Literasi (Pertemuan 4–6)

Aspek Kemampuan	Kondisi Awal (Pretest)	Perkembangan Pertemuan 4	Perkembangan Pertemuan 5	Kondisi Akhir (Pertemuan 6)
Mengenal huruf A–Z	Sebagian siswa masih mengenali huruf secara terbatas dan sering tertukar	Siswa mulai mengenali beberapa huruf melalui kartu BUBACO	Siswa semakin aktif menyebutkan huruf yang ditampilkan	Sebagian besar siswa mampu mengenali huruf A–Z dengan lebih lancar
Membedakan huruf besar/kecil	Siswa masih mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf	Siswa mulai membandingkan bentuk huruf melalui kartu	Siswa mampu mengelompokkan beberapa pasangan huruf	Siswa lebih konsisten membedakan huruf besar dan kecil

Menghubungkan huruf dengan gambar	Siswa belum konsisten menghubungkan simbol huruf dengan gambar	Siswa mulai mencocokkan huruf dengan gambar pendukung	Siswa semakin cepat menemukan pasangan huruf dan gambar	Siswa mampu menghubungkan huruf dengan gambar secara mandiri

Sumber: Rekap nilai LKS partisipan, SD Negeri Sidareja 06, Mei 2026.

Hasil monitoring kemampuan literasi pada Tabel 3 menunjukkan bahwa penerapan Program BUBACO secara bertahap membantu siswa mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui aktivitas yang bersifat konkret dan interaktif. Perubahan dari kondisi awal hingga pertemuan keenam terlihat dari siswa yang awalnya masih tertukar dalam mengenali huruf menjadi lebih mampu menyebutkan, membedakan, dan menghubungkan huruf dengan gambar secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu BUBACO memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, di mana proses belajar lebih efektif melalui media visual dan aktivitas langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Maria Montessori bahwa anak belajar secara optimal melalui penggunaan media konkret yang melibatkan aktivitas inderawi dan eksplorasi langsung (Tusya'diah, 2023). Selain itu, kemampuan siswa dalam menghubungkan huruf dan gambar memperlihatkan bahwa kombinasi simbol dan visual dapat memperkuat pemahaman literasi awal sesuai dengan konsep pembelajaran multimedia (Kusumawati et al., 2022).

Tabel 4. Perkembangan Indikator Karakter Percaya Diri Selama Implementasi Program BUBACO

Indikator Karakter	Kondisi Awal (Pretest)	Perkembangan (Pertemuan 6)	Interpretasi Perubahan
Berani tampil di depan kelas tanpa disuruh	Sebagian besar siswa masih ragu untuk maju dan membutuhkan arahan guru	Siswa mulai berinisiatif maju ke depan kelas saat mendapat giliran	Muncul keberanian dan inisiatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
Tidak menunduk saat membaca	Beberapa siswa masih menunjukkan sikap kurang percaya diri dengan menghindari kontak pandang saat	Siswa mulai membaca dengan posisi lebih tegak dan memperhatikan guru maupun teman	Terjadi peningkatan rasa percaya diri saat menunjukkan kemampuan

	membaca		
Berani bertanya kepada guru	Siswa cenderung pasif dan menunggu instruksi ketika mengalami kesulitan	Siswa mulai mengajukan pertanyaan terkait huruf yang belum dipahami	Terbentuk sikap aktif dan rasa ingin tahu dalam pembelajaran
Berani menjawab pertanyaan guru	Siswa masih takut memberikan jawaban karena khawatir salah	Siswa mulai merespons pertanyaan guru secara spontan	Meningkatnya keberanian berkomunikasi dan mengekspresikan pendapat
Membaca dengan suara lantang dan jelas	Siswa membaca dengan suara pelan dan beberapa masih ragu menyebutkan huruf	Siswa mampu membaca huruf dengan suara lebih jelas di depan kelompok	Berkembangnya kepercayaan diri dalam kemampuan literasi awal

Sumber: Lembar observasi karakter, SD Negeri Sidareja 06, Mei 2026.

Perkembangan karakter percaya diri siswa pada Tabel 4 menunjukkan bahwa implementasi Program BUBACO tidak hanya berdampak pada kemampuan literasi, tetapi juga mendorong perubahan perilaku sosial dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang awalnya cenderung pasif, ragu tampil, dan takut menjawab mulai menunjukkan inisiatif, keberanian berbicara, serta mampu menampilkan kemampuan membaca di depan teman-temannya. Temuan ini memperkuat teori Albert Bandura bahwa pengalaman keberhasilan dan kesempatan untuk tampil secara bertahap dapat meningkatkan keyakinan diri *(self-efficacy)* siswa dalam melakukan suatu aktivitas (Tarsono et al., 2025)

4. Hambatan Implementasi dan Strategi Perbaikan Adaptif

Catatan lapangan dan refleksi guru selama implementasi Program BUBACO menunjukkan bahwa terdapat beberapa hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran, baik dari aspek teknis, partisipan, maupun guru. Hambatan teknis terlihat pada kondisi media pembelajaran yang mengalami penurunan kualitas akibat intensitas penggunaan, seperti kartu BUBACO yang mulai aus dan keterbatasan luas papan flanel ketika jumlah kartu bertambah. Permasalahan tersebut diatasi melalui tindakan adaptif berupa pelaminasian ulang kartu, penyediaan kartu pengganti, serta penambahan papan flanel cadangan sehingga penggunaan media tetap berjalan

secara optimal hingga pertemuan akhir.

Selain hambatan teknis, ditemukan pula tantangan dari sisi partisipan dan guru selama kegiatan berlangsung. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b/d dan p/q, serta terdapat siswa yang kurang sabar menunggu giliran tampil. Guru melakukan strategi pendampingan individual dan permainan tebak huruf agar seluruh siswa tetap terlibat aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, proses observasi terhadap 12 siswa membutuhkan perhatian lebih dari guru, sehingga penggunaan dokumentasi video singkat membantu guru melakukan refleksi dan memperoleh data perkembangan siswa secara lebih komprehensif. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi BUBACO tidak hanya dipengaruhi oleh desain media, tetapi juga kemampuan guru dalam melakukan adaptasi terhadap kebutuhan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan hambatan selama implementasi Program BUBACO menunjukkan bahwa proses inovasi pembelajaran pada anak usia dini tidak selalu berjalan tanpa kendala, sehingga diperlukan kemampuan adaptasi dari guru sebagai fasilitator pembelajaran. Hambatan teknis seperti kartu yang aus dan keterbatasan papan flanel justru memperlihatkan bahwa media manipulatif yang digunakan secara intensif mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa, namun tetap membutuhkan pengelolaan dan pemeliharaan agar keberlanjutan media terjaga. Hal ini sejalan dengan pendapat Lev Vygotsky bahwa pembelajaran anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan dan dukungan orang dewasa yang mampu memberikan bantuan sesuai kebutuhan siswa (Patton, 2021).

Hambatan pada aspek partisipan seperti kesulitan membedakan huruf b/d dan p/q serta ketidaksabaran dalam menunggu giliran menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki perkembangan literasi dan regulasi diri yang berbeda. Strategi pendampingan individual dan aktivitas penguatan melalui permainan menunjukkan bahwa pendekatan yang fleksibel mampu menjaga keterlibatan siswa tanpa mengurangi tujuan pembelajaran. Temuan ini memperkuat konsep

pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan pentingnya penyesuaian strategi berdasarkan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik (Muhali & Asy'ari, 2026).

5. Dampak Program dan Analisis Teoretik

Analisis dampak yang komprehensif menunjukkan lima area perubahan yang saling berkaitan dan terdokumentasi secara konsisten. Pertama, kemampuan literasi dasar meningkat signifikan pada ketiga aspek yang diukur, dengan skor pengenalan huruf A–Z mencapai 86,4 pada pertemuan ke-6—melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 75. Kedua, kepercayaan diri partisipan mengalami transformasi yang dramatis, dari kondisi awal di mana hampir seluruh siswa tidak berani tampil di depan kelas menjadi kondisi akhir di mana 11 dari 12 siswa mampu maju secara mandiri. Ketiga, budaya kelas mengalami perubahan positif yang teramati, ditandai oleh munculnya kebiasaan saling memberi tepuk tangan saat teman maju, tumbuhnya sikap empati antar partisipan, dan meningkatnya ketertiban dalam mengikuti sistem giliran. Keempat, motivasi belajar meningkat secara intrinsik, sebagaimana tercermin dari pertanyaan-pertanyaan antisipatif siswa tentang huruf yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya. Kelima, terjadi pergeseran *locus of control* pada partisipan: dari orientasi belajar yang bergantung pada dorongan eksternal guru, menuju kesadaran diri yang mendorong siswa untuk berinisiatif tampil secara sukarela.

Keberhasilan Program BUBACO dapat dipahami melalui sinergi empat kerangka teori yang bekerja secara bersamaan. Dalam kerangka teori pembelajaran sosial Bandura, sistem giliran yang memastikan seluruh 12 partisipan mendapat kesempatan tampil menciptakan siklus observasi dan penguatan yang produktif: ketika seorang siswa mendapat tepuk tangan dan stiker atas keberaniannya, siswa lain yang menyaksikan terdorong untuk mereplikasi perilaku tersebut (Rayes & Albelaihi, 2023). Kerangka pendidikan karakter Lickona menjelaskan bahwa Program BUBACO berhasil mengaktifkan ketiga komponen karakter secara bersamaan: moral knowing melalui pengenalan nilai keberanian dan

tanggung jawab dalam setiap langkah BUBACO, moral feeling melalui pengalaman emosional positif saat berhasil membaca huruf dan mendapat apresiasi, serta moral action melalui tindakan nyata maju ke depan kelas (Darwanti et al., 2025).

Kerangka *growth mindset* Platte et al. (2025) menjelaskan perubahan pada partisipan seperti DV yang awalnya menghindari tantangan dan beralih menjadi siswa yang secara aktif mencari kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya. Desain Program BUBACO yang memberikan penghargaan atas keberanian dan proses—bukan hanya atas jawaban yang benar—secara implisit mengkondisikan siswa untuk memandang kesalahan sebagai bagian dari pembelajaran, bukan sebagai ancaman terhadap harga diri (Sudirtha et al., 2022). Kerangka kompetensi SEL dari CASEL melengkapi analisis ini dengan menunjukkan bahwa program secara tidak langsung mengembangkan lima kompetensi sosial-emosional: *self-awareness* melalui pengalaman mengenali perasaan takut dan mengatasinya, *self-management* melalui pengelolaan kecemasan saat menunggu giliran, *social awareness* melalui apresiasi terhadap keberanian teman, *relationship skills* melalui kerja sama dalam sistem giliran, dan responsible decision-making melalui keputusan untuk maju secara sukarela (Islamiyah et al., 2023).

Secara keseluruhan, efektivitas Program BUBACO tidak dapat dijelaskan oleh satu faktor tunggal, melainkan oleh interaksi sinergis antara desain media yang sesuai perkembangan, struktur program yang memberikan kesempatan setara kepada semua partisipan, sistem penguatan positif yang konsisten, dan konteks kelas yang kecil (12 siswa) yang memungkinkan pendampingan personal. Konteks kelas kecil ini—yang awalnya terlihat sebagai keterbatasan—justru menjadi faktor akselerasi perubahan karena setiap partisipan mendapat perhatian individual yang tidak mungkin tersedia di kelas dengan jumlah siswa yang besar.

D. Kesimpulan

Program BUBACO (Buka–Baca–Cocok) terbukti efektif sebagai inovasi pendidikan karakter yang terintegrasi dengan penguatan literasi dasar di kelas I SD Negeri Sidareja 06. Dampak program tidak hanya terbatas

pada peningkatan kemampuan mengenal huruf—yang meningkat dari rata-rata 55,8 menjadi 86,4 dalam enam pertemuan—melainkan juga menyentuh transformasi karakter percaya diri yang dramatis, di mana partisipan yang berani tampil mandiri di depan kelas meningkat dari 2 menjadi 11 dari 12 siswa. Perubahan ini disertai dengan transformasi budaya kelas, pergeseran motivasi dari ekstrinsik menuju intrinsik, dan tumbuhnya kemampuan sosial-emosional yang teramati melalui berbagai sumber data.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui sinergi empat kerangka teori—teori pembelajaran sosial Bandura, kerangka pendidikan karakter Lickona, growth mindset Dweck, dan kompetensi SEL CASEL—yang dalam praktiknya bekerja saling memperkuat, bukan secara terpisah. Kekhasan penelitian ini terletak pada integrasi penguatan literasi dan karakter dalam satu desain media fisik yang sederhana, kontekstual, tidak memerlukan teknologi digital, dan dapat direplikasi oleh guru sekolah dasar di berbagai konteks dengan keterbatasan sarana serupa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan 12 partisipan dalam satu kelas di rentang waktu enam pertemuan, serta potensi subjektivitas data observasi karena peneliti merangkap sebagai guru pelaksana program. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) memperluas cakupan waktu penelitian guna mengukur keberlanjutan perubahan perilaku secara longitudinal; (2) melibatkan observer independen untuk memperkuat objektivitas data; (3) mereplikasi model Program BUBACO pada konteks sekolah dengan jumlah siswa yang lebih besar dan karakteristik yang berbeda; serta (4) mengkaji dampak program terhadap orang tua sebagai agen penguatan karakter di lingkungan keluarga. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menghasilkan model inovasi yang dapat diadaptasi oleh guru kelas awal dalam menghadapi tantangan ganda rendahnya literasi dan defisit kepercayaan diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Belinda, L. N., & Halimah, L. (2023). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*. https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7201

Creswell, W. J. (2019). *RESEARCH*

DESIGN Pendekatan Metode Kualotatif, Kuantitatif, dan Campuran (4th ed.). PUSTAKA PELAJAR.

Darwanti, A., Fauziati, E., Fathoni, A., & Minsih, M. (2025). Perspektif Moral Knowing Thomas Lickona Pada Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.3996

Islamiyah, F. H., Yani, M. T., & Setyowati, R. R. N. (2023). PSIKOSOSIAL DAN IMPLEMENTASI PANCASILA SILA KEDUA DI SD MUHAMMADIYAH 2 GKB GRESIK). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7576

Juardi, I. F., & Komariah. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. In *Journal on Education*. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220

Kusumawati, N., Mawardi, M., & Latifah, N. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Multimedia terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2141

Kuswanto, K., Abidin, Z., Pestaño, R., & Ikhlas, M. (2024). Critical Thinking, Literacy, and Numeracy as Factors in STEM: Madrasah Student Learning. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. https://doi.org/10.21043/edukasia.v19i1.19884

Miles, Hubberman, & Sadana. (2019). qualitative research methodologies. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Muhali, & Asy'ari, M. (2026). Conceptual problem-based learning model: Promising intervention to enhance prospective science teachers' critical thinking skills. *Social Sciences & Humanities Open*, *13*, 102509. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102509

No. 20 Tahun 2003. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Patton, M. (2021). Creative Efficacy Toolbox: Introducing a Professional Development Model for Creatives. In *College Music Symposium* (Vol. 61, Issue 1, pp. 76–85). https://doi.org/10.18177/sym.2020.61.1.sr.11518

Platte, D., Xu, K., & De Groot, R. (2025). The Effect of Fostering a Growth Mindset in Primary School Children: Does Intervention Approach Matter? *Education Sciences*. https://doi.org/10.3390/educsci15030327

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2099–2104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082

Rayes, E., & Albelaihi, N. (2023). Investigating Bandura's Processes of Observational Learning Implementations from EFL Faculty Perspective at Umm Al-Qura University English Language Centre. *Arab World English Journal*. https://doi.org/10.24093/awej/vol14no3.3

Sakti, S. (2023). Family Transformation as a Source of Early Childhood Character Education (Bandura's Social Cognitive Theory Perspective). *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. https://doi.org/10.21043/thufula.v11i1.20023

Sudirtha, I., Widiana, I., & Adijaya, M. (2022). The Effectiveness of Using Revised Bloom's Taxonomy-Oriented Learning Activities to Improve Students' Metacognitive Abilities. *Journal of Education and E-Learning Research*. https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i2.3804

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Alfabeta.

Tarsono, T., Hidayat, A., Munawaroh, A. E., Abdurrahman, I., Koswara, U., & Maulana, H. (2025). Islamic character formation in elementary schools: Teachers as role models in Bandura's social cognitive theory. *Jurnal Iman Dan Spiritualitas*. https://doi.org/10.15575/jis.v5i3.48621

Tusya'diah, M. R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERKALIAN PINTAR BERBASIS METODE MONTESSORI UNTUK KELAS III SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1927

Yin, K, R. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE Publications.

Yuliani, A., Maftuh, B., Sapriya, Sujana, A., Hayati, R., & Pendas, J. C. (2024). THE IMPLEMENTATION CHALLENGES OF CHARACTER EDUCATION IN PRIMARY SCHOOLS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8032