



## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF DAN KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD NEGERI 19 PALEMBANG

Oleh:

**Erik Supanto<sup>\*</sup>, Achmad Wahidy<sup>2</sup>, Sonia Anisah Utami<sup>3</sup>**

<sup>1\*2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

\*Email: [eriksupanto405@gmail.com](mailto:eriksupanto405@gmail.com)<sup>1</sup>, [achmadwahidy@gmail.com](mailto:achmadwahidy@gmail.com)<sup>2</sup>, [soniaanisahutami@yahoo.co.id](mailto:soniaanisahutami@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2505>

Submitted: 25/11/24                      Article info:                      Accepted: 17/01/25                      Published: 28/02/25

### Abstrak

Media kartu huruf termasuk media visual yang sering digunakan oleh guru baik ditaman kanak-kanak maupun disekolah dasar kelas satu untuk mengenalkan huruf dan mengajarkan membaca permulaan pada siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media kartu huruf dan kartu kata bergambar didalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) mengacu pada model *ADDIE*. Berdasarkan uji ahli dari validator yang mencakup tiga aspek yaitu media, bahasa, dan materi hasil penelitian ini memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,28% dengan kategori “sangat valid” kemudian di dukung dengan hasil uji coba siswa secara langsung (*one to one*) dan memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian, uji coba terakhir adalah uji coba pada kelompok kecil (*small group*) dengan perolehan rata-rata sebesar 90% dikategorikan “sangat praktis” dan penilaian respon pendidik memperoleh presentase sebesar 100% dikategorikan “sangat praktis. Sehingga pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kartu Huruf, Kartu Kata Bergambar, Membaca

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Menurut (Nafi'ah, 2018:34) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Artinya, bahasa sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Keterampilan berbahasa di SD terdiri dari empat komponen yaitu, mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Keterampilan membaca harus dibina dan diajarkan kepada siswa sejak jenjang pendidikan dasar. Salah satu hal dasar yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan membaca permulaan. Menurut (Muammar, 2020:2) Membaca permulaan merupakan tahap proses belajar membaca bagi siswa SD di kelas rendah. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca, menangkap isi bacaan dengan baik. Hal ini dimaksud siswa dituntut mampu mengenali melafalkan huruf, suku kata, kelompok kata dengan tepat dan mengubah tulisan tersebut ke dalam bentuk bunyi yang bermakna. Namun, sebagian siswa kelas rendah masih menghadapi berbagai permasalahan seperti tidak terlalu fasih dan lancar dalam membaca. Hal ini tentu menjadi perhatian oleh guru dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan karena jika siswa belum bisa membaca maka siswa akan terhambat dalam proses belajar yang lainnya. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti



proses belajar mengajar ditentukan oleh penguasaan keterampilan membaca mereka, khususnya pada siswa kelas I SD.

Menurut teori perkembangan kognitif piaget, siswa kelas I SD termasuk dalam tahap oprasional konkret. (Warmansyah, dkk, 2023:27) mengatakan bahwa tahap oprasional konkret berada pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan pemikiran secara logis tentang kejadian-kejadian konkrit dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Maksudnya, siswa sudah memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu yang konkrit atau nyata seperti yang dapat dilihat, didengar dan diraba. Namun, belum bisa memecahkan persoalan yang bersifat abstrak. Hal tersebut, dikarenakan siswa kelas rendah memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga membutuhkan alat atau media pendukung yang membuat mereka tertarik dan mudah dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas I SDN 19 Palembang pada tanggal 28 Februari 2024, peneliti memperoleh informasi mengenai keterampilan membaca siswa. Dari 28 siswa di kelas tersebut, 18 siswa telah lancar dalam membaca, sedangkan 10 siswa lainnya belum lancar dan masih kesulitan dalam membaca. Permasalahan utama yang ditemukan adalah banyak siswa yang belum menguasai pengenalan huruf dengan baik. Beberapa siswa bahkan masih kesulitan membedakan huruf-huruf yang bentuknya sama, seperti huruf, b, d, c, e, m, w, i, l, p dan q. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengeja huruf-huruf menjadi suku kata.

Dalam proses pembelajaran membaca, guru pernah menggunakan media kartu huruf yang berisi sekumpulan huruf untuk membantu siswa menyusun nama mereka sendiri. Namun, penggunaan media ini belum cukup efektif, hanya terbatas pada pengenalan huruf tanpa memperkenalkan hubungan antara huruf dan bunyi serta terbatas pada pengenalan huruf tanpa konteks kata yang lebih luas sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat karena kegiatan yang dilakukan terkesan monoton dan tidak memberikan pengalaman yang lebih bermakna dalam memahami konsep membaca secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan sehingga membuat siswa menjadi tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut (Kustandi & Darmawan, 2022:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Maksudnya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guru dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi positif dan signifikan sehingga materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa.

Media yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah media kartu huruf dan kartu kata bergambar. Menurut (Ason & Dasmawarti, 2021:3171) kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis. Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran membaca permulaan. Selain itu kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Media kartu huruf termasuk media visual yang sering digunakan oleh guru baik ditaman kanak-kanak maupun disekolah dasar kelas satu untuk mengenalkan huruf dan mengajarkan membaca permulaan pada siswa.

Selain media kartu huruf, media kartu kata bergambar juga merupakan suatu alat yang dapat mempermudah guru dalam mengajar membaca permulaan. Menurut (Rahmalya, 2019:7) media kartu kata bergambar menyajikan gambar yang dilengkapi dengan kata, pada setiap gambar, dapat memperlancar dan memperkuat ingatan anak, menambah wawasan dan kecakapan, menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf, membaca huruf dan kata, anak dapat menggapai makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar, sehingga kemampuan membaca permulaan anak dapat berkembang tanpa mengurangi kesenangan anak.



Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar. Kartu huruf terdapat sekumpulan huruf dari A sampai dengan Z yang tidak hanya mengenalkan bentuk huruf tetapi juga melibatkan siswa dalam permainan yang melatih mereka untuk mengenali bentuk dan bunyi huruf melalui aktivitas menebak huruf. Kartu kata bergambar berisi gambar dan kata-kata dibelakangnya untuk menuntun siswa menyusun huruf sesuai dengan gambar.

Penelitian ini juga didukung dengan beberapa jurnal yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, Puspitasari, & Kurnia, 2021) yang berjudul pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian yaitu pengembangan menurut Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Dilakukan uji kelayakan oleh 2 orang ahli materi dan media, 5 orang ahli pendidik serta uji coba terbatas disimpulkan bahwa Media Kartu Huruf Elektrik layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf anak usia 4-5 tahun. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus, 2019) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui media kartu huruf. Metode pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf dalam mengenali huruf bagi anak memberikan pengaruh yang signifikan. Terlihat dari hasil persentase penilaian rata-rata sebelum pembelajaran atau pada saat posttest berada dalam kategori kurang sekali. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran kemampuan mengenali huruf anak meningkat berada dalam kategori sangat baik. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Asmonah, 2019) yang berjudul Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model *direct instruction* berbantuan media kartu kata bergambar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, sedangkan teknik analisis data digunakan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan membuat media pendidikan dengan judul “**Pengembangan Media Kartu Huruf Dan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 19 Palembang**”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah tipe penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan *anlysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik validasi berupa validasi materi, media dan bahasa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

##### Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah. Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran memang dibutuhkan atau tidak. peneliti memperoleh informasi mengenai keterampilan membaca siswa. Dari 28 siswa di kelas tersebut, 18 siswa telah lancar dalam membaca, sedangkan 10 siswa lainnya belum lancar dan masih kesulitan dalam membaca. Permasalahan utama yang ditemukan adalah banyak siswa yang belum menguasai pengenalan huruf dengan baik. Beberapa siswa bahkan masih kesulitan membedakan huruf-huruf yang bentuknya sama, seperti huruf, b, d, c, e, m, w, i, l, p dan q. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengeja huruf-huruf menjadi suku kata.

##### Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 19 Palembang. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui ruang lingkup kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar tersebut. Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka, dilakukan analisis kurikulum sebagai



landasan pada pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang akan peneliti kembangkan. Peneliti mengkaji Kurikulum Merdeka pada pokok bahasan dalam penelitian adalah Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Bab 1 Bunyi apa, tema bunyi dan pancaindra materi mengenali dan melafalkan huruf dan membaca suku kata.

### Analisis Materi

Optimalisasi hasil belajar peserta didik agar lebih baik memerlukan keterbaharuan media pembelajaran, salah satunya dengan mendorong minat siswa agar lebih semangat dalam belajar, terutama dalam pembelajaran membaca. Pada tahap analisis materi, hal ini dilakukan secara langsung saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD, khususnya pada Bab 1 yang berjudul "Bunyi Apa," tema yang diangkat berkaitan dengan bunyi dan pancaindra, dengan materi mencakup pengenalan dan pelafalan huruf serta membaca suku kata. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep dasar ini dan bersemangat dalam belajar

## 2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap design, memiliki 3 langkah pokok yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Dari 3 tahapan pokok yang terdapat pada tahapan perencanaan bertujuan untuk menyiapkan *prototype* 1 berikut penjelasan yang ada didalamnya:

### Pemilihan Media

Media ini memiliki 2 permainan yang pertama permainan menebak huruf memiliki 26 kartu huruf dari A sampai dengan Z yang berukuran 8x10 cm, memiliki 4 kartu poin dengan masing-masing kartu memiliki nilai 2 poin dan berukuran 8x10 cm, memiliki 4 kartu skip berukuran 8x10 cm menggunakan bahan *art paper* dengan ketebalan 260 gsm dan dilaminasi. Permainan kedua yaitu permainan menyusun huruf menggunakan kartu ahuruf dan kartu kata bergambar, gambar-gambar ini menggunakan gambar yang berawalan dari huruf b beserta huruf vokal lain memiliki ukuran 8x12 cm dan dilaminasi terdapat kotak kemasan membantu melindungi kartu dari kerusakan, membuatnya lebih mudah untuk disimpan dan diatur, serta memudahkan pengguna membawanya kemana-mana. Selain itu, kotak ini juga bisa membuat kartu terlihat lebih menarik dan menggunakan bahan *hard box*.

### Pemilihan Format

Tahap selanjutnya adalah pemilihan format dengan cara menyesuaikan warna yang akan digunakan pada media pembelajaran. Pemilihan format dengan menggunakan aplikasi *canva* sebagai tempat pembuatan desain media kartu huruf dan kartu kata bergambar.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap development, bertujuan untuk mendapatkan *prototype* II yang telah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari tiga pakar yaitu dua orang dosen dan satu pendidik diikuti dengan perbaikan berdasarkan komentar dan saran. Kemudian, melakukan uji coba sehingga menghasilkan produk permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar yang valid dan praktis.

### Validasi Ahli

Setelah pembuatan media permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar selesai, tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu validasi oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen dan satu pendidik. Ketiga validator tersebut menilai media, materi, dan bahasa pada produk media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang sudah di desain peneliti. Adapun nama ketiga validator pada penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1. Nama Validator**

Nama Validator	Jabatan	Instansi
AP, M.Pd	Dosen	Universitas PGRI Palembang
RY, M.Pd	Dosen	Universitas PGRI Palembang
SK S.Ag	Guru	SD Negeri 19 Palembang

**Tabel 2. Hasil Seluruh Validator**

Aspek Yang Dinilai
--------------------



No	Ahli/Pakar	Validator I	Validator II	Validator III
1.	Media	84%	96%	96%
2.	Materi	85%	95%	97,5%
3.	Bahasa	85%	97,5%	97,5%
<b>Jumlah Total Nilai</b>			<b>356</b>	
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>91,28 %</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Valid</b>	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat presentase skor dari ketiga validator ahli media, materi, dan bahasa yang telah diperoleh didapatkan hasil 91,28% dengan kategori sangat valid, dapat dinyatakan produk permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar sangat valid dan dapat diujicobakan.

**Revisi Produk**

**Tabel 3 Hasil Revisi Media Kartu Huruf Dan Kartu Kata Bergambar *Prototype II***

Sebelum Revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		Tambahkan petunjuk penggunaan kartu huruf dan kartu kata bergambar
		Tambahkan judul kartu huruf
		Tambahkan judul kartu poin
		Tambahkan judul kartu skip



		Tambahkan judul kartu huruf
		Tambahkan judul kartu kata bergambar

Berdasarkan tabel diatas telah dilakukan perbaikan terhadap media permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan *prototype II*.

**4. Tahap Implementation**

Setelah dilakukan validasi produk dan dinyatakan layak digunakan, maka tahap selanjutnya diujicobakan kelapangan yaitu SD Negeri 19 Palembang khususnya pada kelas I B. Uji coba ini dibatasi hanya sampai *one to one* dan *samall group* untuk menghasilkan kepraktisan media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang dikembangkan melalui angket tanggapan pendidik dan peserta didik.

**Uji Coba One to One**

Peneliti melakukan uji coba *one to one* pada hari selasa tanggal 1 Oktober 2024 di SD Negeri 19 Palembang, dimana pada tahap ini produk akan diuji cobakan dengan subjek peserta didik dari kelas I B. Setelah menjelaskan materi, peneliti menunjukkan media kartu huruf dan kartu kata bergambar, serta menjelaskan petunjuk penggunaan media lalu, peneliti memilih 3 orang peserta didik secara acak 2 laki-laki dan 1 perempuan untuk mencoba permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar. Diakhir pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik angket tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media kartu huruf dan kartu kata bergambar sebelum melanjutkan uji coba *small group*.



**Gambar 1. Kegiatan uji coba One to One**

Dari uji coba *one to one* ini, peneliti dapat mengumpulkan tanggapan peserta didik melalui angket yang telah dibagikan mengenai produk media permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar yang dikembangkan. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik One to one**

No	Nama Siswa	Skor Peserta Didik								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	A.N	5	5	4	4	4	4	5	5	36	90%



2	Y	4	4	5	4	5	5	5	5	37	92,5%
3	AR	4	4	5	5	5	5	5	5	38	95%
<b>Persentase Keseluruhan</b>										<b>92,5 %</b>	

Tabel 5. Tanggapan Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba *One To One*

Nama	Tanggapan
AN	Menyenangkan
Y	Media menarik
AR	Saya suka

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran kartu huruf dan kata bergambar materi membaca permulaan serta dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga media ini sudah baik dalam uji coba *one to one* tanpa adanya revisi.

#### Uji Coba *Small Group*

Peneliti melakukan uji coba *small group* pada hari selasa tanggal 2 Oktober 2024. Uji coba ini dilaksanakan pada saat jam pelajaran berlangsung dan didampingi oleh wali kelas I B. Peneliti memilih 10 peserta didik secara acak dan membagi peserta didik menjadi dua kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik untuk mencoba permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar. Diakhir pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik angket tersebut bertujuan untuk melihat tingka kepraktisan produk yang dikembangkan.

Gambar 2. Kegiatan uji coba *small group*

Adapun hasil dari proses uji coba *small group* setelah diberikan angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 6. Angket Respon Peserta Didik *Small Group*

No	Nama Siswa	Skor Peserta Didik								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	M	5	4	5	5	4	5	4	5	37	92,5%
2	AZ	5	5	5	3	3	4	4	5	34	85%
3	Y	4	4	5	4	5	5	5	5	37	92,5%
4	R	5	5	3	5	5	5	4	4	36	90%
5	JA	5	5	5	5	5	4	4	4	37	92,5%
6	YS	4	4	4	5	3	4	5	5	34	85%
7	IB	5	4	5	5	5	4	4	4	36	90%
8	AN	5	5	4	4	4	4	5	5	36	90%
9	MA	4	4	4	5	5	5	4	4	35	87,5%
10	AR	4	4	5	5	5	5	5	5	38	95%



<b>Persentase Keseluruhan</b>	<b>90%</b>
-------------------------------	------------

Berdasarkan tabel 6, diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian angket mendapat jumlah skor dengan rata-rata hasil persentase nilai sebesar 90% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Peserta didik juga memberikan tanggapan mereka setelah menggunakan media pembelajaran kartu huruf dan kata bergambar. Berikut ini tanggapan yang diberikan oleh peserta didik.

**Tabel 7. Tanggapan Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba *Small Group***

Nama Siswa	Tanggapan
M	Kartu huruf dan katanya keren
AZ	Media Keren
Y	Kartu huruf bagus sekali
R	Medianya bikin saya semangat belajar
JA	Medianya bagus
YS	Gambarnya sangat menarik
IB	Medianya bagus
AN	Sangat bagus medianya
MA	Menyenangkan
AR	Medianya bagus

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran kartu huruf dan kata bergambar materi membaca untuk kelas rendah dapat mendorong minat belajar peserta didik, sehingga media ini sudah baik dalam uji coba *small group* tanpa adanya revisi.

Selain angket respon peserta didik nilai kepraktisan ini akan didukung dengan nilai kepraktisan pada angket respon pendidik Ibu Siti Komariah, S.Ag. terhadap media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Respon Pendidik**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas media	Media kartu huruf dan kartu kata bergambar mudah digunakan					√
		Media dapat mempermudah dalam memahami materi pembelajaran					√
		Media dapat memotivasi belajar					√
		Media dapat meningkatkan sifat kaingin tahanan					√
2	Kualitas teknis	Kesesuaian ukuran huruf, warna dan jenis font					√
		Kejelasan gambar pada media					√
		Keamanan media untuk siswa					√
		Media kartu huruf dan kartu kata bergambar menarik					√
		<b>Jumlah skor</b>	<b>40</b>				
		<b>Rata-rata</b>	<b>100%</b>				

Berdasarkan tabel respon guru diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian angket mendapat jumlah skor dengan rata-rata hasil persentase nilai sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

### Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media kartu huruf dan kartu kata bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 1 Bunyi apa, tema bunyi dan panca indra materi mengenal huruf dan membaca suku kata pada kelas I. Pada penelitian ini, peneliti



menggunakan jenis penelitian *Research and Development* untuk mendapatkan suatu media dan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*, penelitian ini hanya sampai pada tahap *implementation* saja dengan mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Pada tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis kurikulum, dan menganalisis materi.

Pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi dengan cara mengumpulkan data dan informasi terkait permasalahan yang ada dan mencari solusinya, peneliti kemudian merumuskan tujuan dan kompetensi umum media yang akan dikembangkan, dalam hal ini, analisis dilakukan dengan observasi serta wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti bersama wali kelas I B.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap desain untuk merancang dan mengembangkan media kartu huruf dan kartu kata bergambar, dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar. Setelah tahap desain, tahap selanjutnya yaitu *development*, pada tahap ini peneliti melakukan validasi media sampai menguji coba media hingga media sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang panjang. Setelah itu, tahap penerapan peneliti melakukan uji coba *one to one*, dan uji coba *small group*. dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memiliki kategori valid, dan praktis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas I Sekolah Dasar.

Pada tahap validasi dilakukan oleh para ahli, validator pertama yaitu Bapak Aldora Pratama, M.Pd memperoleh skor penilaian media dengan presentase sebesar 84%, penilaian materi memperoleh skor yaitu sebesar 85%, dan penilaian tampilan bahasa yang digunakan memperoleh presentase sebesar 85%, penilaian dari validator kedua yaitu Bapak Riyanto, M,Pd memperoleh skor penilaian media sebesar 96% penilaian materi memperoleh skor yaitu sebesar 95% dan penilaian tampilan bahasa yang digunakan memperoleh presentase sebesar 97,5% validator ketiga yaitu Ibu Siti Komariah, S.Ag memperoleh skor penilaian media sebesar 96% penilaian materi memperoleh skor yaitu sebesar 97,5% % dan penilaian tampilan bahasa yang digunakan memperoleh presentase sebesar 97,5%. Sehingga total keseluruhan memperoleh skor 356 memperoleh presentase sebesar 91,28% yang masuk dalam kategori “**Sangat Valid**”.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa penelitian yang dilakukan oleh (Dony, Indarti, & Subrata, 2022) dengan judul pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian tersebut memperoleh nilai uji ahli media 89% dan ahli materi 85,21% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Setelah pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar dinyatakan valid selanjutnya adalah uji coba *one to one* dengan teknik angket diberikan kepada peserta didik. Pada tahap ini diuji cobakan sebanyak 3 orang peserta didik pada kelas I dengan memperoleh presentase sebesar 92,5% dengan kategori **sangat praktis** serta layak digunakan.

Pada tahap selanjutnya uji *coba small group*, pada tahap uji coba *small group* peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik. Pada tahap ini subjek uji coba *small group* sebanyak 10 peserta didik kelas I dengan memperoleh keseluruhan presentase sebesar 90% dan memberikan angket respon pendidik sebesar 95 % dengan kategori sangat praktis serta layak digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dony, Indarti, & Subrata, 2022) dengan judul pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil respon peserta didik sebesar 90,4% dan hasil respon pendidik sebesar 93,33% dengan kategori **sangat praktis**.

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I Sekolah Dasar mendapatkan nilai rata-rata 91,28% dengan kategori sangat valid, nilai kepraktisan uji coba *one to one* memperoleh nilai rata-rata 92,5%, *small group* 90%, dan respon pendidik 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang telah diuji kevalidan, dan kepraktisan yang memperoleh hasil sangat valid, dan praktis untuk digunakan.



#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran kartu huruf dan kartu kata bergambar pada materi membaca permulaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dilaksanakan di SD Negeri 19 Palembang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu huruf dan kartu kata bergambar yang dikembangkan peneliti dengan model ADDIE dinyatakan valid. Nilai kevaliditasan didapat dari respon validator dari media pembelajaran, materi pembelajaran dan bahasa pembelajaran dengan skor persentase sebesar 91,28%, yang artinya masuk dalam kategori “**Sangat Valid**”.
2. Selanjutnya media pembelajaran kartu huruf dan kata bergambar juga dilakukan uji kepraktisan, yakni uji *one to one* terdiri dari 3 orang peserta didik dengan presentase sebesar 92,5 % dan *small group* terdiri dari 8 orang peserta didik dengan presentase sebesar 90 % dan respon pendidik dengan presentase sebesar 100 % yang artinya masuk dalam kriteria “**Sangat Praktis**”.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model DirectInstruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *jurnal pendidikan anak*, 8,(1).
- Ason, & Dasmawarti. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 08 Muara Pawan Kabupaten Ketapang. *Pendidikan Dasar*, 9 (2), 3171.
- Dewi, R., Puspitasari, E., & Kurnia, R. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun . *Jurnal Pendidikan Tambusai* .
- Dony, P. M., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6,(5).
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2,(1).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Snabil.
- Nafi'ah, S. A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Rahmalya, K. (2019). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Taman Kanak-kanak AL-Kautsar Bandar Lampung. *Uin Raden Intan Lampung*, 7.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Developmen/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Huruf. *Early Childhood Education*, 1(1), 34.
- Syarifuddin, & Eka, D. U. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Knvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education and Development*, vol.8, 403.
- Triana, J., Sismulyasih, N., & Ayuningsih, M. T. (2023). *Inovasi Media Raih Mengajar*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Ulfa, M. (2023). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca. *Universal Grace*, 1,(1), 105.
- Utami, N. A., & Wangid, M. N. (2019). Investigasi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SD Dikecamatan Sekarbela. *Lentera Pendidikan*, 22 (1), 157-156, 163.
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta timur: BUMI AKSARA.



sYasbiati, Pranata, O. H., & Fauziah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B DI TK PGRI Cibeureum. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1,(1), 24.