



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN LITERASI PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Sherli Wulandari^{1*}, Dessy Wardiah², Aldora Pratama³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: wulandarisherly727@gmail.com, dessywardiah@univpgri-plg.ac.id, Aldorapratama7271@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5390>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar untuk keterampilan literasi membaca pada siswa kelas II Sekolah Dasar serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 204 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan tes kemampuan literasi membaca. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,55% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan pada tahap one to one memperoleh persentase sebesar 70,83% dengan kategori “praktis”. Pada uji coba *small group* yang melibatkan 16 peserta didik, media kartu kata bergambar memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,90% dengan kategori “sangat praktis”. Media kartu kata bergambar yang dikembangkan memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta membantu siswa mengenal huruf, membaca kata, dan memahami makna bacaan melalui bantuan gambar. Dengan demikian, media kartu kata bergambar dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran literasi membaca pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Kartu Kata Bergambar, Literasi Membaca, ADDIE, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum ialah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Sri et al., 2022). Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, termasuk dalam meningkatkan keterampilan dasar seperti literasi dan numerasi yang menjadi fondasi utama dalam proses belajar di jenjang pendidikan dasar. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Daulay, M.A., 2021).

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik untuk berpikir, berbahasa, dan berinteraksi. Pada jenjang ini, siswa perlu dibekali dengan keterampilan membaca, menulis, dan memahami informasi sebagai bagian dari kemampuan literasi. Keterampilan literasi bukan hanya sekadar kemampuan mengenal huruf dan kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, menginterpretasi, serta menggunakan bahasa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan literasi sejak dini menjadi hal yang sangat penting agar siswa mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.



Literasi adalah bagian terpenting dalam kehidupan peserta didik literasi sendiri adalah seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca menulis berbicara menghitung serta problem solving pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari (Nahason, 2022). Literasi merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap siswa agar mampu beradaptasi dan berhasil dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Endang et al., 2025).

Kemampuan literasi membaca pada anak tidak hanya berkembang melalui kegiatan membaca buku teks, tetapi juga melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dengan berbagai jenis media pembelajaran. Menurut (Lovita et al., 2025), kemampuan membaca yang efektif mencakup tiga komponen utama, yaitu kemampuan mengenali kata, memahami makna, dan menggunakan strategi berpikir untuk memperoleh pemahaman menyeluruh dari teks. Oleh karena itu, kegiatan literasi membaca di sekolah dasar harus dirancang secara menarik dan kontekstual agar mampu menumbuhkan minat baca serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Namun pada kenyataannya, kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, skor rata-rata literasi membaca siswa Indonesia hanya mencapai 359 poin, menurun dari 371 poin pada PISA 2018, sedangkan rata-rata skor negara OECD mencapai 476 poin. Selain itu, hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mampu mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam literasi membaca, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 74% (Wuryanto Hadi, 2022). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mampu memahami dan menggunakan informasi tertulis dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan di lapangan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, yang belum lancar membaca. Beberapa siswa bahkan belum mampu mengenal huruf dengan baik, membedakan bunyi huruf, atau memahami isi bacaan sederhana. Kurangnya minat membaca dan keterbatasan bahan bacaan yang menarik bagi anak-anak juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan literasi membaca. Sering kali pembelajaran membaca di sekolah masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar membaca secara mandiri. Jika hal ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran lain yang memerlukan kemampuan membaca sebagai dasar utamanya.

Menurut teori perkembangan kognitif pada usia 6-12 tahun, tahapan ini mengenai pengelolaan secara umum bisa dilaksanakan dengan dibantu menggunakan benda nyata. Mengamati serta pemikiran untuk menunjukan perkembangan. Anak dapat mengerti perubahan angka, terutama pada benda yang nyata. Bentuk benda nyata akan mempermudah pendidik dan peserta didik guna mengerti arti tersebut (Istiqomah et al., 2021). Berdasarkan teori tersebut, pembelajaran di sekolah dasar akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran konkret atau visual yang mampu membantu siswa mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Oleh karena itu, dalam pembelajaran literasi membaca, diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, seperti media kartu kata bergambar, yang dapat membantu siswa mengenali kata, memahami makna, dan meningkatkan kemampuan membaca dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu siswa adalah media Kartu kata bergambar. Kartu bergambar adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin (Fahrudin et al., 2022). Media ini menarik dan praktis karena menyajikan informasi secara singkat melalui tampilan visual yang berwarna dan mudah diingat. Melalui penggunaan media kartu kata bergambar, siswa dapat belajar dengan cara bermain sambil belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kegiatan ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi membaca, karena mereka belajar mengenal huruf, kata, dan makna melalui aktivitas yang interaktif dan kontekstual.



Kartu kata bergambar ialah alat bantu pembelajaran yang disukai anak-anak karna memiliki warna-warna mencolok serta gambar-gambar yang menarik untuk anak usia dini (Amini & Suyadi, 2020). Media kartu kata bergambar merupakan salah satu bentuk media visual sederhana yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengenal kosakata dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Menurut (Shofiyatunnajja, 2025), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar, kartu kata bergambar berperan penting sebagai alat bantu untuk memperkenalkan hubungan antara gambar, huruf, kata, dan makna secara konkret.

Berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti di salah satu SD Negeri 204 Palembang pada saat kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks sederhana. Beberapa siswa belum lancar dalam mengenal huruf dan mengucapkan kata dengan tepat, sementara yang lain belum mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dan latihan membaca berulang tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk membaca. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan keterampilan literasi membaca siswa, terutama dalam memahami hubungan antara kata dan makna.

Dari hasil observasi tersebut, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran membaca yang mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami bacaan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti media kartu kata bergambar. Media ini dapat membantu siswa mengenali kata melalui gambar yang konkret, sehingga memperkuat ingatan visual, meningkatkan motivasi membaca, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

Berdasarkan kajian terdahulu, Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar. Media yang menarik dan kontekstual mampu membantu siswa memahami hubungan antara kata dan makna, meningkatkan minat membaca, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar tersebut layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Adreyani Laily & Wahyudi, 2022)

Temuan lain oleh (Nur & Ria Fajrin Rizqy Ana, 2023) dengan judul penelitian ” Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Kelas Vdi Sdn 1 Bono Tulungagung” penelitian ini adalah media kartu bergambar berbasis aplikasi *Canva* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Literasi Membaca pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.”** Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi membaca, khususnya dalam mengenal kata, memahami makna, serta menumbuhkan minat membaca sejak dini. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Apabila penelitian terdahulu seperti (Melisya et al., 2023) berfokus pada keterampilan membaca permulaan di kelas I SD, maka penelitian ini secara khusus dikembangkan untuk siswa kelas II SD dengan cakupan keterampilan literasi yang lebih luas, meliputi pengenalan huruf, membaca kata, pemahaman makna bacaan, serta kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks sederhana. Selain itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang berbasis kartu dengan 26 seri kartu (A–Z) yang memadukan gambar berwarna, kata, dan kalimat sederhana dalam satu kartu, sehingga lebih kaya secara konten dibandingkan media serupa yang telah ada



sebelumnya. Adapun pengembangan selanjutnya yang dapat dilakukan adalah menambah variasi isi dan tampilan media kartu kata bergambar, seperti memperkaya kosakata, gambar, dan kalimat sederhana yang sesuai dengan huruf yang dipelajari. Dengan demikian, media ini dapat digunakan pada materi yang lebih beragam dan semakin menarik dalam mendukung keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar."

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran dalam bentuk media kartu kata bergambar serta mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan produk tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan mudah diterapkan, sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, khususnya dalam keterampilan literasi membaca di sekolah dasar.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan sekaligus menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan oleh siswa serta guru. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan setiap tahap penelitian agar hasil yang diperoleh dapat menggambarkan tingkat kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan tes, dan kuesioner. Serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data pengembangan akan di sajikan menggunakan jenis penelitian *Research and development* sesuai dengan metode pengembangan ADDIE. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) atau ADDIE.

Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media kartu kata bergambar yang bertujuan untuk menentukan dasar serta arah pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan tiga jenis analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah kurikulum yang digunakan di kelas II sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II berfokus pada pengembangan keterampilan literasi dasar, terutama kemampuan membaca permulaan. Kompetensi dasar yang dianalisis berkaitan dengan kemampuan mengenal kosakata, membaca kata sederhana, serta memahami makna dari kata atau kalimat sederhana.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran membaca, yaitu masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal kata, kesulitan memahami makna bacaan sederhana, serta kurangnya minat siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan cenderung kurang menarik perhatian siswa. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media kartu kata bergambar dipilih sebagai solusi karena dapat membantu siswa mengenal kata melalui bantuan visual gambar yang menarik serta dapat digunakan dalam bentuk permainan.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan belajar siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis, siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara nyata dan visual. Selain itu, siswa cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, serta menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan dan interaksi langsung. Siswa juga memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran sebelum diwujudkan menjadi produk nyata. Pada tahap ini, peneliti merancang media kartu kata bergambar secara rinci meliputi pemilihan media, pemilihan format, desain tampilan kartu (depan dan belakang), pemilihan warna, serta jenis font yang digunakan. Perancangan ini disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, *prototype* II diperbaiki berdasarkan masukan dari tiga pakar, yang terdiri dari dua dosen dan satu pendidik. Setelah revisi diterapkan dilakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas produk. Selanjutnya uji coba dilaksanakan untuk menguji apakah kartu media bergambar valid dan praktis. Hasil akhir dari proses ini adalah produk yang telah tervalidasi dan siap digunakan.

Validasi pakar ahli

Di tahap ini *prototype* produk akan dilakukan koordinasi validator yang akan mengevaluasi produk yang akan digunakan. Setiap validator akan menilai melalui angket yang telah disiapkan oleh peneliti dan juga kolom yang sudah tersedia. Pada penilaian validasi menggunakan 3 validator setelah melakukan validasi penelitian revisi produk sesuai dengan saran yang telah diberikan validator adapun nama validator pada penelitian sebagai berikut:

Berikut dilakukan validasi oleh 3 pakar ahli setelah dilakukan validasi dan mendapatkan komentar serta dari pakar ahli ketiga validator menyatakan bahwa produk media yang dikembangkan layak digunakan dengan beberapa catatan kecil. Validator pertama ibu Dr. Hj. Yenny Puspita, M.Pd layakan digunakan dengan perbaikan besar. Validator ke II bapak Riyanto, M.Pd media yang dikembangkan layakan digunakan dengan perbaikan kecil. Sementara itu, validator ke III ibu Desi Ratnasari, S.Pd., Gr menilai bahwa media media yang dikembangkan layakan digunakan dengan perbaikan kecil. berikut komentar dan saran oleh validator serta revisi produk yang telah di perbaiki oleh peneliti :

Setelah dilakukan perbaikan ketiga validator dilakukan penghitungan skor untuk mengetahui kriteria produk :

Tabel 1. hasil penilaian validasi media kartu bergambar

Pernyataan	Skor penilaian		
	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Media	20	19	17
Materi	19	18	20
Bahasa	17	15	18
Jumlah skor keseluruhan	56	52	55
Jumlah persentase (%)	93,33%	86,66%	91,66%
Nilai validitas gabungan	90,55%		
Kriteria	Sangat Valid		

Sumber penelitiiti 2026



Berdasarkan hasil penelitian validasi media kartu bergambar Validator I memberikan nilai rata rata sebesar 93,33% yang dikategorikan sebagai "sangat valid". selanjutnya, validator II memberikan nilai rata-rata sebesar 86,66% yang dikategorikan sebagai "sangat valid". Sementara validator ke III dengan memberikan nilai rata-rata sebesar 91,66% yang dikategorikan sebagai "sangat valid". Berdasarkan hasil tersebut media kartu bergambar untuk keterampilan literasi pada siswa kelas II dinyatakan "sangat valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan melakukan sedikit revisi.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap untuk uji coba media kartu bergambar menggunakan uji coba *one to one* dan *small group* untuk mengetahui kepratisan produk. Media pembelajaran yang sebelumnya telah dikembangkan serta melalui tahap validasi oleh para pakar ahli akan diuji cobakan ke 28 peserta didik kelas 2 SD 204 Palembang. Peserta didik terlebih dahulu diberikan pengarahan dalam penggunaan media kartu bergambar dan bagaimana cara dalam pengisian angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

Uji Coba Ke Peserta didik

a. Uji Coba *One to one*

Uji coba *one to one* ini dilakukan untuk mengetahui kepraktikkan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu kartu bergambar. Uji coba *one to one* yang melibatkan 3 peserta didik uji coba ini dilakukan sebagai evaluasi awal terhadap media pembelajaran sebelum digunakan dalam skala yang lebih luas pada tahap ini peserta didik diberikan untuk melakukan untuk mencoba media tersebut kemudian lanjutkan tanggapan melalui angket yang telah disediakan.

Dari kegiatan uji coba *one to one* yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas dua yang berjumlah tiga peserta didik dengan menggunakan media kartu bergambar peserta didik sangat berantusias dalam kegiatan pembelajaran. Setelah kartu digunakan peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik kepada tiga peserta didik tersebut. Angket yang diberikan merupakan lembar penilaian dari peserta didik yang di mana angket tersebut akan menghasilkan data kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.Data Hasil Kepraktisan *One To One*

<i>One to one</i>	Nama peserta didik 3 orang		
	DR	AA	SCA
Jumlah skor keseluruhan	28	29	28
Jumlah Persentase(%)	70%	72,5%	70%
Nilai Validitas Gabungan	70,83%		
Kriteria	Praktis		

Sumber penelitti 2026.

Berdasarkan dari kegiatan uji coba *one to one* peneliti memperoleh hasil sebesar 70,83% Media kartu bergambar untuk keterampilan literasi anak kelas II termasuk kriteria "praktis" dalam penggunaannya, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada pembelajaran.

b. Uji coba *Small group*

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba *small group* peneliti melakukan kegiatan uji coba media di kelas 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 peserta didik. Kegiatan uji *small group* sama dengan kegiatan uji *one to one* dalam kegiatan ini peneliti memberi lembar angka telepon peserta didik untuk menghasilkan atau memperoleh data kepraktisan media kepada kegiatan uji *small group* dengan jumlah 16 peserta didik di kelas II.



Berikut hasil dari angket respon peserta rta didik dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 3. Data Hasil Kepraktisan *Small group*

No	Nama Peserta didik	Jumlah skor	Persentase (%)
1.	ADP	38	95%
2.	AC	39	97,5%
3.	GR	39	97,5%
4.	UAA	36	90%
5.	MJV	37	92,5%
6.	AL	38	95%
7.	MR	36	90%
8.	ZA	36	90%
9.	EZ	38	95%
10.	RA	38	95%
11.	ALA	37	92,5%
12.	GL	40	100%
13.	KR	36	90%
14.	DS	35	87,5%
15.	DPM	40	100%
16.	MMW	38	95%
Jumlah Seluruh Skor		1.202,5	
Rata-rata		93,90%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Sumber peneliti 2026

Penelitian dilakukan dengan uji coba *small group* yang melibatkan 16 peserta Didik. Dari hasil angket ditemukan bahwa mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif. Secara keseluruhan sebesar 93,90% peserta didik sangat setuju bahwa keseluruhan tampilan media kartu bergambar untuk keterampilan literasi yang telah dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan literasi dinyatakan "sangat praktis" sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Melisya et al., 2023) dengan judul "pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan pada siswa kela I Sd" Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa, respon validator terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kriteria "sangat valid" Respon peserta didik pada uji coba (*one to one*) memperoleh rata-rata persentase 91,1% dengan kriteria "sangat praktis", sedangkan respon peserta didik pada uji coba (*small group*) memperoleh rata-rata persentase 71% dengan kriteria "praktis". Berdasarkan respon dari pendidik dan peserta didik, maka media kartu kata bergambar dapat dinyatakan memiliki kepraktisan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil keseluruhan dari proses pengembangan media kartu kata bergambar, khususnya pada aspek kevalidan dan kepraktisan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi oleh tiga pakar ahli serta hasil uji coba kepraktisan melalui tahap *one to one* dan *small group*.

Pada tahap desain, peneliti menghasilkan *prototype* 1 dan *prototype* 2 setelah memperoleh masukan dan saran dari para pakar ahli. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan (*Development*) *prototype* kedua disempurnakan berdasarkan hasil revisi sebelumnya. Peneliti melakukan revisi media



yang dikembangkan dengan mengikuti masukan dan saran yang telah diberikan oleh para pakar ahli, yang terdiri dari dua dosen Universitas PGRI Palembang dan satu guru kelas II SD Negeri 204 Palembang.

Tahap berikutnya adalah implementasi (*implementation*) media kartu kata bergambar yang diterapkan dalam pembelajaran nyata di kelas bersama peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji kevalidan terhadap media kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca di kelas II Sekolah Dasar. Hasil dari validasi ketiga pakar ahli memperoleh nilai validitas gabungan sebesar 90,55% yang dikategorikan “sangat valid”. Setelah melakukan validasi, peneliti melakukan uji kepraktisan menggunakan *one to one* dan *small group*.

Pada tahap *one to one* dengan melibatkan tiga siswa kelas II, hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap media kartu kata bergambar memperoleh nilai sebesar 70,83% yang masuk dalam kategori “praktis”. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba *small group* yang melibatkan 16 siswa kelas II. Hasil dari tahap ini menggunakan angket respons peserta didik memperoleh nilai sebesar 93,90% yang termasuk kategori “sangat praktis”. Setelah melakukan uji *one to one* dan *small group* menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik.

Pada tahap terakhir, yaitu evaluasi, peneliti melakukan analisis menyeluruh terhadap kevalidan dan kepraktisan media kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran. Evaluasi ini didasarkan pada hasil uji kevalidan dan kepraktisan serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Melalui evaluasi, kelebihan serta kekurangan media pembelajaran ini dapat diidentifikasi guna pengembangan lebih lanjut agar lebih optimal dalam penerapannya.

1. Kelebihan media kartu kata bergambar:

- a) Media ini membantu siswa memahami hubungan antara huruf, kata, dan makna secara lebih konkret melalui pengalaman langsung dengan gambar yang visual dan menarik.
- b) Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar membaca siswa karena media ini menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar.
- c) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mengurangi rasa jenuh atau bosan pada siswa dan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan membaca.

2. Kekurangan media kartu kata bergambar:

- a) Memerlukan waktu persiapan yang cukup lama dalam proses produksi kartu, terutama dalam pemilihan gambar, penyusunan kalimat, dan proses cetak.
- b) Jumlah kartu yang terbatas (26 kartu) dapat menjadi kendala apabila guru ingin memperluas materi kosakata melebihi huruf abjad A sampai Z.
- c) Tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang sama, sehingga beberapa siswa mungkin masih membutuhkan bimbingan guru dalam penggunaan media secara mandiri.

Evaluasi akhir bertujuan untuk menilai apakah media kartu kata bergambar memiliki validitas dan kepraktisan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga pakar ahli, media ini dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar efektif digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa, khususnya dalam mengenal huruf, mengenal kata, serta memahami makna kata melalui gambar.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media kartu kata bergambar sebagai alat bantu pembelajaran keterampilan literasi membaca bagi siswa kelas II SD Negeri 204 Palembang. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Berdasarkan seluruh rangkaian proses pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh temuan-temuan penting yang akan dibahas secara mendalam pada bagian ini.



Kevalidan Media Kartu Kata Bergambar

Kevalidan media kartu kata bergambar diperoleh berdasarkan penilaian dari tiga validator, yaitu dua dosen dari Universitas PGRI Palembang dan satu guru kelas II SD Negeri 204 Palembang. Penilaian kevalidan mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa nilai validitas gabungan dari ketiga validator mencapai 90,55% dengan kategori “sangat valid”.

Validator pertama, Dr. Hj. Yenny Puspita, M.Pd., memberikan nilai rata-rata sebesar 93,33%, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dari segi akademis dan pedagogis. Validator kedua, Riyanto, M.Pd., memberikan penilaian sebesar 86,66%, dengan saran perbaikan pada tata letak gambar agar lebih rapi dan proporsional. Adapun validator ketiga, Desi Ratnasari, S.Pd., Gr., memberikan nilai sebesar 91,66% dengan catatan perbaikan pada penggunaan kalimat agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Ketiga validator sepakat bahwa media kartu kata bergambar layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan kecil.

Tingginya nilai validitas ini menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan telah dirancang secara sistematis dan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan valid apabila telah melalui proses validasi oleh para ahli dan memperoleh penilaian yang memadai. Dengan demikian, media kartu kata bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi standar kevalidan yang dipersyaratkan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di kelas.

Kepraktisan Media Kartu Kata Bergambar

Kepraktisan media kartu kata bergambar diukur melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba *one to one* dan uji coba *small group*. Uji coba *one to one* dilakukan terhadap tiga peserta didik kelas II dan memperoleh nilai kepraktisan sebesar 70,83% dengan kategori “praktis”. Meskipun nilai ini lebih rendah dibandingkan tahap selanjutnya, hal ini wajar mengingat jumlah peserta yang sangat terbatas dan merupakan evaluasi awal terhadap media sebelum digunakan secara lebih luas.

Pada tahap uji coba *small group* yang melibatkan 16 peserta didik kelas II, hasil angket respon peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 93,90% yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media kartu kata bergambar, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun daya tariknya dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai kepraktisan dari tahap *one to one* ke *small group* menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan masukan awal berhasil meningkatkan kualitas media secara keseluruhan.

Tingginya tingkat kepraktisan media ini menunjukkan bahwa kartu kata bergambar mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk dikatakan praktis apabila pengguna dapat menggunakannya dengan mudah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, desain media yang menarik, warna yang cerah, dan kalimat yang sederhana menjadi faktor pendukung kepraktisan media ini di lapangan.

Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik

Media kartu kata bergambar yang dikembangkan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas II yang berada pada rentang usia 7–8 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep yang disajikan melalui benda nyata, gambar, dan pengalaman langsung dibandingkan penjelasan abstrak. Media kartu kata bergambar mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret melalui perpaduan antara huruf, gambar, kata, dan kalimat sederhana pada setiap kartu.

Selain itu, siswa kelas II cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik serta menyukai kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Penggunaan kartu yang dapat dipegang, dibalik, dan dimainkan secara berkelompok mampu memenuhi kebutuhan belajar kinestetik siswa. Sementara itu, tampilan gambar berwarna cerah dan ilustrasi yang menarik pada sisi depan kartu merespons



kebutuhan visual siswa secara optimal. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Relevansi dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melisya et al. (2023) tentang pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD. Dalam penelitian tersebut, media kartu kata bergambar memperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 87,5% dengan kategori “sangat valid”, hasil uji coba *one to one* sebesar 91,1% dengan kategori “sangat praktis”, serta uji coba *small group* sebesar 71% dengan kategori “praktis”. Kemiripan hasil antara kedua penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa media kartu kata bergambar merupakan media yang valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan hasil kajian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual berupa kartu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata dan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar (Arsyad, 2014). Media yang menggabungkan unsur gambar dan teks secara bersamaan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengasosiasikan simbol huruf dengan makna konkret yang terwakili oleh gambar, sehingga proses belajar membaca menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Implikasi Pengembangan Media terhadap Pembelajaran

Keberhasilan pengembangan media kartu kata bergambar ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di kelas. Pertama, media ini dapat menjadi alternatif yang inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi keterampilan literasi membaca, khususnya pada tahap pengenalan huruf dan kosakata dasar. Kehadiran media yang menarik dan interaktif dapat mengatasi kebosanan siswa yang selama ini cenderung hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Kedua, media kartu kata bergambar mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam kegiatan mengenal huruf, membaca kata, dan memahami makna melalui penggunaan kartu secara langsung. Keterlibatan aktif ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman konsep (Vygotsky, dalam Santrock, 2011).

Ketiga, dari sisi guru, media ini memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran karena kartu mudah dibawa, disimpan, dan digunakan dalam berbagai variasi kegiatan belajar, seperti permainan mencocokkan huruf, membaca bersama, maupun kegiatan tebak kata secara berkelompok. Fleksibilitas penggunaan media ini menjadikannya relevan untuk diterapkan dalam berbagai situasi dan kondisi pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan literasi membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Media ini terbukti sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik, relevan dengan kurikulum yang berlaku, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan literasi membaca pada siswa kelas II Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) telah menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media kartu kata bergambar yang dikembangkan dinyatakan “sangat valid” berdasarkan hasil penilaian dari tiga pakar ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Nilai validitas



- gabungan yang diperoleh sebesar 90,55%, dengan rincian Validator I (Dr. Hj. Yenny Puspita, M.Pd) memberikan nilai 93,33%, Validator II (Riyanto, M.Pd) memberikan nilai 86,66%, dan Validator III (Desi Ratnasari, S.Pd., Gr) memberikan nilai 91,66%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca di kelas II Sekolah Dasar.
- Media kartu kata bergambar yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kepraktisan yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba *one to one* dan uji coba *small group*. Pada uji coba *one to one* yang melibatkan 3 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar 70,83% dengan kategori “praktis”. Selanjutnya, pada uji coba *small group* yang melibatkan 16 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,90% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu siswa dalam mengenal huruf, membaca kata, serta memahami makna bacaan secara menyenangkan dan interaktif.
 - Berdasarkan kedua poin di atas, dapat disimpulkan secara umum bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa kelas II Sekolah Dasar SD Negeri 204 Palembang. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adreyani Laily, & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Make And Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V14i2.1703>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/Paudia.V9i2.6702>
- Daulay, M.A., P. D. H. H. P. (2021). Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *PT.Fajar Interpretama Mandiri*, 2(1), 43.
- Endang, K., Nani, S., & Zamah, S. (2025). Menuju Pembelajaran Mendalam: Peran Flipped Learning Dalam Mengembangkan Literasi Dan Karakter Religius (F. Saly (Ed.)). CV Budi Utama.
- Fahrudin, Ika, R., Baik, A., & Nuri, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk meningkatkan Kemampuanberbicaraana. *Humor, Satire, And Identity*, 4(1). <https://doi.org/10.29303/Jcar.V4i1.1378>
- Istiqomah, N., Yogyakarta, S. K., & Info, A. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V15i2.10974>
- Lovita, N., Aisyah, S., & Ismira. (2025). Inductive Picture Word Models And Picture Word Cards In Basic Literacy For Students. *Indonesian Journal Of Innovation Studies*, 26(4), 1–10. <https://doi.org/10.21070/Ijins.V26i4.1663>
- Melisya, P., Murjainah, & Mega, P. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas PGRI Palembang 1. 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/Jrpd.V9n1.P1-8>
- Nahason, B. (2022). Keterampilan Literasi, Membaca, Dan Menulis (1st Ed.). Nahason Bastin Publishing (Online). %0aketerampilan Literasi, Membaca, Dan Menulis
- Nur, N. H., & Ria Fajrin Rizqy Ana. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Di Sdn 1 Bono Tulungagung. *Inventa*, 7(2), 112–120. <https://doi.org/10.36456/Inventa.7.2.A7833>
- Shofiyatunnajja, M. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Satu Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar



Upt Sdn Baturetno 1. 8(1), 293–300. <https://doi.org/10.52060/Pgsd.V8i1.3091>
Sri, N., Hanifah, N., Rahmad, F., Muhammad, H., Roslian, L., & Ermawati. (2022). Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum (N. Moh (Ed.)). NEM-Angota IKAPI.