

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS I SD NEGERI 101774 SAMPALI JL. IRIAN BARAT DESA
SAMPALI KEC. PERCUT SEI TUAN KAB. DELI SERDANG
T.A. 2023/2024**

**Anggi Dwi Aulia Riski Nst, Elvi mailani, Eva Betty Simanjuntak, Apiek Gandamana,
Doddy Feliks Pandimun Ambarita**

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran kartu huruf bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pengenalan suku kata ma, mi, me, mu, dan mo di kelas 1 B SDN 101774 Sampali. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 101774 Sampali dan objek penelitian ini adalah media kartu huruf bergambar. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 87% kategori "Sangat Layak" dan validasi media oleh ahli media memperoleh persentase 88%. Hasil validasi praktikalitas memperoleh persentase kepraktisan 96% dengan kategori "Sangat Praktis". Efektivitas media diperoleh sebesar 64% dengan kategori "Cukup Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bergambar yang dikembangkan sudah layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, ADDIE, Kartu Huruf Bergambar, Kemampuan Membaca

I. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai sarana menuangkan pikiran, gagasan, ungkapan, pendapat, dan perasaan seseorang. Siswa yang mempelajari Bahasa Indonesia dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan utama mempelajari Bahasa Indonesia adalah untuk membiasakan siswa dengan bahasa tersebut sehingga mereka dapat merasa bangga dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diajarkan tentang keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kemampuan berbahasa tersebut tidak hanya digunakan dalam matapelajaran bahasa Indonesia saja, akan tetapi digunakan juga untuk mempelajari bidang mata pelajaran yang lain. Tanpa memahami kemampuan berbahasa tersebut, tidak mungkin dapat memahami mata pelajaran yang lain dengan baik. Artinya siswa sekolah dasar harus menguasai keempat kemampuan berbahasa tersebut.

Salah satu kemampuan berbahasa yaitu kemampuan membaca. Membaca adalah cara yang dilaksanakan individu dalam menadapat informasi dari sesuatu yang tertulis. Dengan membaca

individu akan mendapatkan informasi, mendapatkan ilmu serta adanya pengalaman yang baru. Membaca permulaan lebih diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf. Siswa dapat mengganti dan melafalkan lambang-lambang huruf tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna.

Ada dua jenis membaca di Sekolah Dasar yaitu, membaca permulaan yang diajarkan di kelas I dan II, dan membaca lanjutan yang diajarkan di kelas III, IV, V, dan VI. Membaca permulaan ditandai dengan kemampuan melek huruf. Artinya, seseorang mampu mengenali dan melafalkan huruf dengan benar. Pada fase ini, pemahaman isi bacaan belum begitu ditekankan karena orientasi pembaca lebih ke pengenalan lambang bunyi bahasa (Purnanto dan Mahardika, 2017, h. 228). Pada fase membaca lanjutan, seseorang tidak hanya sudah mampu mengenali dan melafalkan huruf, melainkan juga sudah dapat memahami makna dari setiap bacaan yang dibaca.

Menurut Lerner (Khairina et al, 2023 , h. 306), siswa akan kesulitan belajar dan menghasilkan hasil belajar yang kurang bagus jika mereka tidak mampu memahami dasar-dasar membaca. Hal ini memperlihatkan pentingnya membaca dasar sebagai landasan bagi kemampuan membaca yang lebih lanjut, sehingga memerlukan perhatian yang cermat dari guru.

Hasil wawancara langsung yang dilaksanakan peneliti di SD N 101774 Sampali ternyata kemampuan membaca siswa masih rendah. Hal ini diketahui oleh peneliti melalui pengamatan langsung dan hasil wawancara dengan Guru/wali kelas 1B SD Negeri 101774 Sampali. Guru menyatakan bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah bahkan ada siswa belum mampu mengenal dan membedakan huruf maupun membaca dengan lancar sehingga guru perlu menyisihkan waktu luang untuk memberikan les tambahan dan latihan membaca di kelas guna meningkatkan kemampuan membaca siswa tersebut. Keadaan ini dikarenakan pembelajaran hanya fokus terhadap guru yang membuat siswa kurang aktif ketika proses belajar. Guru juga mengatakan materi yang ada di buku siswa tergolong sulit sehingga siswa belum memahaminya dengan baik, sehingga guru perlu menjelaskannya satu per satu agar mudah dipahami siswa. Guru juga menggunakan media cetak dan visual sebagai alat bantu mengajar di kelas. Kekurangan sumber daya pembelajaran menjadi penyebab kurangnya keragaman dalam alat bantu belajar. Misalnya, karena hanya ada dua proyektor yang tersedia untuk seluruh kelas, alat bantu belajar berbasis teknologi seperti proyektor digunakan secara bergantian dan penggunaannya pun terbilang belum bisa optimal. Guru juga mengatakan bahwa media yang digunakan di kelas masih seadanya dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran dan metode tutor sebaya untuk bisa membantu melatih siswa yang belum bisa mengenal dan membedakan huruf.

Penggunaan media yang masih jarang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Padahal kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas I seharusnya adalah pembelajaran yang menyenangkan, disertai dengan berbagai aktifitas yang melibatkan siswa. Ketika guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan unik, peserta didik akan tertarik dan fokus dengan media pembelajaran serta meningkatkan keaktifan siswaselama proses pembelajaran. Data nilai MID semester genap yang diberikan oleh guru kelas, masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai dibawah KKM atau tidak tuntas. Sedangkan KKM yang diterapkan di SDN 101774 Sampali yaitu 70.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu inovasi pembelajaran agar proses belajar tidak membosankan, hal ini akan memudahkan siswa dan memahami materi pelajaran secara baik.

Guna meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran tematik, penggunaan media patut digunakan sebab dengan menerapkan media pembelajaran siswa akan lebih senang untuk belajar dan juga dapat membantu dan mempermudah guru dalam mengajar. Penggunaan kartu huruf bergambar ialah dari banyak strategi yang bisa diterapkan guna membantu siswa menjadi pembaca yang lebih baik. Karena kartu huruf bergambar ini mencakup berbagai gambar dan warna yang cerah, kartu-kartu ini dirancang untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam membaca. Sehingga apabila pembelajaran sudah menyenangkan, siswa akan lebih semangat dan gemar membaca.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan model penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Menurut Sugiyono (2018, h. 407), metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Tujuan dari metode ini ialah menciptakan atau menyempurnakan produk melalui tahapan tertentu agar dapat menjadi solusi yang lebih bermanfaat, efisien, dan efektif (Hartono, 2019, h. 140)

Model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran visual kartu huruf bergambar. Luaran penelitian ini berupa materi pembelajaran visual dengan menggunakan kartu huruf bergambar. Hasil akhir dari penelitian ini adalah materi pendidikan yang dapat diandalkan, bermanfaat, dan efisien untuk dimanfaatkan oleh siswa kelas I SD Negeri 101774 Sampali.

Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Validitas Angket Ahli

Validasi adalah pembuktian prosedural bahwa informasi/dokumen tersebut benar-benar sesuai dengan data/dokumen aslinya yang valid (Haryoko et al., 2020, h. 361). Validitas untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan menggunakan instrumen angket, ahli media, ahli materi, praktisi pendidik, dan instrumen tes. Dalam menghitung data instrumen berupa angket yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah menggunakan skala pengukuran yaitu skala *likert*. Skala *likert* mempunyai skala penilaian sebagai berikut: Sangat Layak diberi skor 5, Layak diberi skor 4, Cukup Layak diberi skor 3, Kurang Layak diberi skor 2, dan Tidak Layak diberi skor 1.

Tabel 3. 1 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: (Dwi Septiani & Okmarisa, 2023,h.15)

Langkah-langkah analisis data instrumen kelayakan dari ahli media dan ahli materi adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

ρ : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor maksimum

Sumber: (Al Munawwarah et al., 2021, h. 3)

Setelah diperoleh persentase kelayakan dari angket yang dibagikan kepada ahli materi dan ahli media, hasil tersebut dapat diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kriteria Persentase Kelayakan

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak

3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Muhsan et al., 2022)

Seperti yang ditunjukkan pada tabel sebelumnya, data tersebut merupakan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi. Apabila media yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para validator, maka media tersebut dapat diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa kualitas media layak digunakan di tingkat Sekolah Dasar.

b. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran

Analisis kepraktisan media pembelajaran ini diperoleh dari hasil penilaian guru wali kelas I B SDN 101774 Sampali. Untuk mengukur uji kepraktisan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Sumber: (Al Munawwarah et al., 2021)

c. Analisis Efektifitas Media Pembelajaran

Efektifitas media pembelajaran diperoleh berdasarkan perolehan nilai siswa yang akan dijadikan pedoman untuk menentukan keefektifan media yang dikembangkan. Analisis ini diperoleh melalui tes kemampuan membaca siswa kelas 1 B secara umum dihitung dengan menggunakan rumus :

$$N - gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Sumber: (Mabruri et al., 2019)

Data instrumen tes dianalisis untuk mengetahui kemampuan membaca siswa. Dalam pengukuran kemampuan membaca siswa, dilakukan *pre test* yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran dan *post test* yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran.

Analisis data hasil *pretest* dan *post-test* yang diujikan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{S}{SM} \times 100$$

Sumber: (Maria Christina Sri Sunarsih, 2019)

Untuk melihat persentase keefektifan media pembelajaran, dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Sumber : (Mabruri et al., 2019)

Hasil dari perhitungan di atas akan diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Klasifikasi *N - gain*

Nilai	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	Tinggi

Sumber : (Mabruri et al., 2019)

Sementara itu pembagian kategori perolehan *n- gain* dalam bentuk persen (%) sesuai pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 4 Kriteria Efektifitas Media

Nilai	Kriteria
> 76 %	Efektif
56 – 75%	Cukup Efektif
40 – 55%	Kurang Efektif
< 40%	Tidak Efektif

Sumber : (Pangestu et al., 2021)

d. Ketuntasan klasikal

Siswa akan dikategorikan tuntas (berhasil) jika mendapatkan nilai yang lebih besar ataupun sesuai dengan nilai KKM yang sudah ditentukan (nilai \geq KKM) pada instrumen tes. Pembelajaran dapat dikategorikan efektif apabila minimal 75% peserta didik mencapai nilai tuntas (Emelda et al., 2019, h. 76). Adapun rumus yang digunakan untuk melihat ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah :

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Sumber : (Emelda et al., 2019)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi (*implementation*)

Setelah dilakukan validasi media dan dianggap layak untuk digunakan, selanjutnya adalah melakukan tahapan implementasi yaitu tahap media diimplementasikan ke lapangan. Proses ini dilakukan pada tanggal Sebelum peneliti mengajar menggunakan media kartu huruf bergambar, peserta didik akan diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah diimplementasikan, peneliti akan mengadakan *post-test* kepada peserta didik untuk mengukur keefektifan media ini. Selama proses pembelajaran, guru kelas memperhatikan proses pembelajaran dan menilai kepraktisan media dengan mengisi angket validasi yang telah diberikan. Berikut adalah hasil pada tahapan implementasi dalam penelitian ini.

1) Uji Praktikalitas

Uji kepraktisan media dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kartu huruf bergambar ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam menguji kepraktisan media ini, guru wali kelas I B Ibu Siti Maisyarah S.Pd memberi skor pada angket yang telah diberikan. Adapun hasil praktikalitas ini sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Praktisi Pendidik

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1. Media	15
2. Penyajian Materi	15
3. Pembelajaran	8
4. Bahasa	10
Total	48

Kategori	"Sangat Praktis"
Persentase Rata-rata	$\frac{48}{50} \times 100 \% = 96\%$

Berdasarkan validasi aspek kepraktisan media oleh praktisi pendidikan pada media kartu huruf bergambar diperoleh jumlah persentase kepraktisan sebesar 96% dan tidak ada lagi saran perbaikan dari validator. Sehingga dari aspek kepraktisan media, media kartu huruf bergambar dikategorikan "**Sangat Praktis**" untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Uji Efektivitas

Peneliti melakukan uji efektivitas media kartu huruf bergambar dengan tujuan mengetahui dampak dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Jika hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), media pembelajaran kartu huruf bergambar dianggap efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas kartu huruf bergambar. Berikut ini hasil *pre-test* sebelum menggunakan media kartu huruf bergambar:

Tabel 4. 2 Perolehan Nilai Pretest dan Post Test Kemampuan Membaca

Responden	Nilai Pre test	Nilai Post test
S1	52	72
S2	80	92
S3	56	80
S4	68	80
S5	60	84
S6	80	92
S7	64	88
S8	44	68
S9	92	96
S10	72	88
S11	80	96
S12	48	64
S13	60	80
S14	92	96
S15	52	64
S16	60	84
S17	64	92

S18	88	96
S19	76	88
S20	72	96
S21	68	96
S22	68	80
S23	80	88
S24	92	92
S25	42	80
S26	56	88
S27	44	68
S28	68	92
Jumlah total	1.878	2.480
Skor ideal seluruh item	2800	2800
Rata-rata	67	88
Siswa yang tuntas	11	24
Siswa yang tidak tuntas	17	4
Persentase siswa tuntas	39,29%	85,71%
Persentase siswa tidak tuntas	60,71%.	14,29%.

Berdasarkan hasil perolehan *pret17est* sebelum menggunakan media kartu huruf bergambar, banyak siswa yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Siswa tidak tuntas sebanyak 17 orang dan siswa yang tuntas sebanyak 11 orang. Persentase siswa yang tuntas 39,29% , sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 60,71%.

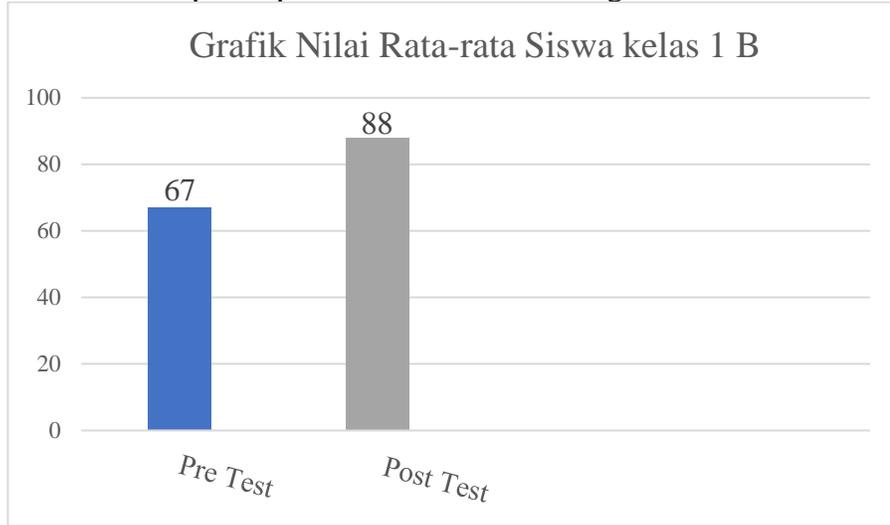
Hasil perolehan nilai *post test* yang dilakukan di kelas I B terdapat 24 siswa yang tuntas dan sebanyak 4 siswa yang tidak tuntas dengan persentase siswa tuntas 85,71% dan persentase siswa yang tidak tuntas sejumlah 14,29%. Sehingga dapat diketahui persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa kelas 1 sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Sumber : (Emelda et al., 2019)

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{24}{28} \times 100\% = 85,71\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan skor siswa sebelum serta setelah penerapan media kartu huruf bergambar.



Gambar 4. 1 Perolehan Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest Siswa Kelas 1 B

Sesuai dengan tabel, **diketahui yakni capaian membaca siswa** meningkat, dari hasil nilai rata-rata *pre test* ke *post test* sebesar 21%. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media kartu huruf bergambar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa..

Selanjutnya untuk mengukur persentase keefektifan media kartu huruf bergambar dapat ditentukan melalui rumus berikut:

$$N - gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Sumber: (Mabruri et al., 2019)

$$\begin{aligned} N - gain &= \frac{88 - 67}{100 - 67} \\ &= \frac{21}{33} \\ &= 0,64 \\ &= 64\% \end{aligned}$$

Dari hasil perolehan persentase keefektifan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu huruf bergambar dikategorikan “**Cukup Efektif**” digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 B SDN 101774 Sampali.

Evaluasi

Berikut ini rangkuman penilaian media kartu huruf bergambar pada setiap tahapannya, mulai dari penilaian pengujian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

Tabel 4. 3 Rangkuman Penilaian Produk

No	Tahapan Penilaian	Jumlah Persentase Penilaian	Kualifikasi
1.	Validasi Angket	83%	Sangat Layak

2.	Validasi Media	88%	Sangat Layak
3.	Validasi Materi	87%	Layak
4.	Kepraktisan Media	96%	Sangat Praktis
5.	Keefektifan Media	64%	Cukup Efektif

Pembahasan

Kelayakan Media Kartu Huruf Bergambar

Kelayakan media pembelajaran kartu huruf bergambar ini dapat dilihat dari validasi yang telah diberikan oleh validator ahli angket, ahli media, ahli materi, dan ahli instrumen tes. Arikunto (2014, h.135) menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun validator angket penelitian ini adalah Bapak Putra Afriadi S.Pd.,M.Pd dilakukan pada tanggal 01 April diperoleh skor 46 dari skor maksimal 55 dengan persentase kelayakan sebesar 83% sehingga angket penelitian ini dikategorikan “**Sangat Layak**” dan tidak ada saran yang diberikan validator.

Setelah itu, peneliti melakukan validasi media dilakukan sebanyak dua kali dengan validator ahli media adalah Bapak Dr. Edizal Hatmi, M.Pd. Validasi media tahap pertama dilakukan pada tanggal 01 April 2024 diperoleh skor 53 dari skor maksimal 75 dengan hasil persentase kelayakan sebesar 71% dan masih terdapat beberapa saran dan perbaikan dari validator. Adapun saran yang diberikan adalah agar peneliti memilih warna yang cerah pada kartu huruf bergambarnya, jenis huruf yang digunakan pilih yang lebih bagus, dan gambar-gambar pendukung lainnya diperbanyak.

Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan, kemudian dilakukan validasi media tahap kedua pada tanggal 05 April 2024, diperoleh skor 66 dari skor maksimal 75 dengan hasil persentase kelayakan yang diperoleh sebesar 88% dikategorikan “**Sangat Layak**” dan tidak ada lagi saran perbaikan dari validator.

Selanjutnya, peneliti melakukan proses validasi materi dan tes kepada Ibu Masta Marselina Sembiring S.Pd., M.Pd. validasi materi dan tes masing-masing dilakukan sebanyak dua kali. Validasi materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 01 April 2024 diperoleh skor 42 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 56%. Validator memberikan beberapa saran yaitu agar peneliti memperbaiki tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD pada modul ajar, menambahkan indikator tujuan pembelajaran, dan memperbanyak gambar-gambar yang terkait materi yang sedang dipelajari. Setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai dari saran yang diberikan validator, peneliti kemudian melakukan validasi tahap kedua pada tanggal 05 April 2024 diperoleh skor 65 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 87% dikategorikan “**Sangat Layak**” dan dapat diuji coba.

Kepraktisan Media Kartu Huruf Bergambar

Kepraktisan media pembelajaran kartu huruf bergambar ini diukur melalui hasil validasi yang dilakukan oleh guru wali kelas 1 B SDN 101774 Sampali, Ibu Siti Maisyarah S.Pd selaku ahli praktisi media. Hasil validasi diperoleh persentase kepraktisan media sebesar 96% dengan kriteria “**Sangat Praktis**” dan tidak ada lagi saran perbaikan dari ahli. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu huruf bergambar ini sangat praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Keefektifan Media Kartu Huruf Bergambar

Keefektifan media pembelajaran kartu huruf bergambar ini diukur dengan cara memberikan tes kepada peserta didik. Tes yang diberikan berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Tes yang diberikan berupa unjuk kerja secara lisan untuk membaca permulaan. Pada saat Pre test memperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 67, sedangkan pada *post test* memperoleh nilai rata-rata 88. Berdasarkan uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilai 0,64 termasuk kategori sedang dan diakumulasikan dalam bentuk persen sebesar 64% yang termasuk dalam kriteria “Cukup Efektif”

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan adanya peningkatan nilai rata –rata siswa dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 21%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan kartu huruf bergambar yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan cukup efektif dan memberikan kontribusi yang bermakna dalam memperkuat literasi peserta didik melalui pemanfaatan kartu huruf bergambar.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka penulis menarik kesimpulan yakni media pembelajaran kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilakukan peneliti. Adapun hasil validasi yang dilaksanakan yakni:

1. Hasil validasi ahli media diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 88% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil validasi ahli materi diperoleh jumlah persentase sebesar 87% dengan kualifikasi sangat layak. Maka dari hasil validasi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu huruf bergambar yang dikembangkan sudah layak digunakan dan memiliki dampak positif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.
2. Hasil validasi dari guru sebagai praktisi pendidikan diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 96% dengan kualifikasi sangat praktis. Sehingga dari hasil validasi ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu huruf bergambar yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan.
3. Dari rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan media kartu huruf bergambar lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan media kartu huruf bergambar. Temuan tersebut dapat diamati melalui hasil evaluasi awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) yang dilaksanakan oleh peneliti. Rata-rata skor peserta didik pada *pre-test* sebesar 67%, erapkan rumus *N Gain* dengan nilai 64 %. Hasil penelitian menerangkan yakni penerapan media kartu huruf berkontribusi dalam peningkatan kemampuan membaca awal peserta didik sebesar 21%, sehingga bisa ditarik kesimpulan yakni media tersebut tergolong cukup efektif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. A., HS, S., Muniarti, P., Nanda, I., Wulandari, Prasetyo, A. H., Sinambela, S., Mansur, Aulia, T. Z., Hamzah, A., Firmansyah, H., Andari, S., Rismadi, B., Purba, S., Gazi, & Sina, I. (2021). Metode Penelitian & Analisis Data. In *Penerbit Insania* (Vol. 11, Issue 1)
- Adeoye, M. A., Indra Wirawan, K. A. S., Satya Pradnyani, M. S., & Intan Septiarini, N. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209.
- Adnyana, I. K. S. (2022). Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Melalui. *Pedalitra II*, 1(2), 28–36.

<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/download/2300/1690>

- Ahmadi, Anisah, Wulandari, F., Harianto, & Rismaniar, N. (2014). “MAKALAH” Reeorientasi Peran Dan Fungsi Guru Diera Globalisasi Makalah ini diajukan untuk memenuhi tugas Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4), 1–13. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2918>
- Al Munawwarah, Kurniati, & Srikandi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Tambour Beading Pada Mata Kuliah Teknik Menghias Kain Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT UNM. *Invotek*, 20(1), 1–6.
- Ampuni, S. (2020). Proses Kognitif Dalam Pemahaman Bacaan. *Buletin Psikologi*, 2, 16–26.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Apriandini, I., Novani, D., Amelia, A., Sari, S. N., & Alpian, Y. (2024). Identifikasi Faktor Kesulitan Belajar Membaca Siswa di Kelas VI di SDN Karangpawitan III. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 464–473. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.1598>
- Arifah, S. W., & Ridwan, R. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Pohon Bahasa (KARPOSA) Pada Anak Usia Dini. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 89–95. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1431%0Ah>
- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1452–1455. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5462>
- Asmarani, R. W., Subekti, E. E., & Purnamasari, V. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 1 Selakaton Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2019), 2652–2656. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5867>
- Aswita, D. (2022). Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecapakan Abad 21. In *K-Media*.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In *Laksita Indonesia*. Laksita Indonesia.
- Dwi Septiani, B., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12. [https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5\(1\).12548](https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548)
- Emelda, Yuhelman, N., & Rahayu Ningsih, J. (2019). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI POKOK HUKUM-HUKUM DASAR KIMIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Kelas X MIPA SMAN 2 Teluk Kuantan). *Ejournal.Uniks.Ac.Id*, 1, Nomor 1, 73–80. <https://www.researchgate.net/publication/341225083>

- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). Media Pembelajaran. In CV. EUREKA MEDIAAKSARA. <https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/521676/media-pembelajaran>
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). PENGGUNAAN MEDIA BIG BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(2), 212–242.
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil. In *Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. Literasi Nusantara*.
- Hartono. (2019). Metodologi Penelitian. In *ZANAFI PUBLISHING*.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis). In *Badan Penerbit UNM*.
- Herman, H., Saleh, S., & Islami, N. M. (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2(1), 481–486.
- Kemendikbud. (2022). Bahasa Indonesia Fase A - Fase F. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 6.
- Khoirunnisa, S. K. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 255–266. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2624>
- Kusumastuti, A., & Mustamil Khoirun, A. (2019). METODE PENELITIAN KUALITATIF. In *PRESSINDO*. <https://doi.org/10.58524/jasme.v3i2.285>
- Mabruri, H., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements. *Journal of Primary Education*, 8(56), 108–116.
- Maria Christina Sri Sunarsih. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 61–68. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i2.13310>
- Marlinda, M., Afryaningsih, Y., & Listiari, Y. (2024). Kajian Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 38 Sungai Ambawang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5596–5605. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1836>
- Melinia, S., Hadi Saputra, H., & Oktavianti, I. (2022). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Keterampilan Membaca Pemahaman. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 158–163. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2039>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 57–65.
- Nasution, N., & Taufik, B. (2025). Effectiveness of ADDIE model implementation in the

- development of learning media based on digital teaching materials. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 491–498.
- Nikmah, L. M. (2019). Pengembangan media teka teki silang bergambar berbasis teams games tournament materi Sumber Energi Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(2), 2760–2770.
- Nurdyansah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF. In *UMSIDA Press*.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Pangestu, R. A., Kasim, S., & Bakri, H. (2021). Pengembangan Game Pengenalan Algoritma Dengan Visual Block Programming Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Smkn 3 Soppeng Menggunakan Unity. *Universitas Negeri Makassar*.
- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 33–38. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.33574>
- Rahmania, Y., & Fatonah, K. (2022). Kebutuhan Anak Sekolah Dasar dalam Membaca Permulaan pada Masa Pandemi COVID-19 di Perkampungan Kayu Besar Jakarta. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1704>
- Rahmawansa, D. (2024). Pengembangan Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pkk 1 Yosomulyo Metro Pusat. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rizky Kurniawan, Daitin Tarigan, Eva Betty Simanjuntak, Elvi Mailani, & Imelda Free Unita Manurung. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktifberbasis Websitepadamateri Bangun Datarkelas Iv Sd Negeri 02 Lima Puluh T.a. 20222023. *IJMS Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 01(02), 64–71.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar [Evaluation of Learning Outcomes]. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Sabila, I. H., & Harahap, A. R. (2023). Motivasi Belajar Baca Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Nizhamiyah*, 13(2), 116. <https://doi.org/10.30821/niz.v13i2.2444>
- Sari, D. K., & Pustikaningsih, A. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Komputer Akuntansi Factors Affecting the Interest To Learn Computer Accounting. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–17.
- Siburian, G., Friska, M., & betty simanjuntak, E. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD BERBASIS TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR Eva. *JURNAL SEKOLAH PGSD FIP UNIMED*, 5(2), 70–76. <https://publications.waim.org.my/index.php/jims/article/view/132/100>
- Simarmata, S. W., Sembiring, M., Wahyudi, M. D., & Ananda, R. (2022). Hubungan Perhatian

- Orang Tua Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Kelas Xi Sma Swasta Yapim Taruna Stabat. *Jurnal Serunai Bimbingan Dan Konseling*, 11(2), 58–66. <https://doi.org/10.37755/jsbk.v11i2.706>
- Sitepu, N. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 3512–3522. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3446>
- Sudiati. (2019). PENDALAMAN MATERI BAHASA INDONESIA MODUL 4 KETERAMPILAN BERBAHASA RESEPTIF. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April).
- Suhana, R. A., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 07(01), 4447–4452.
- Sukiman. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. In *PEDAGOGIA*.
- Supadmi. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs)*, 3(3), 2234. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57114%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/viewFile/57114/33734>
- Susanti, E. (2022). Keterampilan Membaca. In *IN MEDIA* (3rd ed.). <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/155>
- Susanti, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sriwijaya Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi*.
- Susanti, S., Waridah, W., & Kartini, K. (2021). Penerapan Metode Bermain Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Di Tk Tunas Jaya. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.46368/v1i1.466>
- Suwarno Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Alfabeta.
- Syahrudin, & Rahman, S. (2024). INOVASI DAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA ERA KURIKULUM MERDEKA. *Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 4(2), 72–79. <https://doi.org/https://ojs.unm.ac.id/wahanaliterasi>
- Tasrif, A., Endah Sugiharti, R., Kunci, K., Tindakan Kelas, P., permulaan, M., & Dasar, S. (n.d.). *ELSE (Elementary School Education Journal) Peningkatan Penguasaan Membaca Permulaan Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 8–12. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>

- Tri Elitasari, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Kata Berbasis Teknik Montessori untuk Pembelajaran Membaca Permulaan dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SD. *Journal on Education*, 159.
- Triana Ocieli Putri Br Karo, Erlinda Simanungkalit, Nurmayani Nurmayani, Apiek Gandamana, & Winara Winara. (2023). Pengembangan Media Papan Huruf Geser Pada Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 Tema 3 Subtema 1 Di SDN 044845 Payanderket. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 41–50. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.631>
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8). Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Vonnamita, Y. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 2 Indrapuri Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1), 1–14.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuniastuti. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. In *scopindo media pustaka*.