

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN PADA KELAS I SEKOLAH DASAR

Anggi Rahmawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(anggi.19052@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Pengembangan media kartu huruf bergambar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. Evaluasi terhadap penggunaan kartu tersebut dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh pendidik dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat efektivitas kartu huruf bergambar sebesar 96%, sementara kepraktisan penggunaannya mencapai 94%. Nilai N-gain sebesar 0,763686491 menunjukkan bahwa penggunaan media ini sangat berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kartu huruf bergambar telah berhasil mencapai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran membaca permulaan, Kemampuan membaca

Abstract

The development of picture letter cards aims to improve the reading skills of grade I students in elementary schools. Evaluation of the use of the card is carried out using a questionnaire filled out by teachers and students. The evaluation results show that the effectiveness level of picture letter cards is 96%, while the practicality of their use reaches 94%. The N-gain value of 0.763686491 shows that the use of this media is very successful in improving students' reading abilities. Thus, it can be concluded that the development of picture letter cards has succeeded in achieving a high level of validity, practicality and effectiveness in improving the reading ability of class I students in elementary schools.

Keywords: Beginning reading learning, reading ability.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca memiliki peran penting untuk mendorong motivasi peserta didik dalam mengingat, mengeksplorasi, dan mengevaluasi informasi yang mereka baca. Proses ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memiliki potensi untuk memengaruhi peserta didik untuk menilai dan merumuskan tujuan yang mereka inginkan secara lebih mendalam (Sudarsana, 2014). Jika peserta didik kurang memiliki minat untuk membaca, maka hasil bacaan yang mereka baca tidak akan memberikan manfaat bagi peserta didik. Hal tersebut disebabkan kurangnya motivasi peserta didik terhadap membaca atau ketertarikan peserta didik terhadap membaca sebagai kegiatan yang disenangi. Akan sebaliknya jika peserta didik membaca karena dorongan dari minatnya sendiri, maka kegiatan membaca tersebut

akan lebih produktif dan efektif (Sundari & Damayanti, 2017).

Agar terlaksana proses pembelajaran yang efektif, maka materi yang disampaikan harus mampu meningkatkan keterampilan dasar pengetahuan, sikap-sikap sosial, dan sikap. Aspek penting dalam pembelajaran adalah kemampuan membaca. Ketika peserta didik memiliki kemampuan membaca yang kurang memadai, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Keterampilan berbahasa meliputi berbagai aktivitas seperti berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis (Nail, 2021). Pembelajaran keterampilan membaca dimulai sejak peserta didik usia dini. Pada Tingkat sekolah dasar, tujuan dari proses pembelajaran membaca yaitu untuk mengenalkan prinsip-prinsip dasar membaca kepada peserta didik. Prinsip tersebut meliputi pengucapan alfabet yang sesuai

dengan Standar Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dan pelafalan kata yang tidak dipengaruhi oleh dialek atau variasi pelafalan daerah masing-masing. Kecakapan menggunakan Bahasa dengan benar akan membantu peserta didik dalam memahami informasi yang mereka perlukan (Sumantri et al., 2017).

Kemampuan literasi adalah landasan penting bagi peserta didik untuk mengejar pengetahuan dan Pendidikan yang berkualitas. Pembelajaran literasi dimulai ketika peserta didik memasuki taman kanak-kanak (TK) atau sekolah dasar. Tetapi, seringkali peserta didik cenderung kurang fokus, bersikap pasif, sulit berkonsentrasi, dan lebih tertarik untuk bermain. Keterbatasan dalam kemampuan membaca dapat menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di mana bacaan menjadi aspek krusial.

Pandemi Covid memberikan dampak yang besar, terutama pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebelum adanya pandemi Covid, pembelajaran dilakukan secara langsung (offline), namun sejak adanya pandemi Covid, metode pembelajaran telah diubah menjadi daring (Syari'at & Sukartiningih, 2022). Menurut Rigiart (2020), E-learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan perangkat elektronik seperti telepon pintar atau komputer, terutama untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terkoneksi dengan internet. Keberhasilan e-learning sangat bergantung pada ketersediaan akses internet. Namun, menurut Imania & Bariah (2019), Pembelajaran daring, juga dikenal sebagai pembelajaran online, merupakan perubahan dari pendekatan pembelajaran konvensional menjadi format digital yang disampaikan melalui internet. Dalam konteks ini, pembelajaran daring menjadi sarana pembelajaran yang memfasilitasi interaksi materi antara pengajar dan siswa, terutama pada masa pandemi.

Pembelajaran daring merupakan terobosan baru dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik untuk menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini mempunyai karakteristik khusus yang mengusung efisiensi, mendorong inovasi dalam pembelajaran, dan merangsang pemikiran kreatif peserta didik. Keunggulan pembelajaran daring diperkuat dengan penerapan model pembelajaran yang efektif, yang dapat digunakan Dimana saja tanpa terikat oleh Batasan waktu dan ruang, sehingga memberikan fleksibilitas yang besar.

Pembelajaran daring juga membawa dampak negatif, di antaranya adalah menurunnya minat baca peserta didik. Hal ini disebabkan oleh persepsi mereka bahwa informasi yang mereka perlukan dapat dengan mudah diakses melalui internet tanpa perlu membaca buku pelajaran. Maka, penting bagi pendidik untuk melakukan

upaya meningkatkan minat membaca peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu memanfaatkan media pembelajaran seperti kartu huruf bergambar. Dengan latar belakang ini, berikut rumusan masalah yang diajukan:

1. Bagaimana validitas media kartu huruf bergambar untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media kartu huruf bergambar untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan media kartu huruf bergambar untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar?

METODE

Studi ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) sebagai pendekatannya (Haryati, 2012). Pada pengembangan ini, pendekatan model ADDIE digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental dengan langkah-langkah pre-test dan post-test. Model ADDIE meliputi lima fase, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peneliti memilih menggunakan model ini karena tidak ada penggunaan kelompok kontrol dalam penelitian ini. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik menjalani tes awal dan tes akhir untuk menilai peningkatan kemampuan membaca mereka. Rincian penelitian akan dijelaskan sebagai berikut (Salawati & Suoth, 2020):

Analisis

Pada fase ini, terdapat dua tahapan, yaitu penelitian literatur dan riset. Pada tahap literatur, terdapat Tindakan yaitu mengumpulkan informasi dari literatur yang relevan untuk mendukung pengembangan media. Pada tahap riset, Tindakan yang dilakukan yaitu survei di sekolah dengan focus pada analisis peserta didik, evaluasi ketersediaan perangkat yang cocok untuk media yang akan digunakan dan penilaian kekurangan media selama uji coba. Pada tahap analisis, dilakukan pengamatan bersama wali kelas I. peneliti menemukan temuan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini tampak kurang inovatif dan memiliki sedikit variasi.

Desain

Pada fase kedua yaitu desain. Hal yang dilakukan pada fase ini yaitu merancang produk secara detail, yang akan menjadi landasan untuk proses pengembangan berikutnya. Berikut rincian yang dikembangkan pada fase desain:

1. Memastikan judul dan media.
2. Desain materi.
3. Merancang metode yang akan digunakan untuk media.

4. Merancang kartu huruf dan kartu gambar yang relevan dengan materi yang akan digunakan.

Pengembangan

Fase yang ketiga, yaitu pengembangan. Yang melibatkan serangkaian fase sebagai berikut:

- a. Pembuatan kartu huruf bergambar.
- b. Membuat kuesioner dengan tujuan mengevaluasi keabsahan produk yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media, serta merancang kuesioner tanggapan untuk mengumpulkan feedback dari pendidik dan peserta didik.
- c. Validitas ahli media dievaluasi berdasarkan komponen-komponen seperti ilustrasi, desain, huruf, dan gambar. Sementara, angket validitas materi mengacu pada aspek seperti penilaian, metode pembelajaran, isi materi, interaksi, peningkatan pengajaran, dan kepatuhan terhadap kurikulum. Angket respon pendidik menggambarkan penilaian seperti isi, instruksional, teknis, pembelajaran, dan bahasa. Kuesioner untuk peserta didik ditujukan untuk mengevaluasi implementasi media dan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.
- d. Mengkonfirmasi validitas media oleh para penilai.
- e. Setelah menerima masukan dan saran dari validator, saran tersebut dijadikan landasan untuk meningkatkan kualitas desain media. Setelah melakukan revisi pada media dan menerima umpan balik positif, media tersebut siap untuk digunakan.

Implementasi

Fase keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini melibatkan implementasi desain media, di mana media tersebut diperkenalkan kepada 32 peserta didik kelas I di SDN Sidokumpul. Saat melakukan percobaan, peneliti menghadapi beberapa tantangan dalam menerapkan media di kelas. Kemudian, peserta didik diminta untuk menanggapi survei terkait penggunaan kartu huruf bergambar sebagai media pembelajaran. Setelah menggunakan media tersebut, peserta didik mengerjakan post-test untuk mengevaluasi efektivitas peningkatan kartu huruf bergambar tersebut.

Evaluasi

Fase kelima yaitu, evaluasi. Pada tahap ini melibatkan penilaian kesesuaian media pembelajaran berdasarkan informasi yang terkumpul, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, yang kemudian akan dianalisis secara menyeluruh. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengidentifikasi aspek yang memerlukan perbaikan guna

meningkatkan struktur media dan efisiensi, sementara penilaian dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian dan kualitas media. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan analisis data baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Untuk menilai efektivitas penggunaan media kartu huruf bergambar, peneliti menggunakan angket efektivitas sebagai indikator pengukuran. Untuk mengevaluasi praktisitas media, peneliti menggunakan kuesioner praktisitas yang kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menilai daya tarik media. Setelah pemanfaatan media kartu huruf bergambar, penilaian dilanjutkan dengan meminta pendapat guru menggunakan Skala Likert, sementara pendapat peserta didik dinilai dengan menggunakan skala Likert yang tercantum di bawah ini:

Tabel 3. 1 Skala Likert

Pilihan Jawaban	Penilaian
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Kurang Sesuai (KS)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Menghitung persentase tanggapan peserta didik dari data yang telah terhimpun dilakukan dengan memanfaatkan rumus:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\sum = total jawaban

n = total seluruh item

Penilaian kesesuaian dan kinerja peserta didik dievaluasi dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima opsi/kategori, seperti yang dicatat dalam angket evaluasi dan angket tanggapan peserta didik. Kelima kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat baik
68% < skor ≤ 84%	Baik
52% < skor ≤ 68%	Cukup
36% < skor ≤ 52%	Kurang
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang

Data yang diperlukan dalam penelitian ini berkaitan dengan tingkat kemampuan membaca awal peserta didik. Aspek kemampuan membaca awal mencakup kelancaran, keberanian, dan keterampilan peserta didik dalam membaca. Penelitian ini memanfaatkan skala Likert sebagai metode pengumpulan data. Skala Likert terdiri dari lima kategori, yang dijelaskan sebagai berikut (Budiaji et al., 2013):

Pilihan Jawaban	Penilaian
Sangat Sesuai (SS)	5

Sesuai (S)	4
Kurang Sesuai (KS)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Cara untuk mengevaluasi respon dari pendidik terkait penggunaan media dapat dilakukan dengan menghimpun dan menganalisis total skor dari semua responden (Σ), yang setara dengan jumlah keseluruhan item (n). Rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\Sigma \text{ jawaban } \times \text{ bobot tiap pilihan}}{n \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Evaluasi dilakukan pada awal dan akhir penelitian. Penilaian awal dimaksudkan untuk mengevaluasi keterampilan membaca awal peserta didik, sementara penilaian akhir bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan membaca awal mereka setelah memanfaatkan media pembelajaran (Danuri, 2019). Peneliti menggunakan kuesioner yang telah disusun oleh validator untuk menilai keabsahan media. Evaluasi desain media berfokus pada kecukupan dan presentasi kartu huruf bergambar sebagai dasar pengembangan media, dengan mempertimbangkan indikator keterampilan dasar yang menilai ketepatan materi yang digunakan. Hasil analisis validasi oleh para ahli menggunakan skala Likert. Skor tersebut kemudian dinilai oleh peneliti:

Pilihan Jawaban	Penilaian
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Kurang Sesuai (KS)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Penilaian validitas angket kartu huruf bergambar oleh para validator melibatkan penghitungan total skor dari semua responden (Σ), yang sama dengan jumlah total item (n). Rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\Sigma \text{ jawaban } \times \text{ bobot tiap pilihan}}{n \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah menyelesaikan perhitungan persentase, tahap selanjutnya yaitu mengklasifikasikan atau menentukan kualifikasi keabsahan sebagai berikut:

Persentase	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid
68% < skor ≤ 84%	Valid
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid
20% < skor ≤ 36%	Tidak valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang melibatkan lima tahapan, yakni: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pembangunan (Development), Implementasi (Implementation), dan Penilaian (Evaluation). Data untuk pengembangan diperoleh melalui setiap tahap sebagaimana diuraikan di bawah ini:

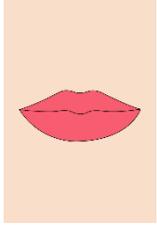
Analisis

Melalui observasi lapangan, peneliti mengidentifikasi isu utama pada peserta didik kelas I di SDN Sidokumpul, yaitu rendahnya kemampuan membaca siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan penurunan kemampuan membaca peserta didik, termasuk kurangnya minat dalam membaca, dampak negatif dari penggunaan perangkat seluler dan menonton televisi, serta kecenderungan untuk lebih memilih bermain dengan teman. Di sisi lain, faktor eksternal seperti keterbatasan fasilitas di lingkungan sekolah, kurangnya efektivitas pendekatan pembelajaran oleh pendidik, dan kurangnya dukungan dari keluarga juga mempengaruhi penurunan kemampuan membaca siswa.

Kesulitan yang dialami oleh siswa dalam memahami teks seringkali disebabkan oleh kesulitan dalam menjalin hubungan antar kalimat, keterbatasan dalam mengakses bahan bacaan, serta kurangnya pemahaman tentang kosakata. Semua faktor ini turut berkontribusi dalam menurunkan kemampuan membaca di kelas. Berdasarkan analisis dan pengamatan, beberapa masalah dalam proses pembelajaran teridentifikasi, termasuk penggunaan metode ceramah dan tanya jawab oleh pendidik. Selain itu, pendidik jarang memanfaatkan media pembelajaran, dan terbatas pada penggunaan media sederhana seperti buku teks dan papan tulis. Kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran juga tercermin dari kurangnya motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

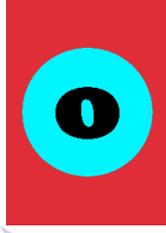
Desain

Pada tahap ini, kegiatan yang diperlukan termasuk merancang desain secara terinci, yang akan menjadi dasar untuk langkah-langkah selanjutnya. Materi yang akan digunakan oleh peneliti adalah tentang bunyi dalam pembelajaran kelas I di sekolah dasar, yang biasanya terdapat dalam bab 1 buku Bahasa Indonesia. Namun, dalam bab tersebut, materi yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan membaca umumnya masih kurang memadai, sehingga perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut. Untuk menciptakan presentasi yang lebih menarik, materi akan dirancang menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan produk yang melibatkan kartu huruf bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan diuraikan sebagai berikut:

No.	Desain	Keterangan
Perlu Bimbingan		
1.		Kartu gambar
2.		Kartu huruf 1
3.		Kartu huruf 2
4.		Kartu huruf 3
5.		Kartu huruf 4
Masih Berkembang		
1.		Kartu gambar

No.	Desain	Keterangan
2.		Kartu huruf 1
3.		Kartu huruf 2
4.		Kartu huruf 3
5.		Kartu huruf 4
6.		Kartu huruf 5
Cakap		
1.		Kartu gambar

No.	Desain	Keterangan
2.		Kartu huruf 1
3.		Kartu huruf 2
4.		Kartu huruf 3
5.		Kartu huruf 4
6.		Kartu huruf 5
Mahir		
1.		Kartu gambar

No.	Desain	Keterangan
2.		Kartu huruf 1
3.		Kartu huruf 2
4.		Kartu huruf 3
5.		Kartu huruf 4
6.		Kartu huruf 5
7.		Kartu huruf 6

Pengembangan

Pada tahap pengembangan, fokus utama yaitu membuat media pembelajaran yang telah disesuaikan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Media yang telah dipersiapkan akan disaring oleh validator untuk menilai sejauh mana kecocokannya sebelum diuji coba di lapangan. Tahap pengembangan ini melibatkan empat langkah, yang terdiri dari:

a) Langkah Pembuatan Media

Dalam tahap pembuatan media, langkah-langkahnya mencakup penyusunan semua elemen seperti materi dan gambar untuk membentuk media pembelajaran, yaitu kartu huruf bergambar, yang akan digunakan oleh peserta didik. Desain media ini disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya untuk kartu huruf bergambar. Hasil dari proses desain kartu huruf bergambar yang dilakukan melalui aplikasi Canva adalah kartu itu sendiri. Proses pembuatan kartu huruf bergambar sebagai media pembelajaran melibatkan penyusunan materi yang telah dipersiapkan, serta penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk merancang kartu dan menambahkan gambar.

b) Langkah merancang kuesioner respon peserta didik dan pendidik

Tujuan dari penggunaan kuesioner ini adalah untuk menghimpun respons dari siswa dan guru. Bagian kuesioner yang ditujukan kepada pendidik berfokus pada penilaian terhadap berbagai aspek pembelajaran, termasuk kualitas teknis, isi materi, instruksi, dan penggunaan bahasa. Di sisi lain, bagian yang ditujukan kepada peserta didik mencakup pandangan mereka terhadap penggunaan media serta manfaat yang dirasakan dari penggunaan media.

Berdasarkan evaluasi dari tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media kartu huruf bergambar, dapat dinyatakan bahwa 94% peserta didik menyatakan kepuasan mereka terhadap penggunaan media tersebut selama pembelajaran. Hasil evaluasi dari tanggapan pendidik menunjukkan skor sebesar 96%. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru kelas menilai bahwa media kartu huruf bergambar efektif.

c) Langkah validasi ahli media dan ahli materi

Tahapan penting dalam proses validasi media kartu huruf berilustrasi adalah melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai partisipan dalam penilaian. Melalui proses validasi oleh para validator, tujuannya untuk memperoleh pembandingan serta menerima masukan dan kritik, dengan maksud untuk meningkatkan kualitas media. Proses ini juga dimaksudkan untuk mengevaluasi kesesuaian materi dengan presentasi media tersebut.

Validasi ahli media

Ahli media melakukan evaluasi yang difokuskan pada presentasi, penampilan, dan format penggunaan media. Evaluasi media ini terkait dengan desain yang akan dikembangkan. Ibu Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd., menjabat sebagai validator ahli media, dan proses evaluasi dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023. Di bawah ini adalah data validasi dari ahli media.

No.	Indikator	Hasil Penilaian
-----	-----------	-----------------

No.	Indikator	Hasil Penilaian
1.	Kejelasan informasi yang disajikan	4
2.	Kesesuaian gambar	5
3.	Ketepatan pemilihan font	4
4.	Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	5
5.	Materi yang digunakan pada media sesuai	5
6.	Penggunaan media dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
7.	Media mudah dimengerti oleh peserta didik	5
8.	Media yang dikembangkan dapat membuat peserta didik aktif	4
9.	Media praktis dan mudah dibawa kemana-mana	4
10.	Media dapat digunakan baik pendidik dan peserta didik	5
Jumlah		46
Persentase: $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$		92%
Kriteria		Sangat Valid

Validasi ahli materi

Ahli materi melakukan evaluasi terkait substansi materi dan pendekatan pembelajaran dalam media, yang mencakup berbagai alat pembelajaran seperti RPP, materi ajar, dan LKPD. Dalam penelitian ini, Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd., berperan sebagai validator ahli materi, dan proses evaluasi dilaksanakan pada tanggal 10 November 2023. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi:

No.	Indikator	Hasil Penilaian
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	4

No.	Indikator	Hasil Penilaian
	yang harus dicapai	
2.	Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.	4
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	4
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik	4
6.	Penggunaan media kartu huruf bergambar menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	3
7.	Media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik	3
8.	Materi pada media sesuai dengan Kompetensi Awal (KA)	3
9.	Ilustrasi yang digunakan pada media sesuai dengan materi yang dikembangkan	3
10.	Kesesuaian materi dalam media kartu huruf bergambar dengan Kompetensi Awal yang harus kuasai	4
Jumlah		36
Persentase: $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$		72%
Kriteria		Valid

Implementasi

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, yang merupakan periode penerapan media. Pada tahap ini, pengembangan media kartu huruf bergambar diterapkan di salah satu sekolah dasar di Sidoarjo, yaitu SDN Sidokumpul. Pada tanggal 20 November 2023, peneliti melakukan uji coba yang melibatkan 32 peserta didik sebagai responden untuk mengevaluasi tanggapan mereka terhadap pengembangan kartu huruf bergambar yang terdapat dalam Bab I mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Sebelum melaksanakan implementasi, peserta didik akan mengikuti pre-test untuk menilai perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Setelah pre-test, kartu huruf bergambar akan diperkenalkan kepada peserta didik. Mereka akan diberikan tugas menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menyusun kartu huruf yang telah diacak menjadi nama-nama benda. Sebelumnya, pengajar akan menjelaskan tujuan dari pengembangan media dan melakukan contoh penggunaan media, serta memberikan penjelasan tentang cara mengerjakan LKPD. Setelah tugas selesai, pengajar akan mengevaluasi pembelajaran, menutup sesi tersebut, dan melanjutkan dengan pengerjaan post-test.

Dari hasil percobaan, terkonfirmasi bahwa penerapan media kartu huruf bergambar memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh evaluasi yang dilakukan sebelum dan sesudah implementasi, yang menunjukkan efektivitas penggunaan kartu huruf bergambar dalam proses pembelajaran.

No	Nama	Skor		N-Gain
		Pre-test	Post-test	
1.	Zarine	80	90	0,5
2.	Farrah	93,3	100	1
3.	Keisha	86,6	90	0,25373134 3
4.	Vino	73,3	80	0,25093633
5.	Arza	93,3	100	1
6.	Damar	86,6	90	0,25373134 3
7.	David	93,3	100	1
8.	Khalif	93,3	100	1
9.	Gilang	93,3	100	1

No	Nama	Skor		N-Gain
10.	Aqilah	86,6	100	1
11.	Hanna	93,3	100	1
12.	Khanza	73,3	100	1
13	Keykira	86,6	90	0,25373134 3
14.	Syifa	93,3	100	1
15.	Marcel	80	100	1
16.	Mikha	40	80	0,66666666 7
17.	Syabil	93,3	100	1
18.	Ariya	80	90	0,5
19.	Eka	86,6	100	1
20.	Fildan	80	90	0,5
21.	Zhafran	33,3	100	1
22.	Narendr a	80	100	1
23.	Naura	86,6	100	1
24.	Rafanda	93,3	100	1
25.	Aldo	86,6	100	1
26.	Sakha	93,3	100	1
27.	Salsabil a A.	93,3	100	1
28.	Salsabil a P.	93,3	100	1
29.	Shafana	73,3	80	0,25093633
30.	Zizi	93,3	100	1
31.	Tata	93,3	100	1
32.	Farrel	86,6	100	1
Total		2692,2	3080	0,14960265 4
Rata-Rata		84,1312 5	96,2 5	0,76368649 1
Nilai		93,3	100	1

No	Nama	Skor		N-Gain
Tertinggi				
Nilai Terendah		33,3	80	0,70014992 5

Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap ini adalah langkah penting untuk mengevaluasi pencapaian dan menjadi dasar untuk langkah-langkah perbaikan selanjutnya. Setelah melalui serangkaian penilaian dari validator serta tanggapan dari peserta didik dan pendidik, hasil evaluasi dirangkum sebagai berikut:

- a) Terdapat saran untuk menambahkan lebih banyak kata pada kartu huruf.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penilaian dari para validator, disimpulkan bahwa kartu huruf bergambar dianggap sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca awal di kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu huruf bergambar merupakan solusi efektif sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca awal di kelas I sekolah dasar. Ini tercermin dari antusiasme yang tinggi dan peningkatan motivasi peserta didik dalam memahami materi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu huruf bergambar efektif dalam meningkatkan pembelajaran membaca awal di kelas I sekolah dasar, seperti yang tercermin dari peningkatan skor post-test peserta didik setelah penggunaan media tersebut.

Saran

Dari uraian tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut adalah beberapa rekomendasi yang diberikan:

1. Pendidik dapat menggunakan kartu huruf bergambar sebagai alat bantu yang praktis dalam menyampaikan materi pada Bab 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.
2. Ketika mengembangkan media kartu huruf bergambar yang praktis, penting untuk mempertimbangkan elemen-elemen seperti jenis huruf, warna kartu, dan gambar yang dapat meningkatkan kemampuan membaca serta memotivasi peserta didik.
3. Pertimbangkan aspek keberlanjutan dan peningkatan dari kartu huruf bergambar yang terbukti efektif untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Nail, M. K. (2021). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Bokong 2. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 92–107.
- Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383>
- Sudarsana, U. (2014). Konsep Dasar Pembinaan Minat Baca. *Pembinaan Minat Baca*, 1–49.
- Sumantri, M., Nyoman Sudana, D., Eka, I. B., & Adnyana, Y. (2017). Penerapan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. In *International Journal of Elementary Education* (Vol. 1, Issue 1).
- Sundari, R. K., & Damayanti, M. I. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Suka Baca Dalam Pembelajaran Surabaya. *Jpgsd*, 05, 979–989.
- Syari'at, C. K., & Sukartiningsih, W. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Di Kelas Rendah Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jpgsd*, 10(2), 245–257. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45437>

