



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR BERMUATAN KEARIFAN LOKAL UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD

Wike Della Agustin¹, Maryam Isnaini Damayanti²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 4 April 2025

Revisi 11 April 2025

Diterima 19 April 2025

Abstract

This research aims to produce a valid, practical, and effective media of Picture Word Cards with Local Wisdom for the beginning reading skills of grade I elementary school students. This research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was carried out through a small-scale trial on 8 students and a large-scale trial on 28 first grade students of SDN Pakis I/368 Surabaya. The validity results obtained a percentage of 96% from media experts and 91.6% from material experts, both of which were included in the 'very valid' category. Student response to the media showed a percentage of 94.6%, and teacher response reached 100%, which is included in the 'very practical' category. The results of the N-gain calculation of 0.60 showed an increase in reading skills in the 'medium' category. Thus, this media is proven to be valid, practical, and effective for learning beginning reading for grade I elementary school students.

Kata kunci:

Kartu Kata Bergambar,
Kearifan Lokal, Membaca
Permulaan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan melalui uji coba skala kecil pada 8 siswa dan uji coba skala besar pada 28 siswa kelas I SDN Pakis I/368 Surabaya. Hasil kevalidan memperoleh presentase sebesar 96% dari ahli media dan 91,6% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Respon siswa terhadap media menunjukkan persentase 94,6%, dan respon guru mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Hasil perhitungan N-gain sebesar 0,60 menunjukkan peningkatan keterampilan membaca pada kategori "sedang". Dengan demikian, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Wike Della Agustin

wike.21176@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat esensial dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahap awal pendidikan. Membaca permulaan adalah proses membaca yang dimulai ketika siswa memasuki jenjang pendidikan formal (Triatma, 2016). Pada tahap ini, siswa mulai mengenal huruf, suku kata, hingga kata-kata sederhana. Keterampilan membaca permulaan di kelas I memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan membaca pada jenjang berikutnya (Rohman et al., 2022). Apabila siswa mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, hal tersebut dapat berdampak signifikan terhadap kemampuan mereka dalam memahami pelajaran di bidang lain.

Keterampilan membaca permulaan siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil studi PISA (Program for International Student Assessment) menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara. Penelitian oleh Khasanah et al., (2023) juga mengungkapkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar masih rendah. Kondisi serupa ditemukan di SDN Pakis I/368 Surabaya, di mana sejumlah siswa kelas I mengalami kesulitan dalam membaca. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, hal ini disebabkan oleh penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, kalimat yang terlalu panjang dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa, serta metode pembelajaran yang monoton tanpa media pendukung.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Rohani (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima informasi, sehingga dapat memperjelas pesan yang disampaikan. Dalam konteks membaca permulaan, salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media kartu kata. Media kartu kata merupakan media visual yang terdiri dari teks dan gambar (Rofah & Mulyawati, 2022). Media ini dinilai sebagai

alat dasar yang memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik (Wardani et al., 2024). Dengan tampilan yang sederhana namun menarik, kartu kata mampu merangsang perhatian dan minat belajar siswa.

Kartu kata bergambar adalah media pembelajaran berupa kartu kecil yang memuat gambar dan tulisan untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi (Arsyad, 2021). Media ini efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca karena membantu siswa mengenali huruf dan merespons secara lisan maupun tulisan. Selain itu, kartu kata bergambar juga dapat memperkuat ingatan, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan minat siswa melalui visualisasi yang memungkinkan mereka menghubungkan materi dengan pengalaman nyata (Musyadad et al., 2020).

Media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal dapat menjadi media yang lebih efektif dalam pembelajaran membaca, karena selain mendukung keterampilan membaca, juga memperkenalkan nilai-nilai budaya dan lingkungan sekitar. Kharisma & Talan (2023), menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan sumber pembelajaran yang kaya, karena memuat nilai budaya, sosial, dan lingkungan yang dekat dengan kehidupan siswa. Potensi kearifan lokal suatu daerah dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar di sekolah untuk membantu siswa mengenal serta melestarikan budayanya. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD, yang berfokus pada penambahan kosakata, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat memperkaya proses belajar dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Shufa, (2018) bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memperkuat pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap budaya daerah mereka.

Media kartu kata bergambar yang dikembangkan fokus pada membaca siswa. Media kartu kata bergambar ini dirancang dengan tampilan yang menarik bagi siswa. Dimensinya berukuran 10 x 15 cm, dicetak di atas kertas art carton 310 gsm dan dilaminasi agar lebih tahan lama. Jenis huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 36, yang mudah dibaca oleh siswa. Ujung kartu dibuat tumpul untuk menghindari risiko cedera saat digunakan. Media ini dikemas dalam box kecil dari karton tebal dengan desain yang mencerminkan tema kearifan lokal. Dari segi isi, kartu ini memuat unsur kearifan lokal seperti makanan khas, bangunan bersejarah, alat musik tradisional, dan permainan tradisional. Terdapat dua set kartu dalam satu paket, yaitu

kartu kata bergambar dan kartu permainan yang digunakan untuk mencocokkan gambar dengan kata. Dilengkapi dengan buku panduan kecil berisi petunjuk penggunaan media.

Penggunaan kartu kata bermanfaat dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa, seperti mempermudah belajar membaca permulaan, membantu mengenal huruf, kosakata, dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, serta memperluas perbendaharaan kata (Yuliana, 2023). Selain itu, media kartu kata memiliki kelebihan, yaitu mudah dibawa, praktis dalam pembuatan dan penggunaan, mudah diingat, serta menyenangkan bagi siswa (Yasbiati et al., 2017).

Melisy Putri melakukan penelitian sebelumnya pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media kartu kata bergambar. Perbedaannya terletak pada tidak adanya integrasi kearifan lokal dalam media yang dikembangkan.

Nursamsi, et al. melakukan penelitian sebelumnya pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Kontekstual pada Siswa Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Hasilnya menunjukkan respons sangat praktis dengan nilai uji praktik 85,43% dan pelaksanaan praktik 94,23%. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan media kartu kata bergambar sebagai bahan dalam penelitian. Perbedaannya adalah penelitian ini hanya mengukur aspek kevalidan dan kepraktisan, tanpa menguji efektivitas, serta tidak mengintegrasikan unsur kearifan lokal dalam pengembangan mediannya.

Maulaya et al. 2021 mengembangkan media *Vocard* (Vocabulary Card) berbasis kearifan lokal untuk materi puisi Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerah di kelas II SD. Media ini terbukti valid dan efektif, dengan hasil validasi dan efektivitas antara 81,25%–87,5%, serta mampu meningkatkan kemampuan komunikatif dan sikap nasionalisme siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal pengembangan media kartu kata berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada fokus tujuan dan sasaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, dikembangkan media kartu kata bergambar yang mengintegrasikan kearifan lokal untuk pembelajaran membaca permulaan. Media

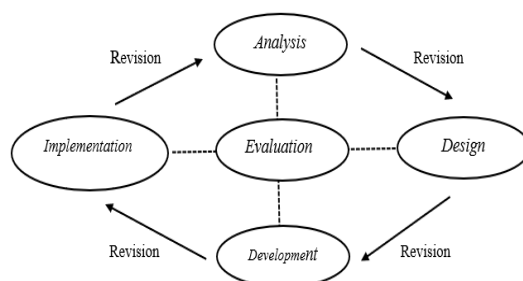
ini membantu siswa mengenal kata sekaligus budaya daerah, sehingga membangun keterikatan emosional dan kecintaan terhadap budaya lokal melalui konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Gambar-gambar pada kartu kata menggambarkan kearifan lokal dari Jawa, khususnya Kota Surabaya. Media ini dilengkapi permainan mencocokkan kata dan gambar yang belum dikaji pada penelitian sebelumnya. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima tahap. Tahap pertama analisis, terdapat tiga aspek utama yang dikaji: 1) analisis kurikulum, 2) analisis materi dan 3) analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua perancangan, mencakup kegiatan: 1) merancang media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal, 2) menyusun instrumen penelitian, meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket siswa dan guru, serta lembar evaluasi berupa *pretest* dan *post-test*. perangkat pembelajaran modul ajar dan LKPD. Tahap ketiga pengembangan, meliputi: 1) pembuatan media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal, dan 2) pelaksanaan uji validasi oleh

para ahli. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba dalam dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Tahap terakhir adalah evaluasi.

Subjek uji coba dalam penelitian ini berasal dari SDN Pakis I/368 Surabaya. Uji coba skala kecil dilakukan pada 8 siswa kelas 1-A dengan memilih siswa secara acak. Uji coba skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas 1-D dengan jumlah 28 siswa. Desain uji coba yang digunakan pada penelitian adalah *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2016 : 111) dengan desain sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan : O_1 = nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan

O_2 = nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan

Data dalam penelitian ini meliputi: 1) hasil validasi media dan materi, 2) hasil angket dari guru dan siswa, dan 3) hasil tes siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup: 1) validasi, 2) angket, 3) tes, dan 4) dokumentasi.

Hasil validasi yang telah diperoleh diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kevalidan (Sugiyono, 2014) dibawah ini.

Tabel 1. Persentase Kriteria Validasi

Kriteria	Presentase
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Cukup Valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

(Sugiyono, 2017)

Perolehan hasil angket akan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dalam tabel kriteria (Riduwan, 2013) dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria	Presentase
Tidak Praktis	0% – 20%
Kurang Praktis	21% – 40%
Cukup Praktis	41% – 60%
Praktis	61% – 80%
Sangat Praktis	81% – 100%

(Riduwan, 2013)

Data hasil tes dihitung dengan menggunakan uji N-gain. Cara perhitungan N-gain menurut Sundayana (2016) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Pretest}}$$

(Sundayana, 2016)

Keterangan:

G = Indeks gain

Tabel 3. Kriteria Penilaian Indeks Gain

Nilai Gain Normalisasi	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$G = 0,00$	Tetap, tidak terjadi penurunan
$0,00 \leq g < 0,30$	Peningkatan rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Peningkatan tinggi

(Sundayana, 2016)

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Hasil penelitian pengembangan media ini dijelaskan dari tiga aspek kelayakan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Proses pengembangan media menggunakan

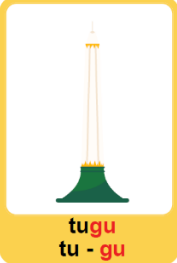
model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Tahap analisis: 1) analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan di SDN Pakis I/368 Surabaya adalah Kurikulum Merdeka. Sehingga media yang dikembangkan ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka 2) analisis materi. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, materi yang tepat untuk diintegrasikan dalam media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal adalah pada Bab 6 (*Berbeda Itu Tak Apa*) tema *Menghargai Perbedaan*. Materi: kata yang terdiri dari suku kata *ga, gi, gu, ge, go*. 3) analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa kelas I yang belum bisa membaca. Siswa masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret, menarik secara visual, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media yang mendukung keterampilan membaca, seperti kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal. Media ini membantu siswa belajar membaca sekaligus mengenal budaya sekitar.

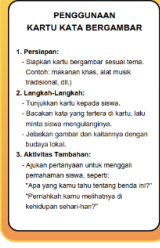
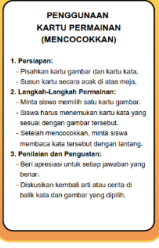
Tahap perancangan: 1) perancangan media. Dalam merancang media terdapat 2 aspek yang diperlukan yaitu aspek fisik (tampilan media) dan aspek isi (materi). Desain media ini dibuat semenarik mungkin sesuai dengan minat dan karakteristik siswa sekolah dasar. Dimensinya berukuran 10 x 15 cm, dicetak di atas kertas art carton 310 gsm dan dilaminasi agar lebih tahan lama. Jenis huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 36. Ujung kartu dibuat tumpul untuk menghindari risiko cedera. Media ini dikemas dalam box kecil dari karton tebal dengan desain yang mencerminkan tema kearifan lokal. Dari segi isi, kartu ini memuat unsur kearifan lokal seperti makanan khas, bangunan bersejarah, alat musik tradisional, dan permainan tradisional. Terdapat dua set kartu dalam satu paket, yaitu kartu kata bergambar dan kartu permainan yang digunakan untuk mencocokkan gambar dengan kata. Dilengkapi dengan buku panduan kecil berisi petunjuk penggunaan media. 2) Rancangan instrumen dalam penelitian ini mencakup lembar validasi ahli materi dan media, angket untuk siswa dan guru, serta lembar pretest dan posttest. Perangkat pembelajaran, modul ajar, bahan ajar, dan LKPD.

Tahap pengembangan: 1) Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar

Tabel 4. Hasil Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal

Komponen	Deskripsi dan Isi	Pengembangan Media
Kartu Kata Bergambar	Halaman depan: a. Gambar kearifan lokal b. Kata dan ejaan Halaman belakang: a. Pertanyaan interaktif b. Penjelasan singkat terkait kearifan lokal	 tugu tu - gu Pernahkah kalian melihat bangunan ini? Q tugu Tugu Pahlawan adalah bangunan tinggi di Surabaya untuk mengenang perjuangan para pahlawan dalam pertempuran 10 November 1945.
		 gedung ge - dung Pernahkah kalian melihat bangunan ini? Q gedung Gedung graha Di Pahlawan adalah bangunan tua di Surabaya. Sekarang, gedung ini menjadi tempat kerja gubernur Jawa Timur.  gado-gado ga-do ga-do Pernahkah kamu mencoba makanan ini? Q gado-gado Gado-gado adalah makanan khas Indonesia. Terdiri atas sayur-sayuran, telur, tahu, dan lain-lain yang diberi bumbu kacang.  semanggi se - mang - gi Pernahkah kamu mencoba makanan ini? Q semanggi Semanggi adalah makanan khas Surabaya. Isinya daun semanggi, taugé, dan bumbu kacang. Biasanya dimakan dengan kerupuk.  gamelan ga - me - lan Pernahkah kamu melihat alat musik ini? Q gamelan Gamelan adalah alat musik tradisional Indonesia. Gamelan terdiri dari gong, kenong, dan alat musik lainnya yang dimainkan bersama. Suara gamelan sering digunakan untuk mengiringi tari dan pertunjukan wayang.

		 gotong royong go-tong ro-yong Pernahkah kamu melakukan kegiatan ini? gotong royong Gotong royong adalah bekerja sama untuk membantu teman atau orang lain. Ini adalah tradisi kearifan lokal Indonesia yang mengajarkan kita untuk saling membantu dalam melakukan pekerjaan bersama-sama.  gendang gen - dang Pernahkah kamu melihat alat musik ini? gendang Gendang adalah alat musik tradisional Jawa Timur yang dimainkan dengan cara dipukul. Gendang terbuat dari kayu dan kulit, dan sering digunakan untuk mengiringi lagu atau tarian.  gasing ga - sing Pernahkah kamu melihat permainan ini? gasing Gasing adalah permainan tradisional Indonesia. Cara memainkannya dengan memutar menggunakan tali atau tangan. Gasing terbuat dari kayu atau logam, dan bisa berputar di tanah selama beberapa waktu.
Kartu Permainan (Mencocokkan kata dengan gambar)	Terdiri dari 2 jenis kartu: a. Kartu Kata (hijau) b. Kartu Gambar (pink)	gado-gado ga-do ga-do semanggi se - mang - gi  

Buku petunjuk	Berisi petunjuk cara penggunaan media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal	   
Box kemasan	Box kemasan media kartu kata bergambar. a. terdapat gambar dengan tema kearifan lokal b. tampilan yang menarik	

2) melakukan validasi. Media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal divalidasi oleh dosen PGSD Unesa. Validasi media dilakukan oleh Bapak Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd., Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Eva Amalia, M.Pd.. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 5. Hasil Kevalidan

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Validasi Media	96%	Sangat valid
2.	Validasi Materi	91,6%	Sangat valid

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memiliki skor validasi sebesar 96% dari ahli mediaa, dan 91,6% dari ahli materi diperoleh presentase sangat valid dengan beberapa revisi dan saran. Dengan demikian, media ini valid digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD.

Tahap Implementasi: Kegiatan implementasi dilaksanakan di SDN Pakis I/368 Surabaya. Uji coba skala kecil dilakukan pada 8 siswa kelas I-A. Angket diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{78}{80} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil angket pada uji coba skala kecil, media dinyatakan layak digunakan dengan presentase kelayakan sebesar 97,5%.

Uji coba skala besar dilakukan di kelas I-D yang berjumlah 28 siswa. Berikut data hasil angker respon uji coba skala besar:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{265}{280} \times 100\%$$

$$P = 94,6\%$$

Media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal dinyatakan sangat praktis dengan persentase kepraktisan 94,6% pada uji coba skala besar.

Pengisian lembar angket guru dilakukan oleh guru kelas 1-D yaitu Ibu Kariati, S.Pd. Berikut merupakan data hasil angket respon guru:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket guru dengan persentase mencapai 100%.

Tabel 6. Hasil Kepraktisan

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Angket Respon Siswa	94,6%	Sangat valid
2.	Angket Respin Guru	100%	Sangat valid

Media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal dikatakan efektif apabila adanya peningkatan terhadap keterampilan membaca saat sebelum dan

sesudah menggunakan media Berikut merupakan nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media menggunakan uji N-Gain.

Tabel 7. Total skor pretest, posttest, dan ideal

Total Skor Pretest	Total Skor Posttest	Total Skor Ideal
2108	2529	2800

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{(2529 - 2108)}{(2800 - 2108)}$$

$$(G) = \frac{421}{692}$$

$$(G) = 0,60$$

Tabel 8. Hasil Keefektifan

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Uji N-Gain	60%	Peningkatan sedang

Berdasarkan perhitungan N-gain diperoleh nilai 0,60. Nilai n-gain berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi bertujuan mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal. Data validasi dianalisis untuk menilai kevalidan media dan materi, sementara angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan. Efektivitas dilihat dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* siswa. Evaluasi ini juga mengungkap kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Aspek validitas diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media, yang menunjukkan bahwa isi dan desain kartu kata telah sesuai dengan tujuan

pembelajaran membaca permulaan dan memuat unsur budaya lokal yang relevan, seperti makanan khas, bangunan bersejarah, alat musik tradisional, dan permainan tradisional. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, penanaman nilai budaya sejak dini melalui media pembelajaran juga didukung oleh hasil penelitian Sulastri & Purnamasari (2022), yang menekankan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya serta meningkatkan literasi siswa.

Dari segi kepraktisan, guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok kecil. Guru tidak memerlukan pelatihan khusus untuk mengoperasikan media ini, dan siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap gambar dan kata-kata yang familiar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Respons siswa selama uji coba juga sangat positif; mereka aktif, antusias, dan lebih fokus saat belajar membaca menggunakan kartu kata bergambar ini. Hal ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2021) bahwa anak usia 6–7 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga penggunaan media visual yang menarik dan kontekstual akan memudahkan mereka dalam memahami konsep membaca permulaan.

Dari sisi keefektifan, hasil tes menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, merangkai suku kata, dan membaca kata utuh. Sebelum penggunaan media, banyak siswa masih kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata. Namun setelah pembelajaran menggunakan media Kartu Kata Bergambar secara intensif, sebagian besar siswa dapat membaca kata dengan lebih lancar dan memahami maknanya. Media ini menyajikan kata dan gambar secara visual serta menarik, sehingga mendorong siswa untuk aktif, antusias, dan sering mengulang membaca sambil mencocokkan kata dengan gambar untuk memperkuat pemahaman. Kehadiran gambar membantu siswa menghubungkan bentuk kata dengan makna konkret yang akrab dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Nurfadhilah & Fitria (2023) yang menunjukkan bahwa media bergambar berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar literasi awal pada kelas rendah, karena keterkaitan kata dengan budaya lokal mempermudah siswa mengingat dan memahami kata-kata yang telah mereka kenali dalam kehidupan nyata.

Meskipun demikian, media ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah kartu kata yang masih terbatas dan keterwakilan budaya lokal yang belum menyeluruh. Media ini juga masih memerlukan pendampingan guru saat digunakan agar siswa yang

mengalami kesulitan dapat dibantu secara langsung. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambah variasi kata dan memperluas representasi budaya daerah lainnya agar media lebih kaya dan inklusif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal merupakan alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi awal siswa, tetapi juga memperkenalkan dan menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal sejak dini.

SIMPULAN

Media Kartu Kata Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar terbukti valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat valid (ahli media 96%, ahli materi 91,6%). Respon guru mencapai (100%) dan siswa (94,6%) menunjukkan kategori sangat praktis. Media ini juga efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan nilai N-gain sebesar 0,60 (kategori sedang). Dengan demikian, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini masih terbatas pada satu mata pelajaran dan jenjang kelas tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda agar hasilnya lebih luas dan bervariasi.

REFERENSI

- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- Kharisma, G. I., & Talan, M. R. (2023). Menumbuhkan Nilai-Nilai Budaya Melalui Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 61–66. <https://doi.org/10.32938/jbi.v8i1.4305>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan

- Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Rofah, A. N., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Literasi Bahasa Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7556–7562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3583>
- Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas Satu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2946>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
- Triatma, I. N. (2016). Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5, 166–177. www.bps.go.id
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7155>
- Yuliana, A. P. (2023). *Penggunaan Kartu Kata dan Kartu Gambar untuk Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 154–161.