



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "KARTU HURUF MULTISENSORI" DENGAN METODE ORTON-GILINGHAM UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Aina Nufrida Wardatul Khoiro^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

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

Article Info

Dikirim 4 Oktober 2025

Revisi 15 Oktober 2025

Diterima 24 Oktober 2025

Abstract

This study aims to produce Multisensory Letter Card media with the Orton-Gillingham method for early reading learning for 1st grade elementary school students. This type of research is (R&D) using the ADDIE model, there are several stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study uses small-scale and large-scale trials. Data collection uses material validation instruments, media validation, questionnaires, and tests. The results of this study show the validity of the multisensory Letter Card media, based on the results of media validation, it is very valid, the practicality of the media is obtained from teacher questionnaires and student questionnaires is very practical, the effectiveness of the media is obtained from test results, it can be concluded that there can be a significant increase. This proves that the Multisensory Letter Card Media is effective and practical to use during learning.

Kata kunci:

Pengembangan Media
Kartu Huruf Multisensori
dengan metode Orton-
Gillingham membaca
permulaan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Kartu Huruf Multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran permulaan membaca peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah (R&D) dengan menggunakan model ADDIE , ada beberapa tahapan analisis,tahap perancang,tahap pengembangan,tahap implementasi,dan tahap evaluasi. Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil dan skala besar. Pengumpulan data menggunakan instrumen validasi materi,validasi media,angket dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan media Kartu Huruf multisesori, berdasarkan hasil validasi media sangat valid, kepraktisan media diperoleh dari angket guru dan angket siswa sangat praktis, keefekan media diperoleh dari hasil tes,dapat disimpulkan dapat terjadi peningkatan yang signifikan. Hal tersebut membuktikan bahwa Media Kartu Huruf Multisensori efektif dan praktis digunakan pada saat pembelajaran.

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



Penulis Korespondensi:

Aina Nufrida Wardatul Khoiro
aina.21020@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa sejak tahap awal, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Membaca berfungsi sebagai sarana utama untuk memperoleh informasi sekaligus menjadi dasar penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti menulis dan berbicara (Kharisma & Arvianto, 2019). Oleh karena itu, membaca permulaan di kelas satu SD sangat krusial dalam proses pendidikan formal.

Namun, kenyataannya masih banyak siswa kelas satu SD yang Siswa Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca pada tahap awal SDN Ketabang Surabaya, ditemukan bahwa sebagian siswa belum mengenal huruf dan kesulitan Proses menyatukan huruf konsonan dan huruf vokal untuk membentuk suku kata yang benar. Selain itu, kurangnya minat dan fokus siswa selama pembelajaran membaca juga menjadi kendala yang cukup signifikan (wawancara guru kelas satu, 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa metode dan media pembelajaran yang diterapkan saat ini belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa menguasai keterampilan membaca permulaan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai faktor kunci dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar dan mengajar. Media yang menarik serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rusidiyah, 2016). Dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, penggunaan media kartu huruf konvensional masih terbatas karena hanya melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara pasif. Karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang memiliki tingkat interaktivitas lebih tinggi dan multisensori agar dapat merangsang berbagai indera siswa secara bersamaan.

Metode Orton-Gillingham merupakan pendekatan multisensori yang telah terbukti efektif dalam membantu anak mengenal huruf dan bunyi secara bertahap dengan melibatkan indera peraba, penglihatan, dan pendengaran (Kursipinah & Subrata, 2022). Penggabungan Media kartu huruf yang menggunakan pendekatan multisensori dengan metode Orton-Gillingham diharapkan mampu meningkatkan kemampuan Kegiatan membaca dasar bagi siswa kelas satu SD secara lebih efektif

Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta mengevaluasi efektivitas media kartu huruf multisensori yang dipadukan dengan metode Orton-Gillingham dalam proses pembelajaran membaca awal bagi siswa kelas 1 di SDN Ketabang Surabaya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif dalam peningkatan mutu pembelajaran membaca permulaan serta menjadi referensi bagi guru dan praktisi Pendidikan berperan dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif serta efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran kartu huruf multisensori yang mengadopsi metode Orton-Gillingham untuk membantu siswa kelas 1 SD dalam pembelajaran membaca permulaan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis, sehingga memudahkan dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran secara efektif dan efisien sederhana sehingga memudahkan proses pembuatan media pembelajaran (Sugiyono, 2015).

1. Analisis

Tahap ini berfokus pada identifikasi masalah di lapangan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai. Kegiatan analisis meliputi:

- a. Mengidentifikasi kurikulum yang berlaku di sekolah, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar di SDN Katabang Surabaya, termasuk capaian dan tujuan pembelajaran. Contohnya, capaian pembelajaran adalah agar siswa mampu membaca kata-kata sehari-hari dengan lancar dan memahami kosakata baru melalui penggunaan kartu huruf. Tujuan pembelajaran adalah agar siswa dapat membaca kata dengan lafal yang benar menggunakan media kartu huruf multisensori.
- b. Mengevaluasi kemampuan membaca siswa kelas 1 SD yang membutuhkan media belajar, seperti kartu huruf multisensori yang memuat gambar, huruf, dan kata.

2. Desain

Tahap ini merupakan perancangan produk media pembelajaran kartu huruf multisensori, yang didasarkan pada hasil analisis. Perancangan mencakup aspek tampilan produk dan materi yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan

Pada tahap ini, media diwujudkan sesuai dengan hasil analisis dan desain. Media kartu huruf multisensori kemudian Melalui lembar validasi, proses validasi dilakukan oleh ahli di bidang media dan materi untuk menilai tingkat kevalidan produk.

4. Implementasi

Tahap ini melibatkan uji coba media yang telah dikembangkan kepada 29 siswa kelas 1 SDN Katabang Surabaya. Uji coba dilakukan dengan mengukur hasil pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran membaca bahasa Indonesia.

5. Evaluasi

Tahap terakhir bertujuan mengevaluasi kevalidan media Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh para ahli media dan materi. Keefektifan media diukur melalui lembar tes dan lembar efektivitas pembelajaran, sementara kepraktisan dievaluasi Dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru

Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*, di mana pretest dilakukan sebelum penggunaan media kartu huruf multisensori dan posttest dilakukan setelahnya.

- O1: Pretest (nilai sebelum perlakuan)
- O2: Posttest (nilai setelah perlakuan)
- X: Perlakuan (Media Pembelajaran Kartu Huruf Multisensori dengan Metode Orton-Gillingham)

Tabel 1. Rubrik Penilaian Membaca Permulaan

No	Aspek	4	3	2	1
1.	Pelaflan	Tidak terdapat kesalahan lafalan	Terdapat 1 kesalahan perlaflan	Terdapat 2 kesalahan perlaflan	Terdapat 3 atau lebih kesalahan perlaflan
		Semua kalimat dibaca dengan intonasi yang tepat	Terdapat 1 kalimat yang dibaca dengan intonasi tidak tepat	Terdapat 2 kalimat yang dibaca dengan intonasi tidak tepat	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan intonasi yang tidak tepat
2.	Intonasi	Semua kalimat dibaca dengan jelas	Terdapat 1 kalimat yang dibaca dengan tidak jelas	Terdapat 2 kalimat yang dibaca dengan tidak jelas	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan tidak jelas
		Semua kalimat dibaca dengan lancar	Terdapat 1 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 2 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan tidak lancar
3	Kejelasan	Semua kalimat dibaca dengan lancar	Terdapat 1 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 2 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan tidak lancar
		Semua kalimat dibaca dengan lancar	Terdapat 1 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 2 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan tidak lancar
4.	Kelancaran	Semua kalimat dibaca dengan lancar	Terdapat 1 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 2 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan tidak lancar
		Semua kalimat dibaca dengan lancar	Terdapat 1 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 2 kalimat yang dibaca tidak lancar	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang dibaca dengan tidak lancar

HASIL

Hasil penelitian Pengembangan alat bantu belajar berupa Kartu Huruf Multisensori yang memanfaatkan metode Orton-Gillingham untuk meningkatkan keterampilan membaca dasar di kelas 1 SDN Katabang Surabaya menunjukkan bahwa media ini Penelitian ini dinyatakan sesuai untuk digunakan berdasarkan aspek validitas, kemudahan penggunaan, dan efektivitas. Model ADDIE Penelitian ini melibatkan lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada tahap Analisis, media disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku di SDN Katabang Surabaya serta karakteristik siswa kelas 1 yang rata-rata berusia 7 tahun, berada pada masa perkembangan bahasa yang cepat dan masa sensitif untuk stimulasi belajar. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar Bab 8 "Di Sekitar Rumah" yang berfokus pada aktivitas sehari-hari, sehingga media ini mendukung pembelajaran membaca permulaan secara multisensori.

Tahap Perancangan melibatkan penyusunan media, lembar validasi media dan materi, perangkat pembelajaran, serta angket respons untuk siswa dan guru. Media dirancang menarik menggunakan aplikasi Canva agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Pada tahap Pengembangan, media dibuat secara fisik dengan desain cover depan dan belakang yang menarik, dicetak pada kertas art paper, dan dipotong menjadi kartu siap pakai. Validasi oleh ahli media dan materi memperoleh skor 88%, termasuk kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak digunakan.

Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan besar di kelas 1 SDN Katabang Surabaya. Kepraktisan media dinilai melalui angket yang diisi siswa dan guru dengan hasil 98% dari siswa dan 86% dari guru, menunjukkan media sangat praktis dan diterima dengan baik. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa antusias menggunakan media ini.

Pada tahap Evaluasi, keefektifan media diukur melalui pretest dan posttest dengan penilaian kelancaran, kejelasan suara, pelafalan, dan intonasi membaca. Rata-rata nilai pretest siswa 59,6 meningkat menjadi 85,2 pada posttest. Uji statistik t menunjukkan peningkatan kemampuan membaca yang signifikan setelah penggunaan media, dengan kategori efektivitas sangat tinggi. Temuan juga menunjukkan peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa, sejalan dengan pendapat Rosidah (2018) bahwa pola pengajaran menarik berpengaruh positif terhadap motivasi belajar.

Nama	Pre test	Post test	N-gain
ZHW	50	80	0,60
AN	60	90	0,75
GDS	60	90	0,75
ZFL	60	90	0,75
RNT	60	90	0,75
CRS	80	80	0,50
RA	60	80	0,50
LN	80	80	0,00
ABY	50	80	0,60
ABH	50	80	0,60
AL	60	90	0,75
JS	50	70	0,40
DS	60	90	0,75
VE	60	90	0,75
ID	50	80	0,60
YA	50	80	0,60
AA	60	80	0,50
RH	60	90	0,75
ARA	70	90	0,67
ZMR	60	90	0,75
ZKA	70	90	0,67

ZKM	60	80	0,50
RVA	70	80	0,33
RHM	50	80	0,60
RFN	50	80	0,60
KRS	70	90	0,67
VA	50	90	0,80
PI	70	90	0,67
MRL	50	90	0,80
Jumlah		2.470	
Jumlah	1.730		91,42

Selanjutnya menghitung jumlah masing-masing pretest dan posttest dihitung untuk mengetahui rata-rata nilai pada siswa.

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh skor nilai}}{\text{jumlah seluruh data}}$$

$$p = \frac{1730}{29}$$

$$P = 59,6 \text{ pretest}$$

Setelah itu, sesudah menghitung rata-rata pretest siswa yang mempunyai skor 59,6 dihitung rata-rata posttest siswa dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh skor nilai}}{\text{jumlah seluruh data}}$$

$$p = \frac{2470}{29}$$

$$P = 85,2 \text{ posttes}$$

Jadi hasil rata-rata nilai siswa sebelum penggunaan media Kartu Huruf Multisensori adalah 59,6 dan rata-rata nilai siswa setelah penggunaan media Kartu Huruf Multisensori sebesar 85,2.

Untuk mengetahui peningkatan hasil test siswa menggunakan rumus n-Gain sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$P = \frac{2470 - 1730}{2900 - 1730}$$

$$P = \frac{740}{1.170}$$

$$P = 0,63$$

Berdasarkan hasil perolehan skor pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa nilai n-Gain $g > 0,63$ yang mana jika dilihat dari kategori n-Gain pada tabel termasuk kedalam peningkatan sedang.

Dengan demikian, Media Kartu Huruf Multisensori yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE telah terbukti valid, mudah digunakan, dan efektif dalam membantu proses pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1 SD. Serta. Cocok dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan mengasyikkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian Pengembangan media belajar Kartu Huruf Multisensori dengan penerapan metode Orton-Gillingham untuk membantu siswa kelas 1 SD dalam keterampilan membaca permulaan. di SDN Ketabang Surabaya Hal ini membuktikan bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas yang tinggi, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama:

- **Analisis:** Melakukan kajian terhadap kurikulum Merdeka Belajar, materi Bahasa Indonesia khususnya tentang membedakan keinginan dan kebutuhan, serta karakteristik siswa kelas 1 yang beragam dalam kemampuan membaca dan sikap. Hasil analisis mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan multisensori agar siswa dapat belajar membaca secara lebih aktif dan menyenangkan.
- **Desain:** Merancang media kartu huruf multisensori dengan tampilan yang menarik menggunakan warna cerah dan gambar yang sesuai dengan usia siswa, serta menyusun materi yang relevan dengan kurikulum. Desain juga mencakup pembuatan instrumen validasi media, materi, angket, dan perangkat pembelajaran lengkap untuk mendukung uji coba.

- **Pengembangan:** Media yang dibuat divalidasi oleh ahli media dan materi dengan hasil validasi media sebesar 88% (sangat valid) dan validasi materi 78% (valid). Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas media.
- **Implementasi:** Uji coba media dilakukan pada 29 siswa kelas 1 SDN Katabang Surabaya. Hasil angket kepraktisan menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian antara 98-100% dan guru sebesar 86%, yang menandakan media sangat praktis dan mudah digunakan serta menarik dan membantu siswa dalam membaca permulaan.
- **Evaluasi Keefektifan:** Data hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 59,6 dan posttest mencapai 85,2. Nilai n-Gain sebesar 0,63 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Temuan ini membuktikan Penggunaan media Kartu Huruf Multisensori terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa kelas 1 SD secara efektif Secara keseluruhan, media Kartu Huruf Multisensori yang dikembangkan dengan metode Orton-Gillingham terbukti valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran membaca permulaan, memberikan dampak positif pada proses belajar siswa kelas 1 SD di SDN Katabang Surabaya

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu huruf multisensori menggunakan pendekatan metode Orton-Gillingham efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa kelas 1 SD. Media ini menggabungkan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik sehingga memudahkan siswa dalam memahami Keterkaitan secara komprehensif antara simbol huruf dan suara yang dihasilkan. Penggunaan berbagai media sebagai sarana pendukung tersebut mampu mengatasi kesulitan membaca, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempercepat penguasaan keterampilan membaca dasar. Selain itu, pendekatan multisensori ini sangat bermanfaat terutama bagi siswa dengan berbagai gaya belajar maupun mereka yang mengalami hambatan belajar, seperti disleksia ringan. Secara keseluruhan, media kartu huruf multisensori yang dikembangkan memiliki relevansi tinggi, layak digunakan, dan mendukung proses pembelajaran membaca yang lebih inklusif dan menyenangkan di jenjang pendidikan dasar awal. Diharapkan untuk peneliti selanjunya dengan skala yang lebih luas dan wakti yang lebih lama untuk menguji efektivitas media ini di berbagai konteks dan jenjang kelas. Peneliti juga dapat mengembangkan variasi media multisensori berbasis digital atau interaktif untuk memperkaya metode pembelajaran

REFERENSI

- Krisandi, E., Subrata, B., & Rohman, F. (2017). Tahapan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 45-53.
- Kursipinah, & Subrata, B. (2022). Pengembangan media kartu huruf multisensori untuk pembelajaran membaca awal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 67-75.
- Muzdalifah, L., & Subrata, B. (2022). Strategi pembelajaran membaca permulaan di kelas satu SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 89-98.
- Robbiatna, R., & Subrata, B. (2019). Efektivitas media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 112-120.
- Rohman, F., & Damayanti, N. (2022). Pengenalan huruf dan nama huruf dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 34-42.
- Rusidiyah. (2016). Media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 120-130.
- Jika sumber Anda berupa buku atau laporan yang tidak tersedia detail volume dan halaman, Anda bisa menyesuaikan penulisannya dengan format buku, misalnya:
- Kharisma, A., & Arvianto, R. (2019). Pendidikan bahasa Indonesia di sekolah dasar. Surabaya: Penerbit Pendidikan
- Kharisma, A., & Arvianto, R. (2019). Peranan kemampuan membaca dalam pendidikan bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 123-130.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: CV Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Putra, N. (2015). Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah*, 10(02), 132–137.

- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ardiansyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Negosiasi terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan. Universitas Borneo Tarakan.
- Rohani, A. (2010). Pengelolaan Pengajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Prenadamedia Group.