

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 SDN
KARANGSONO 3 MRANGGEN DEMAK**

Erlangga Reza Rahmandhani¹, Duwi Nuvitalia², Rofian³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI
Semarang

1erlanggareza322@gmail.com, 2duwinuvitalia@upgris.ac.id

3rofian@upgris.ac.id

ABSTRACT

Early reading ability is a crucial foundation in developing basic literacy skills among elementary school students. However, a preliminary study conducted at SDN Karangsono 3 Mranggen Demak revealed that most first-grade students still experience difficulties in recognizing letters, forming syllables, and reading simple words. This issue is related to the use of conventional teaching methods that do not actively engage students in the learning process. This study aims to develop illustrated word card media as an alternative learning tool that is both enjoyable and effective in improving early reading skills. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 22 first-grade students and one classroom teacher. Data were collected through interviews, observations, expert validation questionnaires, and field trials. The results showed that the illustrated word card media was categorized as highly feasible, with validation scores of 95.5% from media experts, 98.2% from material experts, 89.2% from teachers, and 94.5% from students. The classroom implementation demonstrated increased enthusiasm, engagement, and students' reading abilities. Therefore, the developed illustrated word card media is proven to be effective, practical, and suitable for enhancing early reading skills in lower-grade elementary school students.

Keywords: *illustrated word cards, early reading, addie model*

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar penting dalam pembentukan literasi siswa sekolah dasar. Namun, hasil studi pendahuluan di SDN Karangsono 3 Mranggen Demak menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana. Permasalahan ini berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar sebagai alternatif

pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas I dan satu guru kelas, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli, serta uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar berada pada kategori sangat layak dengan skor validasi 95,5% dari ahli media, 98,2% dari ahli materi, 89,2% dari guru, dan 94,5% dari siswa. Implementasi di kelas juga menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, serta kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, media kartu kata bergambar efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar.

Kata Kunci: kartu kata bergambar, membaca permulaan, model addie

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Salah satu keterampilan fundamental yang harus dikuasai siswa sejak dini adalah kemampuan membaca. Membaca menjadi dasar bagi proses belajar sepanjang hayat dan menjadi pintu gerbang utama untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Janawati dan Sulantara (2020: 43), kemampuan membaca merupakan keterampilan esensial yang wajib dimiliki siswa sekolah dasar. Fahrurrozi (2016: 111–118) membedakan keterampilan membaca di SD menjadi dua tahap, yaitu membaca permulaan untuk kelas I–II dan membaca lanjutan untuk kelas III ke atas. Tahap membaca permulaan

menjadi fondasi penting bagi keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan membaca lanjutan (Eri Susanto, 2020).

Kenyataannya kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar masih rendah. Hasil wawancara dengan guru kelas I SDN Karangsono 3 Mranggen Demak, Ibu Siti Nur Asiyah, S.Pd., pada 30 April 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, serta membaca kata sederhana. Guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti menulis dan mengeja tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut membuat siswa cepat bosan, kurang aktif, dan sulit memahami materi. Menurut teori

perkembangan kognitif Piaget, siswa usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, nyata, dan interaktif.

Setyowati dan Imamah (2023) menjelaskan bahwa media bergambar dapat mempercepat pengenalan kata serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk media visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah media kartu kata bergambar, yaitu media yang menggabungkan teks dan gambar untuk membantu siswa mengenal huruf dan kata secara menyenangkan. Melalui media ini, siswa dapat mengaitkan simbol huruf dengan makna kata melalui ilustrasi menarik, sehingga proses belajar membaca menjadi lebih bermakna dan efektif.

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa Indonesia yang ditunjukkan oleh hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menegaskan pentingnya penguatan kemampuan membaca sejak dini. Guru perlu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan kebutuhan dan

karakteristik perkembangan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan mudah dipahami menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat serta kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas media kartu kata bergambar dalam pembelajaran membaca. Penelitian Melisy et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media kartu kata bergambar dengan model 4D menghasilkan media yang sangat valid, praktis, dan efektif dengan peningkatan skor membaca siswa secara signifikan. Penelitian Estate dan Tuan (2024) juga membuktikan bahwa media kartu kata bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I dengan hasil validasi ahli yang tinggi. Sementara itu, penelitian tindakan kelas oleh Fahitah Itah dan Sri Watini (2021) serta Nuraini dan Rigianti (2021) menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa melalui penggunaan kartu kata bergambar dalam beberapa siklus pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa media kartu kata bergambar efektif dalam membantu siswa

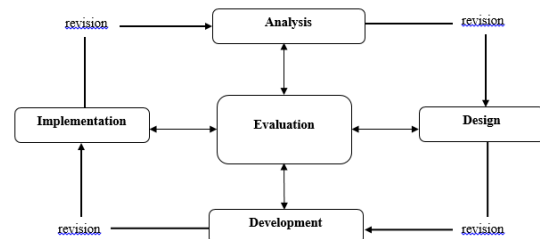
mengenali huruf, membaca kata sederhana, serta meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar sebagai sarana melatih kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Karangsono 3 Mranggen Demak. Pengembangan dilakukan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang menekankan proses sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga uji kelayakan produk. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis visual, serta manfaat praktis bagi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran membaca yang efektif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Model ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, sejalan dengan pendapat Adeoye et al. (2024) yang menyatakan bahwa model ADDIE mampu merevolusi proses pembelajaran melalui desain yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Model pengembangan ADDIE digambarkan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Gambar 1 menunjukkan lima tahapan pada model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Model tersebut meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun tahapan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa, permasalahan pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN Karangsono 3 Mranggen Demak. Berdasarkan hasil observasi

dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional tanpa media visual menarik, sehingga siswa cepat bosan. Kondisi ini menuntut media pembelajaran yang interaktif, konkret, sesuai karakteristik perkembangan anak usia SD.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep media kartu kata bergambar berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Setiap kartu dirancang berukuran 10×7 cm berbahan ivory 230 gram dengan laminasi glossy agar tahan lama dan menarik. Desain mencakup pemilihan warna cerah, gambar bergaya kartun, dan font sans-serif (*Baloo*, minimal 36 pt) agar mudah dibaca. Selain itu, disusun pula instrumen penilaian untuk validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan siswa.

3. Tahap *Development*

Tahap ini mencakup pembuatan produk media kartu kata bergambar sesuai desain yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media dari Universitas PGRI Semarang untuk

menilai kesesuaian isi, tampilan, dan keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan media tergolong layak dengan beberapa saran revisi pada aspek gambar dan kejelasan huruf. Setelah dilakukan revisi, media siap diuji coba di sekolah.

4. Tahap *Implementation*

Uji coba terbatas dilakukan di kelas I SDN Karangsono 3 Mranggen Demak dengan melibatkan guru kelas dan 22 siswa. Guru melaksanakan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media kartu kata bergambar secara klasikal dan berkelompok. Selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa, sedangkan guru dan siswa mengisi angket respon untuk menilai kepraktisan, daya tarik, dan manfaat media dalam pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap ini dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap pengembangan untuk memastikan perbaikan berkelanjutan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan produk secara

keseluruhan. Data diperoleh melalui wawancara dan angket. Angket menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan manfaat media. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan kategori 0–25% (Kurang Layak), 26–50% (Cukup Layak), 51–75% (Layak), dan 76–100% (Sangat Layak), sedangkan data kualitatif berupa saran digunakan untuk revisi media. Hasil analisis menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar termasuk kategori layak hingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Guru dan siswa merespons positif karena media menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan studi pendahuluan di SDN Karangsono 3 Mranggen, Demak. Hasilnya menunjukkan siswa kelas I kesulitan mengenal huruf dan membaca karena pembelajaran konvensional. Untuk itu, dikembangkan media kartu kata bergambar yang memadukan huruf, kata, dan ilustrasi guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

1. Proses Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Rofian et al., 2023). Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Analysis

Hasil tahap analisis menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran membaca awal yang konkret dan menarik. Produk yang dihasilkan berupa satu set kartu bergambar huruf A–Z, dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Font sans-serif ukuran besar (≥ 36 pt), warna cerah, dan kontras tinggi.
- 2) Konten terdiri atas kartu huruf, kartu suku kata, kartu kosakata sederhana, dan kartu bergambar.
- 3) Kemasan box dilengkapi QR Code untuk panduan penggunaan.

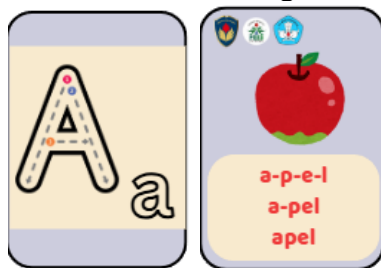
b. Design

- 1) Media dirancang dengan ukuran kartu 10×7 cm berbahan ivory 230 gram, dilaminasi glossy, dan bersudut tumpul agar aman digunakan siswa.
- 2) Sisi depan: huruf kapital dan huruf kecil.
- 3) Sisi belakang: gambar dan kata yang sesuai.

- 4) Desain menggunakan warna cerah dan ilustrasi kartun yang ramah anak.



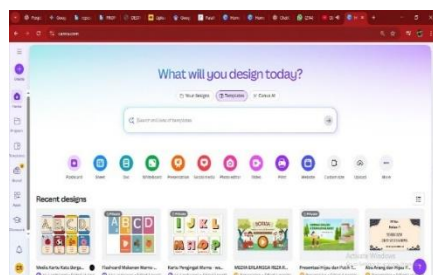
Gambar 2. Desain Box Depan Dan Belakang



Gambar 3. Contoh Tampilan Kartu Huruf A

c. Development

Pengembangan dilakukan dengan aplikasi Canva. Desain kartu meliputi huruf A–Z, masing-masing dilengkapi petunjuk penulisan huruf dan gambar kontekstual (contoh: A – apel, B – bola).



Gambar 4. Website Canva

Produk akhir terdiri atas:

- 1) Satu set kartu kata bergambar A–Z.
- 2) Box dengan judul media, manfaat, keunggulan, serta QR Code.
- 3) Kartu profil pengembang.

d. Implementation

Tahap implementasi dilakukan di SDN Karangsono 3 Mranggen Demak dengan melibatkan 22 siswa kelas I. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, kemampuan membaca permulaan siswa selama kegiatan pembelajaran.

e. Evaluation

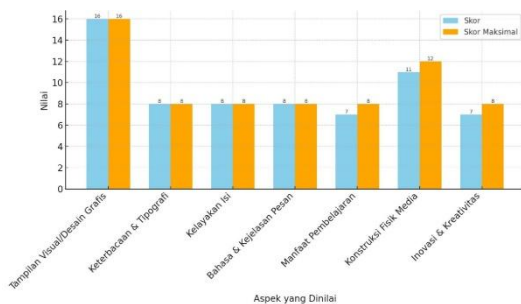
Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data validasi dan respon pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan penyempurnaan produk berupa penambahan satu kartu profil pengembang dan barcode berisi panduan penggunaan media. Secara keseluruhan, proses pengembangan dengan model ADDIE menghasilkan media yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Hasil ini memperkuat teori Adeoye et al (2024) yang menyatakan model ADDIE efektif mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan mudah diterapkan diberbagai konteks pendidikan.

2. Kelayakan Media Kartu Kata Bergambar

a. Validasi Ahli Media

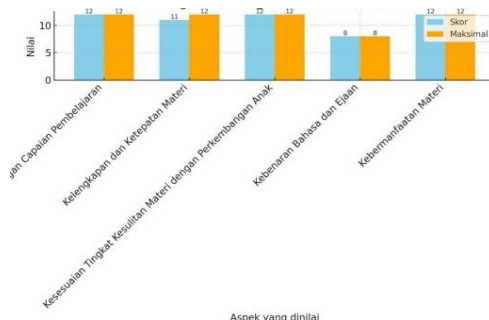
Ahli media menilai aspek desain, keterbacaan, bahasa, manfaat, dan konstruksi fisik. Skor yang diperoleh mencapai 95,5% (kategori sangat layak).



Gambar 5. Validasi ahli media

b. Validasi Ahli Materi

Dua validator ahli materi menilai kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, tingkat kesulitan, dan bahasa. Hasilnya 98,2% (sangat layak).

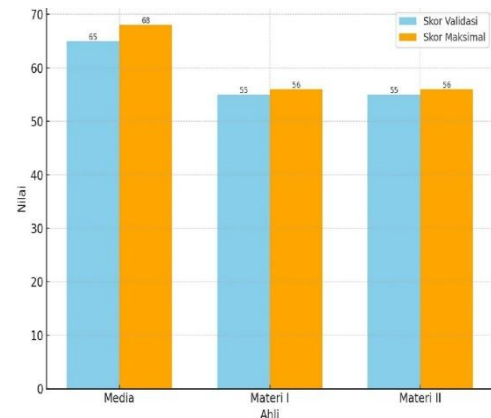


Gambar 6. Validasi ahli materi

c. Rekapitulasi Validasi

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 95,5% dari ahli media dan 98,2% dari ahli

materi, keduanya termasuk kategori sangat layak. Ahli media menilai aspek tampilan dan keterbacaan, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi dan bahasa. Dengan demikian, media kartu kata bergambar dinyatakan telah memenuhi standar isi dan tampilan, serta siap digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.



Gambar 7. Rekapitulasi Ahli Materi

d. Revisi Produk

Berdasarkan masukan validator, dilakukan beberapa revisi diantaranya yaitu:

- 1) Penambahan QR Code berisi petunjuk penggunaan.
- 2) Penambahan kartu profil pengembang.
- 3) Perbaikan isi kartu dengan menambahkan tahapan membaca (huruf–suku kata–kata utuh).
- 4) Setelah revisi, media dinyatakan lebih praktis, informatif, dan sesuai kebutuhan pembelajaran.



**Gambar 8. Hasil Media Box
Kartu Belakang Sesudah
Direvisi**

Hasil Implementasi

1. Respon Guru

Angket guru kelas I memperoleh skor 89,2% (sangat layak). Guru menyatakan media ini:

- Mudah digunakan, baik individu maupun kelompok.
- Membantu siswa memahami hubungan huruf dan gambar.
- Meningkatkan minat baca siswa.

2. Respon Siswa

Sebanyak 22 siswa memberikan tanggapan positif, dengan persentase 94,5% (sangat layak). Mayoritas siswa merasa senang belajar menggunakan kartu, terbantu mengenal huruf dan kata, serta lebih semangat membaca.

Pembahasan Hasil Pengembangan

1. Implementasi Media dalam Pembelajaran

Media kartu kata bergambar menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan membaca,

saling membantu, serta menunjukkan peningkatan motivasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Deta Octina et al. (2024) yang menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Analisis Kebutuhan dan Hasil Pengembangan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media visual-interaktif. Kartu kata bergambar yang dikembangkan telah menjawab kebutuhan tersebut dengan kombinasi huruf, gambar, dan suku kata.

3. Kelayakan Media

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memperoleh penilaian yang sangat baik dari berbagai responden. Ahli media memberikan skor 95,5%, ahli materi 98,2%, guru 89,2%, dan siswa 94,5%, seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas isi, kepraktisan penggunaan, dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar. Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif

Piaget, bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual nyata untuk memahami konsep bahasa. Selain itu, sesuai dengan model motivasi ARCS (Keller, 2010), media berwarna dan bergambar mampu menarik perhatian (*attention*) dan meningkatkan kepuasan (*satisfaction*) dalam belajar. Penelitian ini mendukung hasil penelitian Putri (2023), Nuraini & Rigianti (2021), serta Estate & Tuan (2024) yang menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, media kartu kata bergambar dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan dan dapat dijadikan alternatif inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, dalam menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Media kartu kata bergambar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Proses pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD. Hasil validasi ahli, guru, dan siswa menunjukkan persentase kelayakan antara 89,2%–98,2%, sehingga media ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M., Alabi, O., & Olatunji, A. (2024). *Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. Journal of Educational Research and Practice*, 14(2), 45–58.
- Deta Octina, Wibi, Ferina Agustini, Duwi Nuvitalia, and Sri Wikyuni. (2024). “Efektifitas Media Papan Huruf Terhadap Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia Kelas 1 Sdn Plamongansari 02 Semarang.” 3(2):2579–84.
- Eri Susanto, Aninditya Sri Nugraheni. (2020). “Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah.” 9–16.
- Estate, Medan, and Percut Sei Tuan. (2024). “Jl. Willian Iskandar Ps. V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara 1,2 1,2.” 10(1):209–21.
- Fahitah Itah & Sri Watini. (2021). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Media Kartu Kata

- Bergambar Pada Anak.” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1):86–95.
- Fahrurrozi (2016) *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar* 111–118. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Janawati, Desak Putu Anom, and I. Made Eka Sulantara. (2020). “An Analysis of Early Reading Ability of Class 1 in Elementary School.” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 10(1):43–49.
doi:10.21070/pedagogia.v10i1.630.
- Melisya et al. (2023). “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas PGRI Palembang 1.” 9(1):1–8.
- Setyowati, Juli, and Imamah Imamah. (2023). “Efektivitas Media Kartu Kata Dan Gambar Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini.” *Journal of Education Research* 4(3):1014–20.
doi:10.37985/jer.v4i3.211.
- Wulandari, Ika Septiani, Ferina Agustini, and Rofian Rofian. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) Berbasis Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Daya Ingat Anak.” *Diadik Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 10(2):221-33.