

Pengembangan Media Alfabet Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 SDK Supilape

Maria Iko¹, Bernabas Wani², Dimas Qondias^{3*}, Maria Patrisia Wau⁴

^{1,2,3,4} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

*Correspondence: E-mail: dimdimqondias@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to: 1) Design alphabet letter card learning media to improve the reading literacy skills of class 1 students at SDK Supilape. 2) Testing the feasibility of letter card alphabet media to improve the reading literacy skills of Grade 1 students at SDK Supilape. This research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE model with research and development stages consisting of 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation). The data collection method in this research uses a questionnaire method. The data in this research were analyzed using quantitative descriptive. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the alphabet letter card media is suitable for use as the main media in improving reading literacy skills in grade 1 students at SDK Supilape. This can be seen from the results of expert trials, including the following. 1) The results of material expert validation obtained a score of 86% and were in the very feasible category. 2) the validation results from media experts received an average score of 80 with a percentage of 80% and were in the Eligible category. 3) The design expert validation results obtained an average score of 88% and were in the very feasible category. Meanwhile, based on product user tests, namely 1) individual tests obtained a score of 100% and were in the very feasible category, and 2) small group tests obtained an average score of 100% and were in the very feasible category. Thus, it can be concluded that the alphabet letter card media can be used as the main media in improving literacy skills in class 1 students at SDK Supilape

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 20 Apr 2025

First Revised 15 May 2025

Accepted 25 May 2025

First Available online 01 Jun 2025

Publication Date 01 Juni 2025

Keyword:

Alphabet media,
letter cards,
literacy skills

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan Peserta didik secara optimal berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 (Ananda dkk, 2021). Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia agar terwujudnya perubahan-perubahan menuju suatu kondisi yang lebih baik. Pendidikan di Indonesia dibagi kedalam empat jenjang, diantaranya adalah pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, merupakan tingkat pendidikan yang fundamental bagi siswa untuk membuka wawasan dan berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa depan (Nadhifah dkk, 2021). Pendidikan dapat dibagi menjadi beberapa tingkat, yaitu pendidikan formal, non-formal, dan informal. Pendidikan formal ini adalah pendidikan yang terstruktur dan diselenggarakan, biasanya dilakukan di sekolah, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. 1) Pendidikan formal mengikuti kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah dan diakui secara resmi. 2) Pendidikan non-formal adalah jenis pendidikan yang berlangsung diluar sistem pendidikan formal, dengan pendekatan yang fleksibel dan sering kali bersifat praktis. Secara keseluruhan, pendidikan non-formal memainkan peran penting dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat, serta mengisi kekosongan yang mungkin tidak dijangka. 3) Pendidikan informal adalah proses pembelajaran yang terjadi secara tidak terstruktur dan sering kali tidak terencana, biasanya berlangsung di luar sistem pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan dasar merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan yang sangat penting dalam pengembangan Individu.

Di Indonesia pendidikan dasar mencakup pendidikan di tingkat Sekolah dasar (SD). Tahap ini biasanya berlangsung dari 6 hingga 15 tahun dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk kehidupan selanjutnya. Pengembangan kognitif. Seperti yang kita ketahui bahwa materi pembelajaran yang paling awal di bangku sekolah dasar adalah mengenal huruf dan angka. Mengenal huruf sebagai pondasi siswa untuk bisa membaca (Subli, 2021). Menurut pendapat Kurniawati, (2020) Menyatakan bahwa “membaca sebagai jantung pendidikan” membaca merupakan salah satu kemampuan yang paling dasar harus dimiliki oleh setiap siswa selain menulis. Siswa harus menghafal dan mengenal perbedaan semua bentuk huruf kecil dan huruf besar supaya siswa bisa membaca. Mengenal huruf dengan cara mengerti perbedaan-perbedaan bentuk huruf dan memahami hubungan nama dengan bentuk huruf yang sesuai (Maryato & Wulanata, 2018). Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar, karena aktivitas belajar pada anak dimulai dari bagaimana individu membaca, dan proses membaca buku akan sangat dipentingkan bagi anak untuk kehidupan mendatang (Nay dkk, 2024). Kemampuan baca menjadi dasar utama dalam memahami pembelajaran, dengan membaca siswa akan memperoleh ilmu yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan intelektual, sosial, dan emosionalnya. Kegiatan literasi di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dan pada jenjang sekolah dasar kelas III siswa diharapkan sudah bisa membaca dan menceritakan kembali isi buku bacaan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar pada jenjang pendidikan dasar dan sekolah dasar. Kemampuan membaca juga menjadi sebuah proses dari pengembangan keterampilan dalam memahami kata-kata, kalimat, serta paragraph dalam bacaan sampai dengan memahami keseluruhan isi bacaan (Wardani & Koeswanti, 2024). Salah satu kompetensi yang harus ada dalam pelaksanaan pendidikan adalah keterampilan literasi bagi siswa. Di era informasi saat ini, literasi adalah salah satu keterampilan paling penting yang

dapat membantu seseorang sukses dalam kehidupan. Literasi tidak hanya tentang kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga tentang pemahaman, analisis, dan penggunaan informasi. Oleh karena itu, penting bagi setiap siswa untuk memiliki keterampilan literasi yang kuat (Qondias dkk, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD Supilape ditemukan masalah tentang kurangnya kemampuan membaca pada anak. Kemampuan membaca di kelas I SD Supilape dari 15 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang hanya bisa mengenal huruf, 5 yang hanya bisa mengeja, 7 peserta didik lainnya yang masih belum bisa membedakan beberapa abjad. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru di kelas 1 tentang rendahnya kemampuan literasi peserta didik kelas I di atas antara lain kurangnya media yang dapat mengajarkan abjad serta buku/bahan bacaan yang sudah tidak layak dipakai dan tidak ada kegiatan literasi yang dilakukan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang muncul yaitu, guru belum optimal dalam memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf. Akibatnya ada beberapa siswa yang belum mengenal huruf. Karena hal tersebut penyebab anak-anak kurang lancar membaca (Bahrun, 2020). Siswa juga tidak dapat membedakan seperti huruf yang memiliki bentuk hamper sama misalnya "b dan d", "p dan q", "m dan n", Jika permasalahan tersebut tidak diatasi, maka siswa akan kesulitan untuk untuk melangkah ke tahap selanjutnya yaitu membaca, dan menulis. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku pegangan yaitu buku guru dan buku siswa. Sehingga kegiatan membangun pemahaman huruf yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran memerlukan media. Media dapat mempermudah dalam proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran konsep huruf. Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa yang memudahkan siswa memahami materi. Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas (Nurrita, 2018); Rohani, 2019). Penggunaan media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik (Qondias, 2016). Media pembelajaran adalah suatu bentuk teknis atau fisik dalam proses pembelajaran yang mampu membantu guru dalam penyampaian isi materi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan Adam (Novita dkk, 2019). Media kartu huruf sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, rangsangan kegiatan belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru sehingga kualitas belajar siswa juga meningkat (Eka dkk, 2014). Media yang bersifat konkret atau nyata secara langsung melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran tersebut lebih bermakna (Sundayana, 2013).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Mendesain media pembelajaran alfabet kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. 2) Menguji kelayakan media alfabet kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Pengembangan media pembelajaran dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan kartu huruf yang sederhana sehingga siswa mudah memahami isi materi. Media kartu huruf dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, diharapkan melalui media tersebut siswa tertarik dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pengembangan atau *Research and Developmen (R&D)*. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan desain model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan salah satu tahapan standar dalam proses pengembangan model media yang dimulai dengan analisis, desain, pengembangan sampai dihasilkan sebuah prototipe model yang siap evaluasi (Widiyanti, 2021).

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut. 1) *Analysis* (tahap analysis) Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan yaitu (1) analisis kebutuhan dan karakter peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan media atau bahan ajar sebagai informasi utama dan pembelajaran serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Sedangkan analisis karakter peserta didik untuk melihat bagaimana pelaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan produk sesuai dengan karakter peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi sekaligus memberi angket analisis kebutuhan. 2) *Design* (Tahap Perancangan). Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan desain dengan menentukan bahan-bahan yang digunakan dalam membuat media alfabet kartu huruf. Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam isi media kartu huruf, materi yang digunakan yakni materi alfabet untuk kemampuan membaca. Selain itu dilakukan penyusunan instrumen uji ahli antara lain: 1) instrument uji ahli materi, ahli design, ahli media, ahli bahasa, uji perorangan dan uji kelompok kecil. 3) *Development* (Tahap Pengembangan Produk). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan konsep desain dengan melakukan pengembangan produk berupa media alfabet kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca, produk yang dibuat kemudian divalidasi oleh ahli dan memberikan instrumen penilaian kepada para ahli. Proses validasi bertujuan untuk mendapat saran dan perbaikan dalam pengembangan sehingga pada akhirnya diperoleh media alfabet kartu huruf berada pada kategori layak sebelum diuji coba. Media alfabet kartu huruf yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan yang diprint terpisah. 4) *Implementation* (Tahap Implementasi). Media alfabet kartu huruf yang sudah divalidasi kemudian diuji cobakan kepada peserta didik. pada tahap ini dilakukan uji coba perorangan yang melibatkan 1 orang anak SDK Supilape. Adapun langkah yang dilakukan peneliti pada saat melakukan uji coba dengan mengarahkan dan menerangkan isi media alfabet kartu huruf yang akan di uji kepada peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok kecil yang yang dipilih secara acak. Adapun langkah yang dilakukan peneliti pada saat melakukan uji coba dengan membagikan, mengarahkan dan menerangkan isi media alfabet kartu huruf yang akan di uji dengan peserta didik. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5-6 siswa kelas 1 di SDK SUPilape. 5) *Evaluation* (Tahap Evaluasi). Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pembelajaran *ADDIE* yang digunakan untuk melihat proses keberhasilan sistem pembelajaran yang sedang digunakan untuk melihat proses keberhasilan sistem pembelajaran yang sedang dibangun, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di yang dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi (Hamzah, 2019). Hal-hal yang dievaluasi media pembelajaran diantaranya dalam menganalisis kebutuhan, mendesain media, penyiapan perangkat pembelajaran dalam penerapannya.

Dengan adanya evaluasi ini, produk yang dibuat oleh peneliti berupa media alfabet kartu huruf nantinya dapat digunakan oleh sekolah dan menghasilkan produk yang lebih digunakan oleh peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket/kuesioner. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang peneliti ketahui. Instrumen untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan terdiri dari: 1) instrumen ahli materi, 2) instrumen ahli media, 3) instrumen ahli desain 4) instrumen pengguna produk (siswa).

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. 1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah:

(1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase
 $\sum X$ = jawaban responden dalam satu item
 $\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100%

(2) Rumus untuk mengolah data kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase
 $\sum X$ = jawaban responden dalam satu item
 $\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100%

Untuk menentukan kesimpulan yang tercapai maka diterapkan kriteria sesuai tabel tingkat validasi berikut:

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Layak
71% - 85%	B. Layak
56%-70%	C. Cukup Layak
<55%	D. Kurang Layak

(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

Media alfabet kartu huruf yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria **Layak**.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media alfabet kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Pengembangan media ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut

1) Tahap analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis karakter dan kebutuhan peserta didik, serta analisis kurikulum. Dasar dari analisis ini menjadi sebuah tolak ukur atau patokan untuk mengembangkan media alfabet kartu huruf untuk kemampuan literasi membaca di kelas I SDK Supilape. Tahap ini dilakukan analisis karakteristik peserta didik ini, berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas I SDK Supilape, ditemukan bahwa ada sebagian peserta didik mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang unik, ada yang suka menyerap informasi dengan terlebih dahulu mengamati lalu mendengarkan guru mengajar, ada yang belajar sambil bermain atau mempraktikkan agar memahami materi. Pengembangan media alfabet kartu huruf ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca.

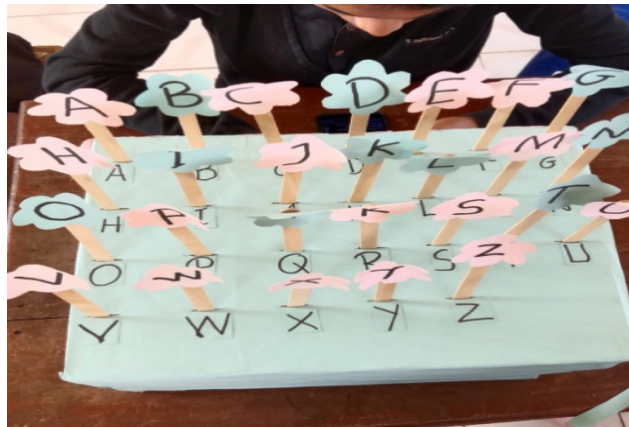
2) Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti merancang sebuah *outline* yang berisi kerangka materi sesuai dengan analisis capaian pembelajaran pada pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran alfabet kartu huruf. Media alfabet kartu huruf ini dibuat sesuai dengan karakteristik lapangan. Media dibuat menarik agar siswa merasa senang dan tertarik pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tertarik dan mau memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Selain merancang kebutuhan produk, peneliti juga diharuskan merancang langkah evaluasi produk yang dikembangkan. Dalam penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrument yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrument yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing, berikut instrument-instrument yang dikembangkan: 1) Instrument ahli materi, 2) Instrument ahli media, 3) Instrument ahli desain, 4) Instrument petunjuk uji kelompok kecil, 5) Instrumen petunjuk uji perorangan.

3) Tahap *development* (pengembangan)

Dalam tahap pengembangan (*development*) ini terdapat tiga langkah pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan produk yakni pembuatan media alfabet kartu huruf. Pengembangan media alfabet kartu huruf ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian anak dan mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca. Adapun hasil pengembangan media alfabet kartu

huruf dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 1 SDK Supilape dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Media Alfabet Kartu Huruf

Media alfabet kartu huruf untuk kemampuan literasi membaca yang telah dibuat selanjutnya siap untuk diuji kelayakannya oleh para ahli. Adapun hasil ujicoba kelayakan media alfabet kartu huruf oleh para ahli dapat dijabarkan sebagai berikut. (1) Hasil ujicoba ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan dengan penilaian beberapa indikator yaitu kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi pada kurikulum, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian urutan materi, kecukupan uraian materi, kecukupan contoh materi, kecukupan latihan, kesesuaian tes dengan materi, dan kecukupan materi untuk kemampuan literasi membaca. Validasi oleh materi mendapat nilai 86% dan berada pada kategori sangat layak. (2) Hasil ujicoba ahli media. Uji coba ahli media terhadap media alfabet kartu huruf dilakukan dengan memberikan produk berupa media alfabet kartu huruf kepada ahli desain dan lembar instrumen penilaian. Validasi ahli media dilakukan terhadap aspek aspek tampilan yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, kualitas tampilan gambar, kualitas tampilan media, tata letak. Hasil validasi ahli media mendapat nilai rata-rata 80 dengan persentase yaitu 80% dan berada pada kategori Layak. (3) Hasil ujicoba ahli design. Uji coba ahli desain terhadap media alfabet kartu huruf dilakukan dengan memberikan produk berupa media alfabet kartu huruf kepada ahli desain dan lembar instrumen penilaian. Validasi ahli desain terdiri dari beberapa komponen rencana pembelajaran. Hasil validasi ahli desain diperoleh nilai rata-rata 88% dan berada pada kategori sangat layak.

Setelah melakukan validasi ahli terhadap media alfabet kartu huruf dapat disimpulkan bahwa media media alfabet dapat diimplementasikan di kelas, penilaian dari keseluruhan ahli mendapat kategori layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Selanjutnya media yang dihasilkan dapat diimplementasikan pada pengguna produk yaitu siswa kelas I SDK Supilape.

4) Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang dihasilkan yaitu media alfabet kartu huruf yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli kepada pengguna produk yaitu kelas 1 SDK Supilape. Uji coba pada tahap

implementasi ini dilakukan pada dua tahap yakni uji coba perorangan dan ujicoba kelompok kecil. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media alfabet kartu huruf yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media alfabet kartu huruf untuk kemampuan literasi membaca. Hasil validasi uji perorangan diperoleh skor 100 dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa kelas 1 SDK Supilape. Secara keseluruhan hasil validasi uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 100 berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa media alfabet kartu huruf layak untuk dijadikan sebagai media utama dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 1 di SDK Supilape.

5) Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan data berupa saran dan komentar yang diperoleh dari ahli serta uji coba pengguna produk pada tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan media alfabet kartu huruf untuk kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Evaluasi berdasarkan penilaian para ahli diperoleh skor tinggi dengan kriteria layak dan sangat layak. Berdasarkan respon guru terhadap media yang dihasilkan adalah media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat membantu anak-anak mengingat alfabet dengan lebih mudah dan menyenangkan, namun media tersebut perlu adanya perbaikan seperti penambahan gambar dan warna yang menarik. Sedangkan berdasarkan respon siswa memperoleh kriteria sangat layak. Keseluruhan siswa merasa puas dengan media alfabet kartu huruf, siswa merasa bahwa media tersebut membantu mereka dalam mengingat alfabet dengan lebih mudah. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa di kelas 1 SDK Supilape dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca.

Pembahasan

Tahapan pengembangan dalam pembuatan produk telah dilalui, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk meliputi pembuatan hingga uji coba produk. Hasil dari pengembangan media alfabet kartu huruf ini adalah sebuah media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Media ini terdiri dari kartu-kartu yang berisi huruf-huruf alfabet dan gambar-gambar yang sesuai dengan huruf-huruf tersebut. Pengembangan media alfabet kartu huruf ini dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Media ini dapat membantu siswa mengenal huruf-huruf alfabet dan mengembangkan kemampuan membaca mereka. Kelebihan dari media ini adalah: media ini sangat interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media alfabet kartu huruf dapat membantu siswa mengenal huruf-huruf alfabet dan mengembangkan kemampuan membaca mereka. Pengembangan media alfabet kartu huruf ini dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 1 SDK Supilape. Media ini sangat interaktif dan menyenangkan bagi siswa, dan dapat membantu siswa mengenal huruf-huruf alfabet dan mengembangkan kemampuan membaca mereka.

Media alfabet kartu huruf merupakan media pembelajaran yang di dalam ada interaksi antara peserta didik dengan guru. Kartu Huruf akan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif (Andayani, 2019). Dengan menggunakan media alfabet kartu huruf peserta didik tidak hanya pasif melihat kartu huruf, melainkan ada kegiatan secara aktif dalam melakukan pembelajaran dengan bantuan guru dan media kartu huruf. Media alfabet kartu huruf menjadi sebuah sarana penting dalam pembelajaran. Hasil dari pengembangan produk ini berupa media alfabet kartu huruf yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 1 SDK Supilape.

Pengembangan produk berupa media alfabet kartu huruf ini didasari oleh kebutuhan produk dalam pembelajaran di SDK Supilape. Tentu saja pengembangan produk berupa media alfabet kartu huruf ini sangatlah dibutuhkan untuk digunakan dalam pembelajaran dan mampu membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca. Dalam pengembangan media alfabet kartu huruf, pengembang tidak hanya mengembangkan media alfabet kartu huruf saja melainkan juga mengembangkan buku petunjuk atau panduan penggunaan media. Dengan mempergunakan buku petunjuk, guru tidak akan lagi kesulitan dalam mempergunakan media alfabet kartu huruf yang dikembangkan untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajarn di dalam kelas khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca. Media alfabet kartu huruf yang dikembangkan memiliki derajat validitas layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli antara lain sebagai berikut. 1) hasil validasi ahli materi diperoleh skor 86% dan berada pada kategori sangat layak. 2) hasil validasi ahli media mendapat nilai rata-rata 80 dengan persentase yaitu 80% dan berada pada kategori Layak. 3) Hasil validasi ahli desain diperoleh nilai rata-rata 88% dan berada pada kategori sangat layak. Sedangkan pada tahap impelemntasi dilakukan ujicoba perorangandengan melibatkan 1 orang siswa sebagai sasaran pengguna media alfabet kartu huruf. Dari hasil uji coba perorangan terlihat dari observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas 1 SDK Supilape bahwa siswa terlihat antusias saat menggunakan media alfabet kartu hruuf. Selain itu, ketika di coba membaca, siswa mampu melakukan membaca dengan media alfabet kartu huruf. Dalam uji coba kelompok kecil, pengembang memilih enam orang peserta didik sebagai sasaran. Data hasil uji coba kelompok kecil terlihat melalui observasi yang dilakukan bahwa peserat didik di SDK Supilape sangat fokus ketiak guru menerangkan dengan media alfabet kartu huruf. Selain itu, peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat pengamatan ketika peneliti melakukan uji coba secara kelompok kecil. Hasil skor nilai rata-rata resspn siswa yang mencapai kategori sangat layak karena media yang dikembangkan sudah sesuai dengan indikator media pembelajaran mudah digunakan, dipahami, petunjuk penggunaan yang jelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung (2018) media membantu siswa belajar alfabet dan media membantu meningkatka literasi membaca dan literasi digital pada siswa. Penyusunan media pembelajaran harus dapat menarik minat siswa. Pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, disesuaikan konsep materi yang akan diajarkan (Nurhimah dkk, 2023).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media alfabet kartu huruf layak untuk digunakan sebagai media utama dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 1 SDK Supilape. Hal ini dapat dilihat dari hasil

ujicoba ahli antara lain sebagai berikut. 1) hasil validasi ahli materi diperoleh skor 86% dan berada pada kategori sangat layak. 2) hasil validasi ahli media berada pada kategori Layak. 3) Hasil validasi ahli desain berada pada kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan uji pengguna produk yakni 1) uji perorangan berada pada kategori sangat layak, dan 2) uji kelompok kecil berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media alfabet kartu huruf dapat dijadikan sebagai media utama dalam meningkatkan kemampuan literasi pada siswa kelas 1 SDK Supilape.

5. REFERENSI

- Andayani, S. (2019). Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B TK Aisyiyah BA Pancor. *BINTANG*, 1(2), 112-130. <https://doi.org/10.36088/bintang.v1i2.272>
- Ananda, A. P., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Indonesia dari Masa ke Masa. *SINDANG-Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102–108.
- Bahrin, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Awal Dengan Menggunakan Kartu Suku Kata Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 134-139. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.650>
- Eka, M. A., & Hariani, S. Penggunaan (2014). Penggunaan Media Kartu kata Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas I ISDN Sidodadi II / 154 Surabaya. *JPGSD*, 02.
- Qondias, D., Baka, M.Y., Bupu, M.Y. (2024). Upaya Peningkatan Literasi Membaca Dengan Pengadaan Pojok Baca Dan Bimbingan Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Di Uptd Sdi Waewaru. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 81–86. <https://doi.org/10.56127/jushpen.v3i3.1868>
- Qondias, D., Anu, L.A., Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping Sd Kelas Iii Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 176-182. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8590>
- Kurniawati, U. (2020). Peran orang tua terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. *Journal of Education, Psychology and counseling*, 2(1), 40-50.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan media Flashcard Untuk meningkatkan penenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 5707 [https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.311516\(3\),305](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.311516(3),305). <https://doi.org/10.17509/pdgia.l6i3.12073>
- Nadhifah, K., Yanti, Y.E., & Rosyidi, B. (2021). Pengembangan Media Papan Smart Subtraction Bag sebagai Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(2), 24-33. <https://doi.org/10.3365/pgsd>
- Nofita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesia Journal of primary Education Penggunaan*, 3(2), 64.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misyakat*, 3(1), 171-187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Nurhikmah., Wiwi, I., Sri, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alfabet Konstruksi Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Membaca dan Literasi Digital.

Cokroaminoto *Jurnal of Primary Education*, 6(1), 63-72.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2506>

Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Rohani. (2019). *Diklat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Unifersitas Islam Negeri Sumatra Utara, 1-95.

Subli, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Media Kartu huruf pada siswa kelas 1 di SDN 166/IX Tanjung Lanjut Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 323.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v1i2.229>

Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327
<https://doi.org/10.14421/jpm.2018.32-05>

Wardani, F.A., & Koeswanti, H.D. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Flash Cardpada Siswa Kelas 1 di SD Negeri Salatiga 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2487-2501

Widiyanti, T., & Nisa, A. F. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1).

Nay, Y.A., Wau, M.P., Sayangan, Y.V., Noge, M.D. (2024). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas IV SDK Wolomeli. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 273-280
<https://doi.org/10.58230/27454312.461>