

## Pengembangan Media Kartu Kata untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di SDN 138 Basokeng Kab. Bulukumba

---

Ainun Mutmainnah<sup>1\*</sup>, Andi Halimah<sup>2</sup>, Umar Sulaiman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

\*Korespondensi: [ainunmutmainnah4@gmail.com](mailto:ainunmutmainnah4@gmail.com)

---

### ABSTRACT

This study aims to produce a word card media product to facilitate the studentsp starting reading ability in grade I SDN 138 Basokeng which is valid, practical, and effective. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D), this research is used to produce products and test the effectiveness of these products. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Based on the results of limited trials conducted, the level of validity of the word card media obtained the results of material expert validation with an average of 3.83 being in the very valid category, because  $3,5 \leq V \leq 4$  so that the material on the media was said to be very valid, while the results media expert validation with an average of 4.00 is in the very valid category, because  $3,5 \leq V \leq 4$  so that the word card media is said to be very valid. The level of practicality of the word card media is said to be practical because the learning media is assessed by the teacher using a teacher response questionnaire with an average of 3.53. The level of effectiveness of word card media on preliminary reading material is categorized as effective, because 92% of students (13 people) get a value greater than or equal to the KKM value with an average value of 94.53.

**Keywords:** *Development, Word Card Media, Beginning Reading*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu kata untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN 138 Basokeng yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluatioan*). Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan, tingkat kevalidan media kartu kata diperoleh hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 3,83 berada pada kategori sangat valid, karena  $3,5 \leq V \leq 4$  sehingga materi pada media tersebut dikatakan sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 4,00 berada pada kategori sangat valid, karena  $3,5 \leq V \leq 4$  sehingga media kartu kata dikatakan sangat valid. Tingkat kepraktisan media kartu kata, dikatakan praktis karena media pembelajaran dinilai oleh guru dengan menggunakan angket respon guru dengan rata-rata 3,53. Tingkat keefektifan media kartu kata pada materi membaca permulaan dikategorikan efektif,

karena 92% peserta didik (13 orang) mendapatkan nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM dengan nilai rata-rata 94,53.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Kartu Kata, Membaca Permulaan*

## PENDAHULUAN

Membaca sangat penting karena pada jenjang pendidikan sekolah, kegiatan membaca diajarkan sejak peserta didik masih di kelas rendah. Peserta didik diajarkan dari mulai mengenal huruf sampai mampu membaca kalimat. Membaca merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari atau menggali informasi dari berbagai sumber. Membaca merupakan alat bagi orang yang melek huruf untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang disimpan dalam bentuk tulisan. Membaca dapat digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan (Mujito, 2001).

Membaca pada hakikatnya adalah suatu aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman pembaca (Abbas, 2006).

Pada jenjang pendidikan sekolah, kegiatan membaca diajarkan sejak peserta didik masih di kelas rendah. Peserta didik diajarkan dari mulai mengenal huruf sampai mampu membaca kalimat. Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf. Kemampuan melek huruf merupakan suatu kemampuan membaca serta menulis. Maksudnya, anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Kemampuan melek huruf ini selanjutnya dibina dan ditingkatkan menuju pemilikan membaca tingkat lanjut, yakni melek wacana. Yang dimaksud dengan melek wacana adalah kemampuan membaca yang sesungguhnya, yakni kemampuan siswa untuk mengubah lambang-lambang tulis menjadi bunyi-bunyi bermakna disertai pemahaman akan lambang-lambang tersebut (Mu'awwanah, 2018). Sebelum melangkah ke tahap membaca selanjutnya maka peserta didik harus bisa mengenal dan memahami lambang huruf serta bunyinya. Tahap ini disebut dengan membaca permulaan.

Dalam membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dari A/a sampai dengan Z/z. Huruf-huruf tersebut perlu dihafalkan dan dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya. Setelah anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dan melafalkannya, tahap selanjutnya anak diperkenalkan cara membaca suku kata, kata dan kalimat. Dalam hal ini, anak perlu diperkenalkan untuk merangkai huruf-huruf yang telah dilafalkannya agar dapat membentuk suku kata, kata, dan kalimat. Setelah itu, anak juga diperkenalkan dengan kalimat pendek (Dalman, 2004).

Kemampuan membaca permulaan pada anak yang baru masuk pada jenjang sekolah dasar harus dimiliki sebagai dasar untuk mengenal bentuk-bentuk huruf sebagai fondasi awal untuk membaca pada tahap selanjutnya (Fujiaturrahman dan Haifaturrahmah, 2019).

Komponen dalam perencanaan pembelajaran setidaknya terdiri dari beberapa unsur, salah satu di antaranya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan mengefektifkan proses belajar mengajar. Maka dari itu penulis menggunakan media kartu kata dalam penelitian ini karena dengan menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran tentunya dapat melatih kemampuan membaca permulaan dan cara mudah untuk mengenal huruf, membaca kata, membaca kalimat sederhana, serta membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan variasi yang membuat semakin antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sandy, dkk, 2022).

Tujuan dalam menggunakan kartu kata agar siswa tertarik untuk membaca, karena dalam media kartu kata ini tersedia beberapa warna untuk menarik perhatian siswa. Selain itu media kartu kata ini sesuai dengan pembelajaran membaca permulaan.

Adapun kelebihan dan kekurangan media kartu kata yaitu: 1) Kelebihan media kartu kata: Mudah dibawa (praktis), mudah dalam penyajian, mudah dibuat, mudah disimpan, menyenangkan, mudah diingat dan model pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran; 2) Kekurangan media kartu: Bentuknya relatif, tidak menarik, hanya berbentuk visual saja, cepat membosankan jika metode pengajarannya kurang menarik, suasana kelas kurang kondusif atau suasana kelas ramai serta tidak ada umpan balik antara guru dan siswa di dalam kelas.

Peneliti, menemukan beberapa penelitian sebelumnya, yaitu *pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Yustika Alawiyah dan Asri Susetyo Rukmi, "Pengembangan Media Kartu Baca Berbasis Android untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar" berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu baca berbasis android untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar layak guna diimplementasikan (Elsa dan Rahmawati, 2020).

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Masitah Bahrn, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Awal dengan Menggunakan Kartu Suku Kata Kelas I Sekolah Dasar." Berdasarkan hasil penelitian ini fokus pada model media pembelajaran berupa kartu suku kata dan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu suku kata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca awal (Bahrn, 2020).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut dengan istilah *Research Development* (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan hasil produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Triana, 2020).

Prosedur penelitian yang akan digunakan adalah pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE ini sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar sehingga cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian model ADDIE yakni analisis (*analysis*), desain/perancang (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/eksekusi (*implementation*), dan evaluasi/umpan balik (*evaluation*) (Muna dan Wardhana, 2021).

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen-instrumen seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dianalisis untuk menjelaskan kevalidan dan kelayakan penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil dari penilaian guru dan siswa melalui angket yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut kemudian ditentukan nilai rata-ratanya, selanjutnya nilai rata-rata itu dirujuk pada interval penentuan tingkat kepraktisan media. Analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui data pengukuran dari hasil belajar peserta didik. Kemudian data yang terkumpul yaitu data hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu kata untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan peserta didik berdasarkan model pengembangan ADDIE meliputi analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/eksekusi (*implementation*), evaluasi/umpan balik (*evaluation*).

Dalam analisis kebutuhan ini, berdasarkan hasil observasi di SDN 138 Basokeng mengenai pembelajaran bahasa Indonesia tentang membaca permulaan dari 13 siswa kelas I, media pembelajaran yang digunakan pada kelas I tersebut hanya menggunakan buku paket sebagai media pada saat proses pembelajaran. Jika disesuaikan dengan karakter siswa kelas I, maka mereka berada pada operasional konkret dengan ciri masih suka bermain dan maupun berpikir konkret. Media yang dikembangkan bisa diadopsi dari permainan yang mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan yang ada di sekolah peneliti mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam jangka panjang dan menarik untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran. Media kartu kata dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik, dari segi kognitif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa media kartu kata yang berisi materi membaca permulaan pada pembelajaran tematik Tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku”. Media kartu kata yang dibuat penulis juga memiliki tiga sisi, yaitu sisi atas berisi Abjad, sisi tengah berisi gambar terkait dengan materi membaca permulaan, sedangkan sisi bawah berisi kata atau keterangan dari gambar tersebut.

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauhmana pengembangan media kartu kata yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media kartu kata pada materi membaca permulaan pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pada pengembangan ADDIE yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

**Tahap pertama** yaitu Analisis (*Analysis*), telah diketahui bahwa peserta didik cenderung bosan, kurang bersemangat untuk memperhatikan pembelajaran dan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman di sekitarnya jika media yang digunakan hanya berupa buku paket. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Salah satu manfaat media pembelajaran yaitu dapat membangkitkan motivasi, dapat memperbesar perhatian individual peserta didik untuk seluruh anggota kelompok belajar sehingga jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton (Mushon, 2010).

**Tahap kedua** yaitu Desain (*Design*), Tahap perancangan dilakukan untuk merancang *prototype* produk pengembangan. *Prototype* di sini dapat diartikan sebagai bentuk dasar atau model yang menjadi contoh asli. *Prototype* juga berarti rancangan awal yang merupakan bentuk dasar dari produk pengembangan.

Pada tahap perancangan dilakukan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan, yang terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal (Rahmawati, dkk, 2017).

Tahapan ini dimulai dengan penyusunan tes acuan patokan. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Tes hasil belajar terdiri dari soal essay berjumlah 10 nomor yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan indikator yang akan dicapai, kemudian pemilihan media yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata materi membaca permulaan sesuai dengan tujuan perancangan yakni penyusunan media kartu kata materi membaca permulaan pokok bahasan tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga menghasilkan draf awal. Selanjutnya tahapan terakhir perancangan yaitu rancangan awal. Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan (Mi’rojijah, 2016).

Selain media kartu kata, penulis juga merancang angket untuk validasi. Angket yang dirancang berupa angket validasi media dan materi terhadap kartu kata, angket respons guru. Angket yang divalidasi tersebut berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang menunjukkan kualitas dari perangkat media kartu kata yang dikembangkan.

**Tahap ketiga** yaitu pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan penyebaran dalam skala terbatas yaitu hanya 1 kelas di kelas I SDN 138 Basokeng dengan cara menguji coba media kartu kata yang telah dikembangkan.

### Kevalidan Media Kartu Kata

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran untuk diterapkan. Setelah media pembelajaran berbasis kartu kata pada materi membaca permulaan, langkah selanjutnya divalidasi oleh validator untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Penilaian meliputi aspek tampilan dan aspek bahasa. Selama proses validasi, banyak masukan yang diberikan oleh validator sebagai perbaikan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media yang dibuat. Berdasarkan saran perbaikan yang telah diberikan oleh dua orang validator, maka prototype I diperbaiki dengan mengacu pada saran perbaikan yang diberikan. Hasil revisi dari prototype I disebut *prototype II*. *Prototype II* yang dihasilkan kemudian dinilai oleh validator. Hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian	Kategori
Aspek komponen kelayakan isi	4,00	Sangat Valid
Aspek komponen penyajian	3,66	Sangat Valid
Rata –rata	3,83	Sangat Valid

Pada Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat kevalidan media kartu kata yang diberikan oleh dua orang validator diperoleh data hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 3,83 berada pada kategori sangat valid. Karena aspek-aspek dari hasil validasi ahli materi yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata 3,83 dengan kategori sangat valid, dengan aspek komponen kelayakan isi menunjukkan nilai 4,00 yang berada pada kategori sangat valid, dan aspek komponen penyajian menunjukkan nilai 3,66 yang berada pada kategori sangat valid. Nilai rata-rata kevalidan media *prototype II* yang diperoleh dari hasil rata-rata penilaian validator 1 dan 2 terhadap semua aspek tersebut menggunakan penilaian 1 sampai 4.

Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian	Kategori
Aspek komponen kelayakan isi	4,00	Sangat Valid
Aspek komponen penyajian	4,00	Sangat Valid
Rata –rata	4,00	Sangat Valid

Pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan media pada *prototype II* yang diberikan oleh dua orang validator media adalah 4,00 yang berada pada kategori sangat valid. Media pembelajaran media kartu kata yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid. Karena aspek-aspek dari hasil validasi ahli media kartu kata yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata 4,00 yang berada pada kategori sangat valid, dengan aspek komponen kelayakan isi menunjukkan nilai 4,00 yang berada pada kategori sangat valid, aspek keefektifan dari media yang digunakan menunjukkan nilai 4,00 yang berada pada kategori sangat valid, dan aspek kualitas media menunjukkan nilai 4,00 yang berada pada kategori sangat valid. Nilai rata-rata kevalidan media *prototype II* yang diperoleh dari hasil rata-rata penilaian validator 1 dan 2 terhadap semua aspek tersebut menggunakan penilaian 1 sampai 4.

### Kepraktisan Media Kartu Kata

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu kata, penulis memberikan respons guru untuk menganalisis kepraktisan media terkait layak atau tidaknya media pembelajaran digunakan. Media pembelajaran yang praktis artinya media pembelajaran yang telah dikembangkan mudah digunakan serta dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Secara umum hasil penilaian ahli terdapat media pembelajaran kartu kata yang dikembangkan dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi angket respon guru dilihat dari tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Angket Respons Guru

No	Indikator	Pernyataan	Penilaian			
			SS	S	KS	TS
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1. Media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran	4			
		2. Pemberian materi pada media pembelajaran ini	4			

		sesuai dengan kemampuan peserta didik				
	Kepraktisan media pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat di bawah ke mana-mana		3		
		2. Media pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus		3		
	Komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Materi pada media pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi membaca permulaan mudah dipahami peserta didik	4			
		2. Materi pada media pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi membaca permulaan mudah dipahami peserta didik		3		
		3. Konsep permainan kartu kata pada media pembelajaran Bahasa Indonesia ini memudahkan peserta didik untuk memahami materi membaca permulaan	4			
		4. Struktur kalimat pada media pembelajaran ini memudahkan peserta didik untuk memahami materi		3		
		5. Media pembelajaran ini menerapkan tujuan agar peserta didik tertarik untuk membaca dan aktif dalam proses pembelajaran	4			
Rata-rata				3,53		



Pada Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata total yang diperoleh yaitu 3,53. Media dikatakan praktis apabila memiliki nilai interval kelayakan media  $x > 3,5$  tingkat kepraktisan kelayakan media berada di tingkat kelayakan yang sangat positif.

### Keefektifan Media Kartu Kata

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui data keefektifan ini berupa butir-butir soal sebanyak 10 nomor. Dan peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar dari nilai KKM yaitu 70. Pembelajaran dikatakan tuntas atau berhasil secara klasifikasi jika minimal 80% peserta didik mencapai nilai tuntas. Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik yang berjumlah 13 orang peserta didik bahwa semua peserta didik berhasil mendapatkan kategori tuntas, sehingga persentase ketuntasan 94,53 dan berdasarkan hasil tes belajar dan persentase ketuntasan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan telah efektif.

Keefektifan produk instrumen penilaian diukur dari tes hasil belajar yang dilakukan peserta didik pada sesi akhir penelitian. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik, yang datanya juga akan digunakan untuk merumuskan tingkat keefektifan media kartu kata yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka data tes hasil belajar peserta didik disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Analisis Tes Hasil Belajar

Variabel	Nilai
Subjek Penelitian	13
Nilai Ideal	100
Rata-rata	94,53
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	65
Rentang Nilai	35
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	12
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	1

Pada Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas I SDN 138 Basokeng pada materi membaca permulaan pada pokok bahasan tema 1 “Diriku” dengan subtema 2 “Tubuhku” adalah 94,53% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65 dengan rentang nilai 35.

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar dari peserta didik kelas I SDN 138 Basokeng diuraikan dalam Tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5.** Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	85-100	Sangat Tinggi	12	92%
2	65-84	Tinggi	1	8%
3	55-64	Sedang	0	0%
4	35-54	Rendah	0	0%
5	9-35	Sangat Rendah	0	0%

Pada Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari 13 orang peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar ini terdapat 0% peserta didik yang berbeda pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Sedangkan kategori tinggi 8% dan pada kategori sangat tinggi 92%.

Apabila hasil belajar peserta didik dianalisis maka presentase peserta didik dengan mengacu pada nilai KKM yang berlaku di SDN 138 Basokeng yaitu dengan nilai 70. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas I diuraikan dalam Tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6.** Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas I

Ketuntasa Peserta Didik	Jumlah	KKM
Siswa yang Tuntas	12	70
Siswa yang Tidak Tuntas	1	
Presentase Ketuntasan Belajar	94,53 %	

Pada Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa hasil persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 138 Basokeng tahun ajaran 2022/2023 sebesar 94,53%. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika persentasenya minimal 80% siswa mencapai nilai tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai yang sama atau nilai KKM yaitu 70 (berhasil jika nilai yang diperoleh tidak lebih kecil dari 75 atau  $\geq 75$ ).

Berdasarkan tabel tersebut, nilai persentase hasil belajar siswa berjumlah 94,53% berada pada kriteria yang sangat baik.

**Tahap keempat** yaitu implementasi (*Implementation*). Tahap implementasi adalah tahap media diterapkan di dalam kelas pada kelas 1 sejumlah 13 orang peserta didik. Pada tahap ini media pembelajaran kartu kata ditunjukkan kepada peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun tahap-tahap pembuatan media kartu kata yaitu sebagai berikut:

1. Tahap pertama, mempersiapkan bahannya yaitu laptop, kertas, printer, gunting, gambar, Huruf Abjad dari A sampai Z.
2. Tahap kedua, mengatur ukuran kertas untuk menempelkan gambar, huruf dan kata dengan lebar 10,5 cm dan tinggi 16,3 cm, lalu mendesain kartu menjadi beberapa jenis, di antaranya adalah mendesain huruf kecil dan besar dari A sampai Z, mendesain gambar dan mendesain kata.
3. Tahap ketiga, mempersiapkan kertas dan printer untuk mencetak gambar, abjad dan kata yang sudah didesain.
4. Tahap keempat, menggunting kertas tebal, 1 kertas tebal dibagi menjadi 4 bagian.
5. Tahap kelima, menggunting gambar, abjad dan kata yang sudah diprint.
6. Tahap keenam, gambar, abjad dan kata yang sudah selesai dicetak dan digunting kemudian ditempel pada kertas yang sudah di siapkan.
7. Tahap ketujuh, jika media kartu kata sudah dibuat maka media kartu kata sudah bisa digunakan pada saat uji coba produk di lapangan.

Berikut gambar media Kartu Kata:



Media kartu kata yang dibuat peneliti memiliki tiga sisi, yaitu sisi atas berisi huruf abjad, sisi tengah berisi gambar, dan sisi bawah berisi kata. Media pembelajaran kartu kata ini dimulai dari huruf A sampai Huruf Z. Media kartu kata ini dimainkan kepada setiap peserta didik, aturan utamanya penulis menaikkan satu kartu kata yaitu sisi atas berisi huruf abjad, sisi tengah berisi gambar, dan sisi bawah berisi kata.

**Tahap kelima** yaitu evaluasi (*evaluation*) adalah proses untuk melihat media yang telah dibuat sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap di atas dari dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Sementara evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir pengembangan model ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik kemudian dijadikan sebagai data untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah butir-butir tes berupa essay berjumlah 10 soal.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

*Pertama*, proses pengembangan media kartu kata pada materi membaca permulaan dengan pokok bahasan team 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media kartu kata pada kelas I SDN 138 Basokeng merupakan media yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas I pada tahap belajar membaca permulaan. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik, membantu siswa dalam kegiatan membaca permulaan dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

*Kedua*, kualitas pengembangan media kartu kata pada peserta didik kelas I SDN 138 Basokeng proses pembelajaran dengan materi membaca permulaan bagus digunakan pada kelas I, karena dengan peneliti menggunakan media kartu kata pada proses pembelajaran membaca permulaan dapat membantu peserta didik mengenal abjad dan membaca karena tampilan media kartu kata jelas sehingga peserta didik dapat memahami isi dari media tersebut dan mudah digunakan, dilihat dari hasil penelitian ini dikatakan valid karena memperoleh nilai rata-rata 3,83 yang diperoleh dari validasi ahli materi media kartu kata dan dikategorikan valid dengan nilai rata-rata 4,00 yang diperoleh dari validasi ahli media kartu kata. Sedangkan dari hasil penelitian ini dikatakan praktis karena berdasarkan hasil dari angket respons guru dengan rata-rata total 3,53 dengan kategori sangat baik sehingga dapat dikatakan praktis, dan dari hasil penelitian ini dikatakan efektif karena 92% peserta didik mendapatkan nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM dengan nilai rata-rata 94,53.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bahrin, Masitah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mmembaca Awal Dengan Menggunakan Kartu Suku Kata Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas Mahakam*, Vol. 5 No. 2.
- Dalman. (2020). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Elsa, Sulistia dan Rahmawati, Laili Etika. (2020). *Pengembangan Media Kartu kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 4 No. 3.
- Haifaturrahmah dan Fujiaturrahman, Sukrono. (2019). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Kata Untuk Siswa Kelas I SD*. *Jurnal Elementary*, Vol. 2 NO. 2.
- Mi'rojijah, Fajar Lailatul. (2016). *Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Pendidikan*, vol. 1.
- Mu'awwanah, Uyu. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Serang: Media Madani.
- Muhson, Ahli. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologo Infirmasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, No. 2.
- Mujito. (2001). *Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muna, Khofifa Naila dan Wardhana, Surya. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD*. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5 No. 2.
- Sandy, Happy Aprilia, dkk. (2022). *Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Materi Dongeng*. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1 No. 2.
- Rahmawati, Desi, dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP*. (Jember: *Jurnal Pembelajaran Fisika*), Vol. 6 No. 4.
- Triana, Atika. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Learning Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Lampung: Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.