



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8992 - 9006

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar

Petrus Mau Tellu Dony^{1✉}, Titik Indarti², Heru Subrata³

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3}

E-mail: petrus.20024@mhs.unesa.ac.id¹, titikindarti@unesa.ac.id², herusubrata@unesa.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni menghasilkan kartu huruf yang valid, praktis dan efektif digunakan untuk membaca permulaan. Jenis penelitian yang digunakan yakni pengembangan model ASSURE (1) (*Analyze Learners*); (2) (*States Objectives*); (3) (*Select Methods, Media, and Ingredient*), (4) (*Utilize Media and Ingredient*); (5) (*Require Learner Participation*); (6) (*Evaluate and Revise*). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket, tes serta dokumentasi penelitian. Teknik penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yakni kuantitatif deskriptif. Hasil data penelitian diperoleh fakta bahwa kartu huruf yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat valid dengan presentase sebesar 89% pada validator media dan 85,21% validator ahli materi. Selain itu juga kualitas kartu huruf memperoleh respon dengan presentase sebesar 90,4% yang masuk pada kategori sangat layak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kartu huruf sangat layak digunakan karena telah memenuhi kriteria peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa yakni dengan hasil NGain Score didapatkan hasil presentase sebesar 73.88% di kelas IIB dan 64.79 di kelas IIC. Oleh karena itu, kartu huruf yang dikembangkan peneliti sudah masuk pada kategori valid, praktis dan efektif diterapkan di kelas IIB dan IIC SD GMT 01 Kalabahi Kabupaten Alor.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Kartu Huruf, Membaca Permulaan.

Abstract

The purpose of this research is to produce letter cards that are valid, practical and effective to use for beginning reading. The type of research used is the development of the ASSURE (1) model (Analyze Learners); (2) (States Objectives); (3) (Select Methods, Media, and Ingredient), (4) (Utilize Media and Ingredient); (5) (Require Learner Participation); (6) (Evaluate and Revise). This study used instruments in the form of questionnaires, tests and research documentation. The research technique used to analyze the data is descriptive quantitative. The results of the research data obtained the fact that the letter cards developed by the researchers were stated to be very valid with a percentage of 89% for media validators and 85.21% for material expert validators. In addition, the quality of the letter cards received a response with a percentage of 90.4% which was included in the very decent category. The test results show that the letter cards are very suitable to be used because they meet the criteria for improving students' initial reading skills, namely the NGain Score results obtained by the percentage of 73.88% in class IIB and 64.79 in class IIC. Therefore, the letter cards developed by the researchers were categorized as valid, practical and effectively applied in class IIB and IIC of SD GMT 01 Kalabahi, Alor Regency..

Keywords: Media Development, Letter Cards, Beginning Reading The

Copyright (c) 2022 Petrus Mau Tellu Dony, Titik Indarti, Heru Subrata

✉Corresponding author :

Email : petrus.20024@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Media kartu huruf membaca permulaan merupakan modal dasar yang sangat krusial untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Kurang terampilnya siswa dalam membaca dapat menyebabkan terhambatnya siswa untuk mempelajari bidang studi lain. Membaca di kelas II SD GMT 01 Kalabahi Kabupaten Alor disebut membaca permulaan di karenakan pembelajaran sewaktu di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai pada kelas 1 Sekolah Dasar (SD) rata-rata siswa belum mengenal huruf secara sempurna. Sebenarnya kelas-kelas awal siswa harus mempunyai dasar membaca yang baik dan benar. Kegiatan membaca permulaan yang baik ditentukan oleh guru kelas rendah, sehingga siswa kelas rendah harus mempunyai kemampuan dan modal dasar membaca yang lebih baik. Kemampuan membaca permulaan akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca lanjut pada kelas-kelas tinggi, yaitu membaca pemahaman. Keberhasilan membaca juga akan mempengaruhi keberhasilan dalam bidang studi lain (Sutrisno & Puspitasari, 2021).

Definisi dari pendidikan sebagai fase yang dapat memberikan perubahan pola berpikir atau sikap seseorang, dengan meningkatnya semangat kesadaran diri dan pengetahuan dari peradaban manusia. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) tidak hanya berperan sebagai sarana sosialisasi, tetapi mampu meningkatkan potensi siswa yang nantinya diterapkan pada kehidupan di masyarakat. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mengalami beberapa hambatan disebabkan pengalaman atau kemampuan berbahasa Indonesia siswa khususnya di daerah Alor Nusa Tenggara Timur tidak sama. Perbedaan berbahasa ini disebabkan dialeg, Bahasa daerah yang lebih umum atau sering didengar pada kesehariannya.

Usaha yang dapat dilakukan guna meningkatkan berbahasa Indonesia di kelas rendah khususnya mengenai kemampuan membaca, mengembangkan proses pembelajaran sehingga meningkatkan potensi peserta didik dalam dirinya. Melalui pendidikan siswa akan memperoleh informasi baru, proses penyegaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Adanya pendidikan yang berkualitas mendukung untuk menghasilkan produksi terbaik.

Menurut (Basrochah, 2018) terdapat empat keterampilan dalam pengajaran Bahasa Indonesia meliputi: mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Konsep dari keempat keterampilan ini saling memiliki keterpaduan. Menurut (Poko & Budzer, 2019) membaca merupakan proses mengubah simbol menjadi suara ketika digabungkan dengan beberapa kata. Kata-kata dirangkai sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dan dijangkau. Kemampuan membaca menurut (Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, 2018) permulaan membacatahap ini siswa mulai belajar suku kata dan huruf. Kemampuan membaca yang diperoleh pada awal membaca sangat mempengaruhi kemampuan membaca selanjutnya. Permulaan membaca pada dasarnya harus kuat pondasi pembelajarannya di kelas rendah SD.

Pada awal pelajaran siswa diajarkan keterampilan berbicara berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Kegiatan berbicara dan membaca ini dilakukan pada kegiatan literasi sekolah yang wajib harus ditumbuhkan dan diperhatikan oleh guru. Guru pada kelas rendah harus berusaha mengajari siswa membaca permulaan sebanyak mungkin sehingga ketika sudah berada di kelas tinggi siswa mampu berbicara dan membaca serta memahami makna bacaan yang dibacanya, maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pengetahuan kepada siswa diproses pembelajaran menggunakan media yang sesuai karakteristik siswa (Fani Yantik, Sutrisno, 2022).

Media kartu huruf digunakan dalam penelitian ini karena berdasarkan masalah yang ada, rendahnya kemampuan membaca di kelas rendah sehingga perlu dikembangkan dengan baik yaitu mulai dari memilih media yang sesuai. Satu diantaranya media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa SD GMT 01 Kalabahi Kelas II Kabupaten Alor Nusa Tenggara Timur adalah kartu huruf. Media kartu huruf berisi kata-kata yang merupakan salah satu cara paling efektif untuk merangsang pengenalan huruf yang selanjutnya disusun menjadi sebuah kata dasar seperti M-A-K-A-N.

Media kartu huruf sebagai sarana visual untuk menyajikan huruf dengan bentuk yang besar dan berwarna, hal ini sebagai kreativitas guru untuk melatih siswa mengenal huruf. Permasalahan di Alor yang menyebabkan siswa di kelas rendah banyak yang belum bias membaca atau belum mengenal huruf, salah satu faktornya yaitu Alor banyak menggunakan bahasa daerah dengan dialeg yang berbeda-beda sebanyak 42 bahasa daerah. Media kartu huruf membaca permulaan ini sangat menarik dan mempunyai beberapa manfaat dalam penerapan media kartu huruf merangsang siswa untuk belajar secara aktif (Tiningsih, Emi, 2020).

Pembelajaran menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sehingga mampu menyusun kata-kata dasar dari huruf-huruf tersebut, siswa juga diajarkan memecahkan masalah melalui permainan menggunakan media kartu huruf. Manfaat lain dari pembelajaran dikaitkan dengan permainan menggunakan media kartu huruf dapat menumbuhkan rasa disiplin dan sportifitas pada siswa, sehingga membangun persaingan yang sehat antar siswa dirangsang untuk berani belajar sendiri ketika mencoba bermain media kartu huruf (Satriana, 2013).

Media kartu huruf membaca permulaan ini dipilih dengan mempertimbangkan ketersediaan bahan yang mudah dicari dan mudah didapatkan oleh guru serta tidak membutuhkan biaya yang banyak. Mempertimbangkan juga situasi dan kondisi di wilayah Kabupaten Alor. Kehadiran media memiliki arti yang penting di pembelajaran, media sebagai perantara yang membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk media yang digunakan guru menjadi perantara menyalurkan pengetahuan kepada siswa, artinya pembelajaran dengan bantuan media akan menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif daripada yang tidak menggunakan media (Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, 2020).

Menurut (Johar Permana, 1999) (Sudiarni & Sumantri, 2019) penerapan media kartu huruf di kelas I semester II SD Negeri 4 Takmung Klungkung, dapat meningkatkan kemampuan membaca yang digambarkan sebagai berikut: (1) evaluasi pembelajaran siklus I dan II menunjukkan hasil bahwa penerapan media gambar dan kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca awal. Hipotesis yang telah dirumuskan menunjukkan penerapan media kartu huruf untuk keterampilan membaca awal. Ketuntasan belajar pada siklus 1 mencapai 73,91%, hal ini menunjukkan kemampuan membaca siswa masih kurang memadai yakni 27% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan belajar sesuai nilai ketuntasan. Pada siklus 2, 82,60% dari jumlah siswa sudah mencapai ketuntasan belajar; (2) Pembelajaran menggunakan media kartu huruf disambut hangat siswa, dengan cara pembelajaran ini karena merasa terbantu.

Pernyataan (Kusnanto et al., 2019) yang menyatakan bahwa penerapan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak-anak TK Aisyiyah Pembina Banguntapan Bantul. Peningkatan terlihat dan dibuktikan dari persentase sebelum dan setelah tindakan. Tindakan dilakukan pada siklus I dan setelah tindakan pada siklus II indikator berkembang pesat dari pra tindakan ke siklus I sebesar 7% dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 67%. Berada pada kriteria berkembang sangat baik pra tindakan sebesar 0%, pada siklus I sebesar 7%, kemudian siklus II sebesar 73%.

Fakta lain juga terlihat dengan hasil observasi dengan siswa kelas II SD GMT 01 Kalabahi mendapat banyak informasi tentang proses belajar siswa di kelas sebagai berikut: (1) Karakteristik siswa di kelas tersebut sangat beragam. Namun rata-rata siswa tersebut sangat aktif di kelas, sehingga siswa cepat bosan atau bosan dalam proses pembelajaran jika pembelajaran yang diterapkan hanya berpusat pada guru. Ketika mereka bosan, siswa akan berjalan-jalan untuk bermain dan jika ketahuan siswa akan berkelahi dengan teman-temannya; (2) Masalah lain yang muncul adalah ada banyak siswa yang kurang lancar membaca, dan ada banyak siswa yang belum menguasai huruf dengan baik; (3) Ada sebagian siswa yang memiliki kurang percaya diri sehingga jika diminta untuk maju ke depan kelas harus didampingi oleh temannya atau tidak mau maju kedepan pada saat guru meminta membaca didepan kelas.

Penggunaan media kartu huruf memungkinkan guru merancang pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keaktifan siswa dalam belajar membaca. Jika semakin tinggi keaktifan siswa dalam belajar

membaca, maka dimungkinkan siswa membaca sesuai dengan yang diharapkan guru. Penelitian ini akan mengarah pada tujuan untuk mengetahui kelebihan kartu huruf, terutama dalam pembelajaran menggabungkan kata-kata yang dirancang dalam proses pembelajaran membaca bagi siswa pemula. Pada umumnya siswa kelas II SD di Kabupaten Alor banyak yang belum bisa membaca bahkan ada siswa yang belum mengenal huruf. Umumnya hal ini disebabkan kurangnya peran orang tua dan akses hambatan lain, misalnya tidak membatasi menonton televisi, tidak tahu kapan harus belajar, kurangnya bimbingan orang tua dalam membimbing siswa mengenal huruf ketika kelas dua, atau belajar di tingkat PAUD. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pendidikan, siswa akan mengalami proses update dengan informasi baru yang telah diperoleh. Sehingga dengan pesatnya perkembangan teknologi di era ini, diperlukan pendidikan yang berkualitas yang dapat menghasilkan generasi yang lebih baik untuk bersaing. Maka perlunya pendidikan yang memiliki luaran memiliki keterampilan serta karakter yang baik dimulai dari pendidikan dasar. Berdasarkan karakteristik siswa SD GMT 01 Kalabahi yaitu rasa ingin tahu yang besar, suka bermain, suka membentuk kelompok dengan teman sebaya serta mudah terpengaruh lingkungan.

Beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran (Yulianto et al., 2020), (Wardani et al., 2017), (Tiningsih & D., 2020), (Sutaryono, 1999), (Siburian, 2013), (Putra et al., 2018). (Kurnia et al., 2022). Menyimpulkan seperti kurnia bahwa kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 1 Penedagandor terdapat pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Hasil uji ANOVA diperoleh nilai uji signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga tolak H_0 dan terima H_a . Sebagian besar penggunaan media kartu kata pada kemampuan membaca awal siswa dilakukan dengan menggunakan effect size. Nilai effect size dapat dilihat dengan menggunakan partial eta squared yang dihasilkan dari data pengukuran kemampuan membaca awal siswa. Skor tersebut sebesar 0,831 yang termasuk dalam kategori sedang. Angka 0,831 berarti variabel media kartu kata dipengaruhi sekitar 83,1% oleh variabel tanpa menyertakan pengaruh variabel lain (Diana & Agustiani, 2020).

Beberapa penelitian diatas peneliti juga akan melakukan penelitian yang serupa terkait pengembangan media kartu huruf digunakan untuk peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kelas II SD GMT 01 Kalabahi Kabupaten Alor. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti mengeja dua huruf dengan dua huruf digabungkan dalam setiap kartu huruf yang telah disediakan peneliti, kemudian peneliti langsung membandingkan pengetahuan membaca siswa permulaan sebelum menggunakan media kartu huruf.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tercantum perbedaan penelitian lain dengan peneliti ini lebih mengarah pada pengembangan media kartu huruf, peneliti menggabungkan dua huruf dengan dua huruf, dan peneliti akan segera mengidentifikasi jumlah siswa yang belum bisa membaca. Peneliti akan mengolah data berdasarkan tujuan penelitian dengan langkah-langkah pengolahan data sesuai dengan langkah-langkah dalam metode penelitian. SD GMT 01 Kalabahi adalah sebuah satuan pendidikan setingkat SD di Kalabahi, Kecamatan Teluk Mutiara, Kabupaten Alor, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti memerlukan upaya atau solusi untuk memperbaikinya. Selain itu hal tersebut menjadi hal pembaharuan dalam dunia pendidikan yang bisa dikembangkan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti mencoba mengembangkan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II di SD GMT 01 Kalabahi Kabupaten Alor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). (Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Rangkaian langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan model ASSURE. Model ASSURE terdiri dari 6 tahapan, yaitu: (1) Menganalisis

siswa (*Analyze Learners*); (2) menyatakan Tujuan (*States Objectives*); (3) Pemilihan Metode, Media, dan Bahan (*Select Methods, Media, and Ingredient*), (4) Memanfaatkan Media dan Bahan (*Utilize Media and Ingredient*); (5) Memerlukan Partisipasi Pembelajaran (*Require Learner Participation*); (6) Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*).

Penelitian pengembangan dilakukan di SD GMT 01 Kalabahi, Kecamatan Teluk Mutuara Kabupaten Alor Nusa Tenggara Timur. Instrumen pengumpulan data merupakan alat ukur yang dipakai mengukur variabel penelitian. Instrumen pengumpulan data pada dasarnya terdiri atas dua jenis, yaitu instrumen tes dan non tes. Variabel dalam penelitian ini diukur dengan instrumen wawancara, angket melalui jenis instrumen non tes, dan soal test jenis instrumen test.

1. Teknik Analisis data kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dipergunakan untuk mengelola data berupa catatan, saran, maupun komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada pedoman angket validasi, angket tanggapan guru dan siswa serta lembar observasi. Selain itu juga didapatkan dari hasil wawancara dengan responden. Analisis ini digunakan sebagai pijakan untuk merevisi media. Arikunto (2010:282) menambahkan bahwa analisis data kualitatif dipergunakan untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh sementara dari data kuantitatif.

2. Teknik Analisis data kuantitatif

Data dideskripsikan menggunakan analisis kuantitatif merupakan data yang diperoleh melalui angket validasi, lembar observasi dan aktivitas belajar siswa. Data-data tersebut disusun dalam bentuk persentase. Adapun analisis deskriptif secara kuantitatif pada penelitian ini berupa:

a) Analisis data tingkat proses media

Tingkat proses media diperoleh melalui hasil validasi ahli melalui instrumen angket validasi. Rumus yang digunakan meliputi:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Riduwan & Akdon, 2010) % (Akbar, 2013)

b) Analisis Reabilitas

Reliabilitas dilakukan dalam mengukur suatu instrument yang cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Instrument yang telah melaleui tahap reliabilitas maka instrument tersebut dapat dikatakan baik. Setelah melakukan validitas pada instrument tes yang dikembangkan, maka dilakukan perhitungan alpha cronbach's. reliabilitas suatu tes dapat diolah menggunakan SPSS. versi 22 dapat membantu mengukur reliabilitas instrumen. perhitungan reliabel adalah 0,6 dengan kriteria perhitungan adalah instrumen tersebut dinyatakan baik atau reliabel jika nilai $r > 0,6$ dan sebaliknya instrumen dinyatakan kurang baik atau tidak reliable apabila nilai $r < 0,6$.

c) Analisis Data Observasi

Data hasil observasi aktivitas aktivitas Siswa yang terdapat pada lembar observasi yang telah diamati selama proses pembelajaran berlangsung dianalisis kuantitatif. Data hasil dari nilai dasar akhir (berdasarkan hasil penilaian pengetahuan setelah siklus) dan nilai dasar awal (berdasarkan data nilai siswa sebelum siklus) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Media karti huruf dalam perspektif membaca permulaan yang diperoleh melalui lembar observasi dan dianalisis uji beda dengan menggunakan rumus:

$$t_{hit} = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

Sumber: (Sanjaya, 2013)

Penelitian dikatakan berhasil jika hipotesis diterima dengan kriteria **thitung** lebih besar dari **ttabel**.

d) Analisis Data Hasil Angket

Data hasil angket respon peserta didik dan guru untuk mengetahui keefektifan media kartu huruf dalam pembelajaran diperoleh melalui angket yang diberikan dan diisi oleh siswa dan guru dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh Siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Sumber: Yoni (2010:176)

e) Analisis Data Hasil Tes Berpikir kreatif

Data hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis N-Gain yaitu:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Kartu Huruf

Pada bab ini menjelaskan terkait proses penelitian yakni “Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II Di SD” dengan enam tahap model ASSURE (*Analyze Learners*); (*States Objectives*); (*Select Methods, Media, and Ingredient*), (*Utilize Media and Ingredient*); (*Require Learner Participation*); (*Evaluate and Revise*). (1) Menganalisis siswa (*Analyze Learners*); (2) menyatakan Tujuan (*States Objectives*); (3) Pemilihan Metode, Media, dan Bahan (*Select Methods, Media, and Ingredient*), (4) Memanfaatkan Media dan Bahan (*Utilize Media and Ingredient*); (5) Memerlukan Partisipasi Pembelajar (*Require Learner Participation*); (6) Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*).

1. Tahap Analisis (*Analyze Learners*)

Tahap ini menjabarkan beberapa tahap analisis yakni analisis karakteristik siswa, kemampuan dasar siswa, dan gaya belajar siswa. Berikut merupakan hasil observasi dan wawancara saya kepada siswa.

a. Analisis Karakter Siswa

Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas yakni siswa kurang fokus ketika hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu juga selama masa pembelajaran jarak jauh siswa mengalami penurunan pemahaman membaca. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa kendala, salah satunya tidak ada media pembelajaran yang menunjang.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa juga menunjukkan bahwa selama ini guru masih menggunakan buku yang disediakan oleh yayasan, tidak menggunakan media yang menarik bagi siswa. Guru sendiri memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Tentu hal ini disebabkan oleh banyaknya tuntutan yang harus dihadapi oleh guru. Hasil pemaparan diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran ini dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa salah satunya media tidak membosankan, mudah dipahami, dan mudah dibuat oleh guru.

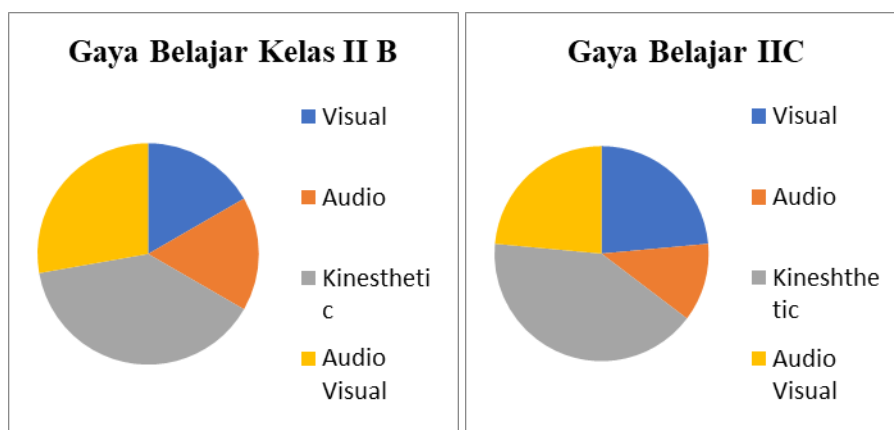
b. Analisis Kemampuan Dasar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saya terhadap guru diperoleh fakta bahwa terdapat beberapa siswa yang belum mengenal konsep huruf. Selain itu juga ada yang mampu mengenal huruf namun belum lancar dalam proses membaca. selain itu juga ada beberapa yang mampu membaca kalimat sederhana.

Secara keseluruhan mayoritas siswa kelas II SD Gmit 01 Kalabahi masih belum bisa membaca suku kata. Oleh karena itu perlu pematangan dalam memahami konsep huruf terlebih dahulu. Disinilah peneliti tergerak untuk mengembangkan kartu huruf agar siswa dapat mengenal dari aspek terkecil hingga mampu membaca kalimat sederhana.

c. Analisis Gaya Belajar Siswa

Setiap siswa tentu memiliki gaya belajar yang berbeda dengan lainnya. Peneliti dapat mengetahui gaya belajar siswa dari proses observasi dan wawancara. Gaya belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh terkesan tidak menarik perhatian siswa, dimana guru hanya memberikan tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Tentu hal ini menjadi pembelajaran yang sangat membosankan. Inilah pentingnya media pembelajaran yang mampu menjadi fokus siswa dalam memahami kosa kata dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu hasil angket gaya belajar kelas IIB menunjukkan sebesar 38,8% siswa memilih gaya belajar langsung dengan praktik. Pada kelas IIC juga sebesar 41,2 %. Gaya belajar ini memiliki persentase yang cukup besar daripada gaya belajar lainnya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media membaca yang mampu menjadi bahan percobaan untuk siswa.



Gambar 1. Diagram Hasil Angket Siswa

2. Menentukan Tujuan Pengembangan (*States Objectives*)

Pada tahap ini akan menjelaskan tujuan pembelajaran yang berpatokan pada Kompetensi Dasar. KD yang digunakan dalam penelitian ini ialah KD 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, atau eksplorasi lingkungan. Tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- Setelah mencoba kartu huruf, siswa mampu mengenal dan mengucapkan huruf dengan tepat.
- Setelah memahami konsep huruf, siswa mampu mengeja huruf menjadi suku kata dengan tepat dan lancar.
- Setelah mampu mengeja suku kata, siswa mampu mengeja kata dengan tepat.
- Setelah mampu membaca kata, siswa diharapkan mampu mengeja dari kata menjadi suatu kalimat dengan tepat dan lancar.
- Setelah menentukan tujuan pembelajaran, maka peneliti menyiapkan rancangan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan.

3. Pemilihan Metode, Media, dan Bahan (*Select Methods, Media, and Ingredient*)

Pada tahap ini akan memaparkan terkait pemilihan metode, media serta materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Selain itu,

media pembelajaran yang dikembangkan juga disusun sesuai dengan rencana penelitian. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan dan tujuan pembelajaran diperoleh media yang dianggap sesuai dengan siswa kelas II SD yakni kartu huruf. Media ini belum pernah diterapkan oleh guru sehingga dapat menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Proses pembuatan media pembelajaran ini memerlukan materi pokok serta aspek pendukung lainnya yang berupa gambar dan teks huruf. Setelah melakukan rancangan media berupa design, langkah selanjutnya peneliti melakukan validasi produk agar media dapat digunakan sebagai bahan penelitian. Langkah berikutnya yakni melakukan uji reliabilitas instrumen tes. Apabila uji reliabilitas terbukti valid maka dilanjutkan pada selanjutnya yakni uji coba di dua kelas yakni II B dan II C di SD Kalabahi. Berikut merupakan hasil proses pengembangan kartu huruf.

a) Proses Pengembangan Kartu Huruf

Pada pembuatan kartu huruf ini perlu dipersiapkan alat dan bahannya terlebih dahulu. Selain itu juga mempersiapkan materi yang akan dikembangkan pada kartu huruf agar kata yang digunakan dalam media tidak terlalu meluas. Berikut merupakan tahap-tahap pembuatan kartu huruf.

- 1) Mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan yakni kertas *duplex*, kertas asturo berwarna merah muda, biru dan kuning, pisau *cutter*, gunting, lem tackol, dan pengaris. Pemilihan bahan-bahan tersebut telah dipertimbangkan agar kartu huruf tidak mudah rusak.



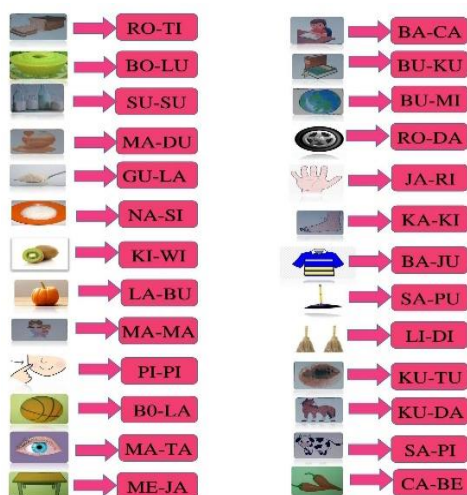
Gambar 2 Bahan-Bahan Kartu Huruf

- 2) Merancang huruf-huruf yang akan digunakan dalam kartu huruf sesuai dengan materi.



Gambar 3 Rancangan Huruf

- 3) Merancang gambar-gambar penunjang agar siswa lebih mudah memahami serta mengingat kata yang akan dibaca. Desain kartu huruf dirancang untuk membaca serangkaian suku kata dirangkai menjadi kata-kata menurut jenis hurufnya *Times New Roma*, menggunakan *Microsoft Word*.



Gambar 4 Rancangan Gambar Pendukung

- 4) Melakukan proses penempelan materi yang telah dicetak pada kertas di kertas *duplex*. Pemilihan kertas *duplex* agar kartu huruf bersifat kokoh. Bentuk kartu huruf persegi panjang, dengan lebar 10 cm dan Panjang 15 cm.



Gambar 5 Proses Penempelan Kartu Huruf

b) Uji Ahli

Berikut ini akan dijabarkan hasil penilaian kartu huruf pada validator yang telah ditunjuk sesuai dengan bidang pengembangan. Berdasarkan perhitungan diperoleh suatu kesimpulan bahwa kartu huruf yang dikembangkan peneliti memiliki presentase kevalidan ahli media sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Selain itu pada tiap aspek penilaian sendiri mendapatkan rata-rata sebesar 4,16 dari aspek tampilan. Pada aspek penyajian mendapat rata-rata 4,6 dan aspek penggunaan mendapatkan rata-rata sebesar 4,3. Ketiga aspek tersebut masuk pada kategori sangat baik.

Validasi Ahli Materi.

Pada validasi ini dilakukan guna menilai beberapa aspek yakni aspek format, isi mater, dan segi bahasa. Validasi ahli materi dilakukan pada 30 Maret 2022. Data yang didapatkan diolah secara kuantitatif. Berikut merupakan hasil penilaian validator ahli materi. Berdasarkan perhitungan diperoleh data bahwa pada penilaian validator ahli materi mendapatkan presentase sebesar 85,21% yang masuk pada kategori sangat valid. Pada beberapa aspek penilaian juga memenuhi kriteria rerata baik yakni pada aspek format mendapatkan rerata sebesar 4,6. Sedangkan pada aspek isi materi mendapatkan 4,07. Pada aspek bahasa mendapatkan rerata 4,5. Ketiga rerata ini masuk pada kategori baik.

c) Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Uji reliabilitas dilakukan pada subjek yang berbeda dengan subjek penelitian. Uji ini dilakukan pada kelas II SD GMT 03 Kalabahi. Hasil validitas item soal terlampir pada (lampiran G). Berikut merupakan hasil reliabilitas instrumen tes.

Tabel 1. Hasil Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.841	5

Tabel 2. Hasil Validitas Instrumen Tes

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ITEM_1	12.89	6.458	.805	.781
ITEM_2	12.94	6.173	.670	.802
ITEM_3	12.94	5.232	.581	.856
ITEM_4	12.78	6.654	.696	.803
ITEM_5	13.33	6.235	.642	.809

Berdasarkan hasil uji SPSS realibitas instrumen tes diperoleh data bahwa 5 item soal bersifat valid dan reliabel. Rata-rata reliabilitas ke lima item menunjukkan hasil sebesar 0.841 yang masuk pada kategori reliabel. Hal ini karena nilai item soal > 0.60.

d) Hasil Uji Coba Kartu Huruf

Uji coba dilakukan di SD GMT 01 Kalabahi. Uji coba dilakukan sebanyak 3x pada tiap kelasnya selama 2 minggu. Hal ini merupakan hasil pertimbangan peneliti dengan guru kelas. Pre-test diberikan pada hari pertama guna mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan kartu huruf. Pada akhir pertemuan, peneliti melakukan post-test guna mengetahui tingkat keefektifan media kartu huruf dan melakukan penyebaran angket respon kepada siswa.

4. Memanfaatkan Media dan Bahan (*Utilize Media and Ingredient*)

Media kartu huruf yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Pada saat siswa melakukan percobaan kartu huruf terlihat sangat gembira karena tanpa sadar siswa mengalami proses belajar sambil bermain. Siswa yang pada mulanya tidak mau membaca akhirnya memiliki antusias untuk mencoba huruf per huruf kemudian ke suku kata dan kata. Salah satu penentu diantaranya hadirnya media menjadikan kelas semakin aktif dan meminimalisir ketidakpercayaan diri siswa ketika tidak bisa membaca. Hal ini yang diharapkan oleh peneliti agar media pembelajaran memiliki nilai fungsional yang baik.

5. Partisipasi Pembelajar (*Require Learner Participation*)

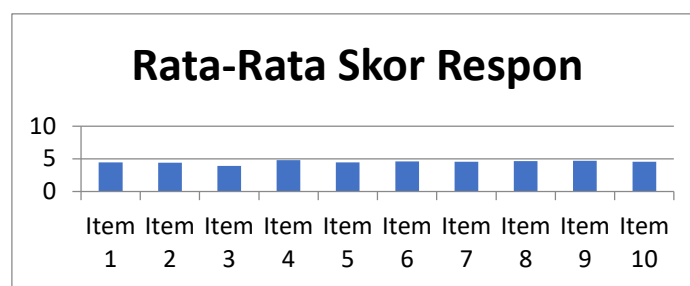
Partisipasi siswa terlihat saat proses mengucapkan huruf maupun kata. Keterlibatan siswa secara langsung pada proses pembelajaran tentu dapat memaksimalkan pemahaman siswa pada membaca permulaan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat mengantarkan siswa untuk lebih cepat dalam proses membaca permulaan.

6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*).

Evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui gambaran lengkap terkait kualitas dan keefektifan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil kualitas buku ajar terbukti bahwa kartu huruf bersifat praktis dan efektif. Selain itu media ini juga bersifat layak karena hasil validasi ahli materi dan ahli media terbukti sangat valid.

Kualitas Pengembangan Media Kartu Huruf

Berdasarkan hasil tanggapan respon siswa diperoleh data bahwa pengembangan kartu huruf yang dikembangkan oleh peneliti memiliki respon yang sangat bagus bagi siswa. Presentase yang diperoleh sebesar 90.4% yang masuk pada kategori sangat layak. Dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kartu huruf yang dikembangkan sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam proses membaca. Berikut merupakan hasil rata-rata nilai per aspek penyebaran angket respon siswa.



Gambar 6. Bagan Kepraktisan Kartu Huruf

Keefektifan Media Kartu Huruf

1. Uji Beda

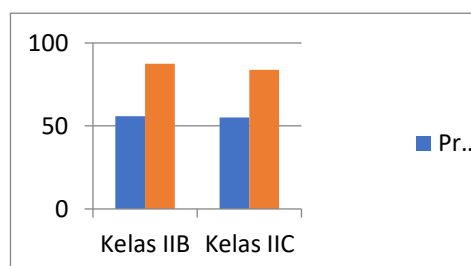
Berdasarkan tabel perhitungan diperoleh taraf signifikan (blok kuning) menunjukkan bahwa $\text{sig} < 0.05$, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak yang berarti antara nilai pre-test dan post-test memiliki pengaruh yang signifikan dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. N-Gain untuk uji keefektifan

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh mendapatkan hasil bahwa di kelas IIB mendapatkan N-Gain Score sebesar 73.88% yang masuk pada kategori layak. Selain itu pada kelas IIC juga masuk pada kategori layak karena mendapatkan presentase sebesar 64.79% (Lampiran I)

3. Hasil keefektifan tes

Tes dilakukan pada dua kelas yakni kelas II B dan II C selama 2 minggu. Hasil tes telah terlampir pada (lampiran H). Terdapat perbedaan rerata nilai pre-test dan post-test pada kedua kelas yakni pada kelas IIB mendapatkan rerata pre-test 55.83 dan post-test 87.35. Sedangkan pada kelas IIC mendapatkan rerata pre-test sebesar 55 dan post-test 83.82. berikut merupakan bagan kenaikan rata-rata nilai siswa.



Gambar 7. Bagan Kenaikan Rata-Rata *Pre-Test* Dan *Post-Test* Siswa Kelas II

PEMBAHASAN

Pengembangan kartu huruf ini didasarkan atas keterbatasan media di SD GMT 01 Kalabahi dalam proses pembelajarannya. Media kartu huruf dirasa efektif digunakan pada materi membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Berikut merupakan kualitas pengembangan kartu huruf.

Kevalidan Pengembangan Kartu Huruf

1. Validasi Ahli Media

Media kartu huruf dikembangkan guna memudahkan siswa SD GMT 01 Kalabahi dalam membaca permulaan. Hal ini sesuai dengan keadaan dan situasi di daerah tersebut. Adapun kriteria kevalidan ahli media memenuhi beberapa aspek yakni aspek tampilan, penyajian dan aspek penggunaan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Kurnia et al., 2022) juga menyatakan bahwa validator ahli media bertugas mengkaji media kartu huruf dari segi tampilan, bahan dan kesesuaian konteks pembelajaran. Presentase yang didapatkan pada penilaian pengembangan ini sebesar 89% dengan kategori sangat layak.

(Hidayati & Astuti, 2020) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa presentase kelayakan $\geq 60\%$ masuk pada kategori tinggi (valid). Selain itu dari penilaian tiap aspek juga mendapatkan rerata yang cukup baik diantaranya yakni pada aspek tampilan sebesar 4,16. Aspek penyajian sebesar 4,6 dan aspek penggunaan sebesar 4,3. Ketiga aspek tersebut memiliki nilai yang cukup bagus sehingga dapat dikatakan bahwa media kartu huruf layak dan baik digunakan untuk membaca permulaan siswa kelas II SD ditinjau dari ahli media.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Tiningasih, Emi, 2020) bahwa klasifikasi tingkat kelayakan ahli media dengan skor 81%-100% masuk pada kategori layak sekali tanpa perlu adanya revisi. Masukan-masukan yang diberikan oleh validator media yakni perlu adanya penambahan kosa kata yang lebih bervariasi. Selain itu penambahan warna juga perlu dikembangkan. Tentu hal ini menjadi pertimbangan yang sangat penting. (Jazariyah, 2019) bahwa perlunya menyesuaikan tahapan perkembangan anak karena pengenalan huruf sejak dini sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sangat perlu diperhatikan dari segi tampilan, penyajian dan penggunaan untuk siswa sekolah dasar.

2. Validasi Ahli Materi

Materi yang dikembangkan pada kartu huruf ini tentu berangkat dari Kompetensi Dasar yang sesuai yakni KD 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, atau eksplorasi lingkungan. Materi yang disajikan pada kartu ini berupa kata sederhana yang mudah ditemui oleh siswa di lingkungan sekitarnya. Tujuan siswa membaca kata-kata tersebut adalah agar lebih cepat dipahami dan mudah diingat.

Selain itu dengan penggunaan kata sesuai lingkungan sekitar juga akan memotivasi siswa untuk lebih senang membaca. (Saepudin et al., 2020) juga menyatakan bahwa perasaan dan pikiran yang menyenangkan bagi anak akan sangat mempengaruhi kemampuan membaca anak melalui kebiasaan yang dibangun. (Diana & Agustiani, 2020) juga memberikan pendapatnya bahwa lingkungan siswa merupakan salah satu aspek yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Presentase yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi sebesar 85,21% yang masuk pada kategori sangat valid. Selain itu pada penilaian sub aspek penilaian juga mendapatkan kategori baik yakni pada aspek format mendapatkan rerata sebesar 4,6. Sedangkan pada aspek isi materi mendapatkan 4,07. Pada aspek bahasa mendapatkan rerata 4,5. Ketiga rerata ini masuk pada kategori baik.

Kualitas Pengembangan Kartu Huruf

Tujuan dilakukan penyebaran angket respon pada siswa maupun guru yakni untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan kartu huruf yang telah dikembangkan. Berikut merupakan hasil respon oleh siswa dan guru.

1. Respon Pengembangan Oleh Siswa

Pada uji kepraktisan ini lebih difokuskan pada segi fungsional dari pengembangan kartu huruf itu sendiri. Terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Jawaban yang dipilih diantaranya sangat tidak setuju, tidaksetuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju. Pada proses pengisian angket, siswa diberikan hak secara bebas mengisi sesuai dengan pengalaman selama proses pembelajaran menggunakan kartu huruf. Presentase respon siswa terkait kepraktisan penggunaan kartu huruf ini mencapai 90.4% yang masuk pada kategori sangat layak.

Selain itu rerata aspek pertanyaan juga mendapatkan kategori sangat setuju. Jadi dengan adanya kartu huruf siswa merasa lebih mudah mengenal huruf, lebih mudah membaca kata dan melafalkan kata, lebih mudah membaca kalimat sederhana serta lebih menarik siswa untuk proses pembelajaran. (Yulianto et al., 2020) menyatakan bahwa dalam mengatasi kecenderungan siswa yang merasa pembelajarannya monoton maka guru perlu mengembangkan media yang mampu menarik perhatian siswa agar pembelajaran berjalan dengan menyenangkan.

2. Respon Pengembangan Oleh Guru

Berdasarkan hasil presentase nilai pada tiap aspek mendapatkan skor sebesar 93.33% yang masuk pada kategori sangat layak. Tentu ini dapat menjadi inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kedepannya. Guru memberikan solusi agar kedepannya media kartu huruf dapat dibuat versi yang lebih tahan lama yakni dari bahan penggunaannya dapat lebih kuat.

Keefektifan Pengembangan Kartu huruf

Pada tahap uji coba media kartu huruf ini dilakukan selama 2 minggu dengan 3x percobaan pada tiap kelasnya. Didapatkan hasil kemampuan membaca pretest dan posttest siswa. Hasil uji N-Gain Score didapatkan hasil presentase sebesar 73.88% di kelas IIB dan 64.79 di kelas IIC. Kedua hasil tersebut masuk pada kategori layak. Selain itu hasil pretest dan posttest juga memiliki kenaikan rata-rata yang cukup signifikan. pada kelas IIB mendapatkan rerata *pre-test* 55.83 dan *post-test* 87.35. Sedangkan pada kelas IIC mendapatkan rerata *pre-test* sebesar 55 dan *post-test* 83.82. berdasarkan perhitungan tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa pengembangan kartu huruf yang peneliti kembangkan dapat digunakan oleh siswa kelas II SD GMIT 01 Kalabahi karena telah melewati serangkaian validasi dan uji coba.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut: 1) Media kartu baca yang telah dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria valid baik dari validator ahli media maupun materi. 2) Hasil pengembangan telah mendapatkan respon positif baik dari guru maupun siswa dengan kategori sangat setuju dengan presentase sebesar 93.33% yakni sangat layak digunakan. 3) Hasil uji coba menunjukkan bahwa kartu huruf sangat layak digunakan karena telah memenuhi kriteria peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Yayasan Tribuana Alor yang telah membantu dalam memberikan dana penelitian. Kepada pembimbing Dr. Titik Indarti, M.Pd dan Dr. Heru Subrata, M.Si yang telah memberikan bimbingan secara intens. Serta kepada Validator media yang telah memvalidasi media sehingga layak untuk dipergunakan sebagai uji coba. Kepala SD GMIT 01 Kalabahi Kabupaten Alor yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di tempat beliau bertugas. Serta para responden yang bersedia menjadi subyek penelitian.

9005 Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar – Petrus Mau Tellu Dony, Titik Indarti, Heru Subrata
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Basrochah. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Diana, D. R., & Agustiani, I. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.23>
- Fani Yantik, Sutrisno, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2).
- Jazariyah, J. (2019). Papan Huruf Flanel: Media Pembelajaran Keaksaran Awal Untuk Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i2.5196>
- Johar Permana, M. S. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Kurnia, S. Y., Aprilia, S., Hidayat, S., Adam, S., & Syastra, T. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan membutuhkan media pembelajaran. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 503–513.
- Kusnanto, K., Sundari, P. M., Asmoro, C. P., & Arifin, H. (2019). hubungan tingkat pengetahuan dan manajemen diri diabetes dengan tingkat stres pasien diabetes melitus yang menjalani diet. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 22(1), 31–42.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 155–158.
- Poko, & Budzer, J. (2019). Peningkatan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Permainan Tebak Misteri pada Siswa Kelas VII SMP 1 Beteleme. *Media Litbang Sulteng*, IX(1), 11–22,.
- Putra, I. N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multi Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 9(2), 29–38.
- Riduwan, & Akdon. (2010). Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika. In *In Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Cetakan kedua*. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-662-49054-9_2900-1
- Saepudin, E., Damayani, N. A., & Komariah, N. (2020). Pembentukan Karakter Anak Gemar Membaca. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 9008(21), 271–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.467>
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Satriana, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Bilangan Sampai 5 Melalui Media Flash Card bagi Siswa Tunagrahitan Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1.
- Siburian, T. A. (2013). Improving Students' Achievement on Writing Descriptive Text Through Think Pair Share. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World (IJLLALW)*, 3(3), 30–43.
- Sudiarni, N. K., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Penilaian Portofolio Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18087>

- 9006 Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar – *Petrus Mau Tellu Dony, Titik Indarti, Heru Subrata*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sutaryono. (1999). *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). *Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. 5(1), 718–729.
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3303>
- Tiningsih, Emi, D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, Vol.8(2), 399–408.
- Tiningsih, E., & D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399–408. <https://doi.org/https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>
- Wardani, I., Basri, H. da. W., & A. (2017). Improving The Ability In Writing Descriptive Text Through Guided-Questions Technique. *E-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)*, 2(1).
- Yulianto, M., Afriyantari, D., & Putri, P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim Dan Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 128–133.