



---

**Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar**

Maya Sari<sup>1</sup>, Yunika Afryaningsih<sup>2</sup>, Yuni Listiarini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak

Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

Email: mayasari30527@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu huruf bergambar (Kahumbar) untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, dengan hasil menunjukkan bahwa Kahumbar sangat layak digunakan. Ahli media memberikan skor rata-rata 93,3% (Sangat Baik), ahli materi 77,1% (Baik), dan ahli bahasa 80% (Baik). Uji kepraktisan pada siswa menghasilkan skor 98% (Sangat Praktis) dalam uji perorangan, 90,31% (Sangat Praktis) dalam kelompok kecil, serta keefektifan sebesar 90,62% (Sangat Efektif).

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan

---

**PENDAHULUAN**

Kemampuan berbahasa Indonesia pada anak merupakan masalah yang perlu diatasi melalui komunikasi yang jelas, penggunaan bahasa sederhana, dan pemicu minat siswa terhadap bahasa tersebut. Bahasa Indonesia berperan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, yang mendukung keberhasilan belajar di berbagai bidang studi. Salah satu langkah awal yang penting adalah membantu siswa mengembangkan pemahaman membaca dasar atau membaca permulaan, karena hal ini menjadi modal utama dalam pengembangan bahasa. Kesulitan memahami lingkungan akibat kemampuan membaca yang terhambat dapat menimbulkan rasa terasing dan frustrasi, sehingga penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif. Kegiatan membaca permulaan menurut Pertiwi (dalam Priyanti, 2022) lebih menitikberatkan pada berbagai macam keterampilan, seperti pengenalan kata dan huruf, mengasosiasikannya dengan bunyi, dan menyuarakan kata, suku kata, dan kalimat yang

tertulis. Jadi pembaca permulaan melibatkan keterampilan pengenalan kata dan huruf, mengasosiasikan dengan bunyi, serta menyuarakan kata, suku kata, dan kalimat, baik secara lisan maupun tulisan.

Kemampuan dasar anak-anak, seperti membaca permulaan, sangat penting karena menjadi prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat pembelajaran berikutnya; jika kemampuan ini lemah, anak cenderung mengalami kesulitan di masa depan. Membaca permulaan dapat diperkenalkan melalui metode bercerita dengan gambar, yang sesuai dengan fase perkembangan anak yang masih senang bermain. Oleh karena itu, pendekatan bermain bisa menjadi cara efektif untuk membangun kemampuan membaca permulaan. Media pembelajaran, seperti media cetak, multimedia, audio-visual, pameran, dan media berbasis web, juga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima, sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak (Wibowo dalam Rosady, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam kelas memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik. Menurut Hamalik (2020), media pembelajaran tidak hanya membangkitkan minat dan dorongan belajar, tetapi juga mempengaruhi psikologi siswa, memperkaya informasi yang disampaikan, dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu, Arsyad (dalam Wibowo, 2016) menyebutkan bahwa media pembelajaran membantu memperjelas isi pelajaran, menarik perhatian siswa, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber di lingkungan siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memperkuat keterlibatan siswa dan mendukung hasil belajar yang optimal.

Kartu adalah selembar kertas tebal berbentuk persegi panjang (KBBI) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kartu huruf, khususnya, adalah jenis kartu yang berisi huruf dan gambar yang membantu anak dalam belajar mengenal huruf dan membaca. Menurut Ambarini (dalam Utami, 2017), kartu huruf dilengkapi dengan huruf besar dan kecil alfabet untuk memfasilitasi pembelajaran terkait huruf. Karmila (2020) juga menyebutkan bahwa kartu huruf adalah media pembelajaran yang memungkinkan huruf-huruf ditampilkan di atas kartu yang dapat digerakkan. Sementara itu, gambar pada kartu berbicara dalam bahasa universal yang dapat diakses oleh semua orang dan memiliki

beberapa manfaat, seperti mengatasi batasan ruang dan waktu, serta menghadirkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung di kelas dengan cara yang konkret dan terjangkau.

Menurut Karmila (2022), penggunaan media dalam proses pembelajaran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa secara psikologis, seperti melalui video pembelajaran yang membantu membuat ide abstrak menjadi lebih konkret. Media kartu huruf juga bertujuan untuk membantu anak menjadi pemikir dan inovator kreatif serta mempermudah pengenalan huruf dengan gambar sehari-hari yang mengajarkan perbedaan antara huruf dan bunyi. Secara keseluruhan, kartu huruf bergambar berpotensi meningkatkan kemampuan bahasa, memfasilitasi pembelajaran, serta memperkaya kosakata siswa.

Berdasarkan beberapa sudut pandang, media kartu huruf memiliki kelebihan dan kekurangan. Manfaat dari media kartu huruf meliputi kemudahan dalam pembuatannya-Anda dapat membuatnya sendiri-dan kemudahan dalam memperolehnya. Selain membantu siswa menjadi pembaca yang lebih mahir, media kartu huruf juga ringan dan mudah dibawa. Ukuran media yang kecil membuatnya tidak cocok untuk digunakan oleh kelompok besar, dan cara penyajiannya juga dapat membuat media ini kurang jelas dan membosankan bagi siswa. Ini adalah kelemahan media kartu huruf.

Cara penggunaan media kartu huruf dalam proses pembelajaran membaca, menurut Putri (2016), 1) Pengajar menampilkan setiap kartu huruf yang telah diurutkan. 2) Pengajar memilih setiap huruf satu per satu dan menampilkannya di depan kelas. 3) Pengajar menempelkan kartu huruf yang telah dilihat oleh siswa ke papan poster. 4) Kartu huruf permainan digunakan oleh guru. Beberapa sudut pandang di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: permainan kartu huruf memiliki fase-fase yang berbeda, dan berbagai instruktur memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap permainan ini, sehingga membuat setiap permainan menjadi unik.

Penelitian di SDN 08 Sungai Raya menemukan bahwa siswa kelas 1B masih mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca dasar, termasuk kefasihan dan ketepatan dalam menyuarakan kata-kata tertulis, karena metode pengajaran yang masih tradisional dan hanya menggunakan media cetak seperti buku atau lembar kerja. Untuk mengatasi hal ini, penelitian berjudul "Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar) untuk Pembelajaran Membaca Permulaan bagi Siswa Kelas 1B" diusulkan, dengan menggunakan

media kartu huruf bergambar (kahumbar) sebagai alat pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa memahami ide pembelajaran, meningkatkan efisiensi, dan kesenangan belajar. Ukuran kartu seng dan kartu akrilat adalah 55 cm x 40 cm, dengan ukuran huruf 9 x 9 cm.

Pembelajaran membaca permulaan merupakan fondasi utama dalam pengembangan literasi anak usia sekolah dasar yang sangat menentukan keberhasilan akademik jangka panjang. Steinberg menjelaskan bahwa membaca permulaan adalah proses pembelajaran yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah dengan fokus pada pengenalan huruf dan kata serta mengaitkannya dengan bunyi. Research gap yang teridentifikasi menunjukkan masih minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD, khususnya di daerah terpencil seperti Sungai Raya.

Penelitian terdahulu oleh Rahayu (2024) menunjukkan bahwa media kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan persentase keberhasilan mencapai 86,26% pada anak kelompok A. Karmila (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa 98% siswa mampu berkembang dalam domain bahasa melalui penggunaan media kartu huruf. Teori pembelajaran konstruktivisme Vygotsky menekankan pentingnya zona perkembangan proksimal dalam pembelajaran anak, dimana media visual seperti kartu huruf bergambar berperan sebagai scaffolding yang membantu anak mencapai kemampuan membaca yang lebih tinggi (Anderson dalam Dhieni, 2009).

Amitya Kumara dan kawan-kawan (2014) mengidentifikasi lima komponen penting dalam kemampuan membaca awal: (1) kemampuan asosiatif untuk mengaitkan ucapan dengan simbol huruf, (2) kematangan neurobiologi untuk mengelola informasi, (3) penguasaan sistem fonologi, (4) penguasaan sintaksis, dan (5) penguasaan semantik. Media kartu huruf bergambar secara teoritis dapat memfasilitasi kelima komponen tersebut melalui pendekatan visual-auditif yang terintegrasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai “metode penelitian dan pengembangan yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk” oleh Borg dan Gall (dalam buku Sugiyono, 2019). Ketika sebuah produk divalidasi, ini menunjukkan

bahwa produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya perlu melakukan pengujian validitasnya. Dalam arti luas, mengembangkan barang mungkin melibatkan pembuatan produk baru atau meningkatkan produk lama agar lebih bermanfaat, efisien, dan efektif. Sebuah produk media pembelajaran berupa kartu kata bergambar merupakan hasil dari penelitian ini. Agar produk yang diteliti dapat bermanfaat bagi kemajuan dan pertumbuhan sekolah saat ini, penelitian ini menciptakan kebutuhan dan menguji kemampuan produk tersebut.

Paradigma ADDIE diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini. Teknik ADDIE merupakan strategi pembelajaran yang terdiri dari lima komponen yang saling berhubungan dan terstruktur secara teratur, menurut Sugihartini dan Yudiana (2018). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode ini harus metodis dari tahap pertama hingga tahap kelima dan tidak dapat diterapkan secara acak. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahap diantaranya adalah "Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation)."

Tiga puluh siswa kelas I berpartisipasi dalam uji coba produk di SDN 08 Sungai Raya. Uji coba produk dilakukan untuk melihat apakah media kartu huruf bergambar (Kahumbar) merupakan cara yang layak, berguna, dan efisien untuk membantu siswa kelas satu dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Untuk memenuhi tujuan produk, pengumpulan data dan evaluasi produk juga diperlukan. Penelitian ini membutuhkan pertimbangan yang cermat terhadap sejumlah faktor, termasuk desain dan subjek uji coba. Data kuantitatif dan kualitatif merupakan jenis informasi yang dikumpulkan dari penelitian dan pembuatan media pembelajaran kartu huruf bergambar (Kahumbar).

Karena mengumpulkan data adalah tujuan utama dari penelitian, Sugiyono (2016) menegaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah tahap yang paling penting dalam proses penelitian. Ada beberapa strategi pengumpulan data yang dapat peneliti gunakan antara lain menggunakan angket dan observasi.

Validasi ahli media, materi, dan bahasa serta analisis kelayakan dilakukan menggunakan angket kelayakan media kartu huruf bergambar (Kahumbar) dengan skala Likert 1-5. Alat bantu pembelajaran dinyatakan layak jika mencapai skor  $68 < Y \leq 84\%$ . Keterpraktisan dinilai melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan lembar respon guru, juga menggunakan skala Likert untuk mengukur kegunaan media. Keefektifan

dievaluasi berdasarkan lembar jawaban guru yang dikumpulkan dari uji coba perorangan dan kelompok kecil, menggunakan skala Likert untuk menilai hasilnya.

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis dan dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas I SDN 08 Sungai Raya yang dibagi menjadi tiga tahap uji coba: (1) uji perorangan melibatkan 3 siswa dengan kemampuan berbeda (tinggi, sedang, rendah), (2) uji kelompok kecil melibatkan 20 siswa (9 laki-laki dan 11 perempuan), dan (3) validasi ahli melibatkan tiga validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa).

Instrumen yang digunakan meliputi: (1) angket validasi ahli dengan skala Likert 1-5 untuk menilai kelayakan media, (2) angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan media, (3) lembar observasi keterampilan membaca dengan kriteria ketepatan, kelancaran, kejelasan, dan penyebutan huruf, dan (4) lembar penilaian efektivitas dengan KKM 65% dan ketuntasan klasikal minimal 65%.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE: (1) Analysis: identifikasi masalah pembelajaran membaca di SDN 08 Sungai Raya, (2) Design: perancangan media kartu huruf bergambar dengan ukuran 55 cm x 40 cm dan huruf 9 x 9 cm, (3) Development: pembuatan produk dan validasi ahli, (4) Implementation: uji coba terbatas pada subjek penelitian, dan (5) Evaluation: analisis hasil uji coba dan perbaikan produk.

#### Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan formula persentase kelayakan:  $\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$ . Kriteria penilaian menggunakan skala: (1) Sangat Layak/Praktis/Efektif: 81-100%, (2) Layak/Praktis/Efektif: 61-80%, (3) Cukup Layak: 41-60%, (4) Kurang Layak: 21-40%, dan (5) Sangat Kurang Layak: 0-20%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk yang disebut Media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar), yang ditujukan untuk siswa kelas satu di SDN 08 Sungai Raya. Media ini memberikan informasi tentang kata benda. Melalui kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan angket respon siswa, desain produk pertama bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan ketiga lembar angket validasi yaitu validasi ahli materi, media, dan validasi ahli bahasa. Menilai keefektifan materi pembelajaran dengan memberikan latihan yang berkaitan dengan pemahaman membaca dasar. Berdasarkan kelima tahapan model pembelajaran ADDIE, peneliti hanya sampai pada tahap ketiga, atau pengembangan, karena membutuhkan lebih banyak waktu, biaya, dan sumber daya untuk mengembangkan pada tahap implementasi dan evaluasi.

Pada 16 Mei 2024, validasi media penelitian dilakukan oleh Ibu Elvani Hertati, M.Pd. sebagai validator ahli media. Validasi ini menggunakan kuesioner dengan berbagai komponen penilaian yang menjadi dasar untuk perbaikan produk akhir, seperti penambahan kartu huruf kecil dan suku kata. Penilaian dilakukan dalam dua tahap, di mana pada tahap pertama ahli materi memberikan saran perbaikan terkait media, yang kemudian diimplementasikan oleh peneliti. Setelah perbaikan, validasi kedua dilakukan, dan hasilnya menunjukkan media kartu huruf bergambar (Kahumbar) memperoleh nilai 95% dengan kategori "sangat baik," sehingga media siap digunakan oleh peserta didik.

Validasi ahli materi dilaksanakan pada Kamis, 29 Mei 2024, dengan validator Ibu Risdiana Andika Fatmawati, M.Pd. Data validasi diperoleh melalui angket/kuesioner yang diberikan kepada dosen ahli di bidangnya. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap, di mana pada tahap pertama, ahli materi memberikan saran terkait penyesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta kesesuaian antara tujuan dan capaian pembelajaran. Peneliti kemudian merevisi produk berdasarkan saran tersebut, dan pada tahap kedua, konsultasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian akhir. Hasil validasi akhir menunjukkan skor 76%, yang masuk dalam kategori "Layak," sehingga media Kahumbar dinyatakan dapat digunakan untuk peserta didik.

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Nuerhaidah, M.Pd. pada Kamis, 4 Juni 2024, melalui dua tahap. Proses validasi ini melibatkan pemberian angket kepada ahli bahasa untuk menilai beberapa aspek, seperti penyesuaian kalimat perintah dan penggunaan tanda baca yang tepat. Setelah menerima saran dan kritik pada tahap pertama, dilakukan

perbaiki media, dan pada tahap kedua, angket dinilai kembali. Hasilnya, media kartu huruf bergambar (Kahumbar) memperoleh nilai 80% dengan kategori "Layak," menandakan media tersebut siap digunakan untuk peserta didik.

Pada uji coba kepraktisan ada dua tahap yakni uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Tiga peserta didik laki-laki kelas I B, masing-masing dari kelompok kemampuan sedang, rendah, dan tinggi, berpartisipasi dalam uji coba perorangan menggunakan media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar). Dalam eksperimen satu lawan satu, setiap siswa mengisi angket berdasarkan ketepatan mereka dalam menggunakan media tersebut. Hasil penilaian respon siswa menunjukkan nilai 98%, sehingga media Kahumbar dinilai "Sangat Praktis" untuk digunakan. Sedangkan untuk uji kelompok, Sebanyak 20 siswa kelas I, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil untuk menilai kepraktisan media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar) sebagai alat bantu pengajaran. Media ini mendapatkan skor 90,31% pada kuesioner respon siswa, yang menunjukkan bahwa Kahumbar dinilai "Sangat Praktis" untuk digunakan. Hasil uji coba perorangan juga menunjukkan reaksi siswa yang menyatakan media ini "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran.

Ketuntasan klasikal sebesar 90% menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai KKM 65%, berdasarkan lembar observasi keterampilan membaca siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Laras Wati (2023) dan didukung oleh hasil penelitian Karmila, dkk. (2022), yang menemukan bahwa 98% siswa mampu berkembang dalam domain bahasa. Data uji coba lapangan menunjukkan bahwa media kartu huruf bergambar (Kahumbar) sangat efektif, dengan efektivitas yang dinyatakan dalam rentang 75%-100%.

Berikut ini adalah analisis data kelayakan dari tiga kumpulan data yang digunakan untuk menentukan kelayakan media kartu huruf bergambar (Kahumbar): validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa.

#### 1. Validasi oleh Ahli Media

**Tabel 1. Data Hasil Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>1</b>	Desain Media	100%	Sangat Layak

<b>2</b>	Bahan	100 %	Sangat Layak
<b>3</b>	Manfaat media	80 %	Layak
<b>Jumlah skor total</b>		93,3%	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli media terhadap desain, bahan baku, dan manfaat media kartu huruf bergambar (Kahumbar) menunjukkan bahwa aspek desain dan bahan baku mendapatkan kategori "sangat layak" dengan skor 100%, sedangkan aspek manfaat media memperoleh kategori "layak" dengan skor 80%. Meskipun skor gabungan dari ketiga aspek tersebut adalah 89%, kesimpulannya media Kahumbar termasuk dalam kategori "sangat layak" dan layak digunakan oleh siswa.

## 2. Validasi oleh Ahli Materi

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Kategori
1	74,2%	Layak
2	80%	Layak
Jumlah Skor Total		77,1%

Para ahli materi mengevaluasi kelayakan materi pembelajaran berdasarkan dua aspek, yaitu penyampaian materi dan substansi. Komponen penyampaian materi mendapatkan skor 80%, sedangkan substansi memperoleh 74%, keduanya termasuk kategori "Layak". Skor gabungan kedua aspek tersebut adalah 77,1, yang juga tergolong "Layak". Berdasarkan hasil ini, media kartu huruf bergambar (Kahumbar) dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran anak-anak.

## 3. Validasi ahli Bahasa

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor (%)	Kategori
1	Bahasa	80%	Layak

Para ahli bahasa mengevaluasi media kartu huruf bergambar (Kahumbar) berdasarkan kemudahan penggunaan bahasa dan kemungkinan akuisisi bahasa, menghasilkan skor 80% untuk komponen penggunaan bahasa dan skor keseluruhan yang sama, termasuk dalam kategori "Layak." Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut cocok untuk digunakan siswa. Cahayati (2020) menambahkan bahwa media kartu huruf dirancang agar siswa mudah memahami isi pembelajaran, mendukung hasil validasi bahwa kartu huruf dirancang dengan baik dan lebih dari sekadar menampilkan huruf dari buku.

Uji kepraktisan media kartu huruf bergambar (Kahumbar) bertujuan mengevaluasi kesesuaiannya melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 20 siswa kelas satu. Siswa diberikan kuesioner respon dan instruksi penggunaan media. Hasil angket menunjukkan kepraktisan sebesar 90,31%, mengkategorikan media tersebut sebagai "Sangat Praktis." Temuan ini didukung oleh Cahayati (2023) yang menyatakan bahwa kartu huruf adalah media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami keterampilan membaca permulaan.

Uji coba keefektifan media kartu huruf bergambar (Kahumbar) dilakukan di kelas I SDN 08 Sungai Raya untuk keterampilan membaca permulaan, melibatkan 20 siswa dengan uji coba kelompok kecil yang diamati oleh observer. Penilaian didasarkan pada ketepatan, kelancaran, kejelasan, dan penyebutan huruf, dengan ketuntasan minimal 65 dan ketuntasan klasikal 65%. Hasil evaluasi menunjukkan nilai ketuntasan klasikal sebesar 90,62%, yang mengindikasikan media Kahumbar efektif untuk pengajaran membaca. Pendapat Hamidi, dkk. (2023) mendukung hasil ini dengan menekankan bahwa media pembelajaran mempermudah siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.

Validasi ahli media oleh Elvani Hertati, M.Pd. menghasilkan skor rata-rata 93,3% dengan kategori "Sangat Layak", mencakup aspek desain media (100%), bahan (100%), dan manfaat media (80%). Validasi ahli materi oleh Risdiana Andika Fatmawati, M.Pd. memperoleh skor 77,1% kategori "Layak" dengan rincian penyampaian materi (80%) dan substansi (74,2%). Validasi ahli bahasa oleh Nurhaidah, M.Pd. menghasilkan skor 80% kategori "Layak" pada aspek penggunaan bahasa.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Media Kahumbar

<b>Jenis Uji Coba</b>	<b>Jumlah Subjek</b>	<b>Skor Rata-rata</b>	<b>Kategori</b>
Uji Perorangan	3 siswa	98%	Sangat Praktis
Uji Kelompok Kecil	20 siswa	90,31%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon sangat positif dari siswa terhadap kemudahan penggunaan media Kahumbar dalam pembelajaran membaca permulaan.

Uji keefektifan dilakukan terhadap 20 siswa kelas I dengan fokus pada keterampilan membaca permulaan meliputi ketepatan, kelancaran, kejelasan, dan penyebutan huruf. Hasil menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 90,62% dengan kategori "Sangat Efektif", melampaui standar minimal ketuntasan klasikal 65% yang ditetapkan.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar) memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD. Tingginya skor validasi ahli media (93,3%) mengindikasikan bahwa desain visual dan material yang digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan teori Hamalik (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya membangkitkan minat tetapi juga mempengaruhi psikologi siswa dalam proses belajar.

Keberhasilan media Kahumbar dengan skor kepraktisan 90,31% pada uji kelompok kecil konsisten dengan temuan Waraningsih (2012) yang menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf dari 29,2% menjadi 83,3% melalui penggunaan media kartu kata. Teori pembelajaran visual Arsyad menegaskan bahwa media pembelajaran membantu memperjelas isi pelajaran dan menarik perhatian siswa, yang terbukti melalui respon positif siswa terhadap media Kahumbar.

Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen visual (gambar) dan verbal (huruf) dalam satu kesatuan yang sistematis. Secara praktis, media Kahumbar dapat diimplementasikan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif di sekolah dasar, khususnya dalam mengatasi masalah pembelajaran membaca permulaan yang monoton dan kurang menarik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: (1) implementasi hanya sampai tahap pengembangan (Development) dalam model ADDIE, (2) subjek penelitian terbatas pada satu sekolah di Sungai Raya, dan (3) belum ada uji efektivitas jangka panjang terhadap kemampuan membaca siswa. Keterbatasan ini perlu dipertimbangkan dalam generalisasi hasil penelitian.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran kartu huruf bergambar (Kahumbar) adalah produk akhir dari penelitian ini, yang setelah dianalisis oleh ahli bahasa, media, dan materi, dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media, Elvani Hertati, M.Pd., menghasilkan skor rata-rata lima dengan kategori “Sangat Layak” untuk desain dan materi, dan empat dengan kategori “Layak” untuk keunggulan media, dengan skor rata-rata 93,3%. Validator ahli materi, Risdiana Andika Fatmawati, M.Pd., memberikan skor rata-rata 4 untuk isi materi (kategori “Layak”) dan 3 untuk penyampaian materi (kategori “Cukup Layak”), dengan skor keseluruhan 77,1%. Sementara itu, Nurhaidah, M.Pd., ahli bahasa, memberikan skor rata-rata 80% dengan kategori “Layak”.

Uji perorangan melibatkan tiga siswa dengan kemampuan berbeda: satu dengan peringkat tertinggi, satu dengan peringkat sedang, dan satu dengan peringkat terendah. Hasilnya menunjukkan bahwa semua siswa, terlepas dari kemampuan, mendapatkan nilai rata-rata di atas 96,8% dan dikategorikan sebagai “Sangat Praktis”, dengan nilai rata-rata gabungan 97,8% untuk materi buku cerita bergambar. Dalam uji coba kelompok kecil yang melibatkan dua puluh siswa kelas satu, nilai rata-rata mencapai 90,31% dengan kategori yang sama. Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran kartu huruf bergambar (Kahumbar) dinyatakan “Praktis” untuk digunakan, sesuai dengan definisi media praktis sebagai media yang mudah digunakan dalam bahan ajar (Wibowo, 2020).

Sebanyak dua puluh siswa kelas satu SD menjadi subjek dalam analisis efektivitas media pembelajaran kartu huruf bergambar (Kahumbar). Uji efektivitas dilakukan dengan memantau kemampuan membaca kartu huruf dan kombinasi suku kata siswa. Pembelajaran dianggap efektif jika memberikan dampak dan hasil yang diharapkan, sebagaimana didefinisikan oleh Wiyono (2007: p. 137). Data menunjukkan bahwa siswa memperoleh skor keefektifan rata-rata 100% dengan kategori "Sangat Efektif," mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut mendapatkan respons yang baik dan tergolong sangat efektif untuk digunakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alhamid, A. (2020). Penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(2), 145-158.
- Anderson, D. (2009). Metode pembelajaran membaca permulaan. Dalam N. Dhieni (Ed.), *Metode pengembangan bahasa* (hlm. 5.5-5.20). Universitas Terbuka.

- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Cahayati, N. (2020). Efektivitas media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 178-190.
- Cahayati, N. (2023). Media kartu huruf sebagai solusi pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 67-82.
- Dhieni, N., Fridani, L., Yarmi, G., & Kusniati, E. (2008). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.
- Fadhila, N. A., Widodo, A., & Riandi, R. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE pada materi sistem ekskresi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 89-102.
- Fitriyah, I., & Jannah, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE pada mata pelajaran Kimia SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1-15.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamidi, F., Rahman, T., & Suhana, R. A. (2023). Media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 234-250.
- Karmila, S. (2020). Pengaruh media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Karmila, S. (2022). Efektivitas penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 45-58.
- Kumara, A., Wulansari, A. J., & Yosef, L. G. (2014). *Kemampuan membaca awal pada anak usia dini*. Kanisius.
- Priyanti, D. (2022). Kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1. Skripsi, Universitas Tanjungpura.
- Putri, A. M. (2016). Pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(1), 27-35.
- Rahayu, D. L., Mulyani, S., & Rahman, T. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui kartu huruf bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 134-148.
- Steinberg, D. D. (2011). *Psycholinguistics: Language, mind and world*. Dalam A. Susanto, *Perkembangan anak usia dini*. Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan pendidikan R&D*. Alfabeta.
- Suhana, R. A., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). Pemanfaatan media kartu sebagai media pembelajaran mengenal huruf anak usia dini. *Journal of Education*, 6(4), 15832-15841.
- Utami, R. (2017). Pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Skripsi, Universitas Lampung.
- Waraningsih, T. L. (2012). Peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kartu kata pada anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik Sleman. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibowo, A. (2022). Pengembangan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.