

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA  
KELAS 1 SDN 05 PULAU PUNJUNG**

Yulia Darniyanti<sup>1</sup>, M. Anggrayni<sup>2</sup>, Tati Wulandari<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

Email : [1yuliadarniyanti1010@gmail.com](mailto:1yuliadarniyanti1010@gmail.com), [2melisaanggrayni81@gmail.com](mailto:2melisaanggrayni81@gmail.com)  
[3tatiwulandari487@gmail.com](mailto:3tatiwulandari487@gmail.com)

**ABSTRACT:**

*This research is motivated by the problem of students who have not memorized letters, and distinguishing between letters that have the same shape, students still have difficulty spelling letters and are also less fluent in reading. The aim of this research is to produce picture word card learning media that is valid, practical and effective. The type of research used is development research or Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation stage ( evaluation). The results of the validity of the picture word card media were validated by 3 validators, namely material expert validation obtained a result of 92.5% categorized as very valid, language expert validation obtained a result of 93.75% categorized as very valid, media expert validation obtained a result of 90% categorized as very valid, validation The teaching module obtained a result of 93.33% categorized as very valid, validation of the teaching module by the teacher obtained a result of 100% categorized as very valid. The results of the practicality of the picture word card media through the teacher response questionnaire by class 1 teachers obtained a result of 100% categorized as very practical, while through the student response questionnaire an average result of 96.27% was categorized as very practical. The effectiveness results obtained from the learning test results of primary school students obtained an average of 89.47%, categorized as very effective.*

**Keywords:** *picture word card media with the ADDIE development.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan peserta didik yang belum hafal huruf, dan membedakan huruf yang bentuknya sama, peserta didik masih mengalami kesulitan mengeja huruf dan juga kurang lancar dalam membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran kartu kata bergambar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Hasil validitas media kartu kata bergambar divalidasi oleh 3 validator, yaitu validasi ahli materi diperoleh hasil 92,5% dikategorikan sangat valid, validasi ahli bahasa diperoleh hasil 93,75% dikategorikan sangat valid, validasi ahli media diperoleh hasil 90% dikategorikan sangat valid, validasi modul ajar diperoleh hasil 93,33% dikategorikan sangat valid, validasi modul ajar oleh guru diperoleh hasil 100%

dikategorikan sangat valid. Hasil praktikalitas media kartu kata bergambar melalui angket respon guru oleh guru kelas 1 di peroleh hasil 100% dikategorikan sangat praktis, sedangkan melalui angket respon peserta didik diperoleh hasil rata-rata 96,27% dikategorikan sangat praktis. Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik sekolah utama di peroleh rata-rata 89,47% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci : media kartu kata bergambar, model pengembangan ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan . Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiaikan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan kemanusiaan manusia. Pendidikan proses yang berkelanjutan dan terstruktur untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk berkembang dan berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, dan pembelajaran sepanjang hayat (Anindya Fiska Syarif, Ilyas, 2024).

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan program yang disusun secara sistematis untuk mengatur proses pembelajaran dan pengajaran di sebuah lembaga pendidikan, seperti sekolah atau perguruan tinggi. Selain itu kurikulum sangat berperan penting dalam pengembangan ide, inovasi dan gagasan dalam merancang suatu konsep pendidikan menjadi proses pembelajaran, sehingga mampu

mencapai tujuan pendidikan yang akan dicita citakan selama ini. (Darniyanti, 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk diperlukan sehari-hari , missal belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia memiliki pransentral dalam perkembangan intelektual, social dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. (Anggrayni, 2023a). Pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi dasar untuk dapat menguasai mata pelajaran lainnya, karena semua mata pelajaran, buku-buku pelajaran serta sumber belajar lainnya menggunakan bahasa Indonesia.

Membaca permulaan merupakan kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata menghubungkan dengan gambar dan huruf suku kata dan kalimat yang di bentuk dalam tulisan ke dalam bentuk gambar (Pertiwi, A. D. (2016). Membaca merupakan keterampilan yang harus di ajarkan pada anak sejak usia dini. Proses pembelajaran membaca tersebut di

mulai pada saat anak memasuki sekolah dasar atau biasa disebut dengan membaca permulaan. Dalam pembelajaran membaca permulaan seharusnya supaya peserta didik cepat paham seperti apa teknik membaca permulaan ini, seharusnya guru ajarkan peserta didik untuk menggunakan teknik membaca yang aktif, seperti menganotasi teks, mengajukan pertanyaan, atau menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik. Ini akan membantu mereka untuk tetap fokus dan terlibat secara aktif dalam proses membaca. (Darniyanti et al., 2022).

Berdasarkan dari hasil kegiatan lapangan ketika proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa permasalahan yaitu : pendidik masih menggunakan buku paket dan media yang sederhana dalam proses pembelajaran, membaca. Maka dari itu pendidik harus menggunakan media kartu kata bergambar yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan di antaranya yaitu dengan mengembangkan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan baik sehingga peserta didik mempunyai keterampilan, dengan adanya keterampilan peserta didik bisa menyalurkan ide-ide dalam mengerjakan sebuah projek. Dengan mengembangkan media kartu kata

bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan, maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, kreatif dan menarik minat baca peserta didik.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam proses belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga guru mampu membuat pembelajaran yang lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. (Anggrayni, 2023b).

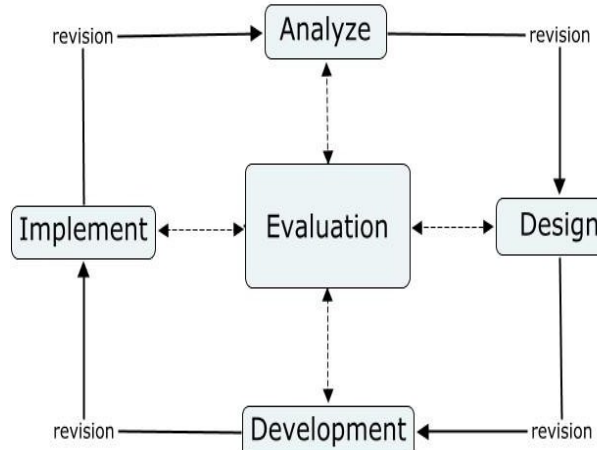
Media kartu kata bergambar adalah sebuah media yang tahan lama dan memudahkan guru untuk di bawa kemana-mana karena sesuai dengan ukuran ketepatan media serta aman digunakan, dan dilengkapi oleh kata-kata dan memiliki banyak seri antara lain buah-buahan, benda, profesi, warna dan sebagainya. Dapat memperlancar dan memperkuat ingatan peserta didik, menambah wawasan dan kecakapan menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf dan kata, peserta didik dapat menanggapi makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar,

sehingga kemampun membaca permulaan peserta didik dapat berkembang.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Develepment* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Yuliadarmianti, 2020).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi) (Darniyanti, 2022).



(Sumber: Branch,2009) dikutip

oleh (Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021).

Model ADDIE adalah sebagai dasar untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan sesuai dengan tahapan yang harus di ikuti. Tujuan

penting yang perlu dicapai dalam melakukan tahapan pengembangan ADDIE ini yaitu dengan memproduksi bahan ajar atau produk yang valid, praktis, dan efektif. (Anggrayni, 2023c).

Jenis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu lembar validitas, lembar praktikalitas dan lembar efektivitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

## C. Hasil penelitian dan pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 05 Pulau Punjung. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media kartu kata bergambar kelas 1 SDN 05 Pulau Punjung.

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada setiap tahapan dalam proses tahapan model ADDIE tahap analisis, disgn, development, implementation, evaluasi. Deskripsi data hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Tahap analisis

#### a. Analisis kebutuhan bagi guru

Pada tahap analisis keutuhan guru peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas 1, materi

pada saat observasi yaitu penggunaan media kartu kata bergambar pada pembelajaran membaca permulaan. Peneliti mendapatkan fakta di lapangan bahwa pada pembelajaran membaca permulaan sebelumnya belum menggunakan media pendidik hanya menggunakan buku cetak saja namun belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik .

b. Analisis karekteristik peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan rancangan kartu kata bergambar yang sesuai dengan mengamati karakteristik peserta didik. Saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik harus menjadi pondasi utama dalam mengidentifikasi karakteristik peserta didik sesuai saat proses pembelajaran, karena di dalam proses pembelajaran karakteristik belajar dari peserta didik itu sendiri harus sinkron, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran menjadi optimal

c. Analisis Materi

Materi dikembangkan peneliti harus dilakukan analisis materi dengan cara mengidentifikasi materi yang akan dikembangkan dan menyusun kembali secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik analisis materi bertujuan untuk menetapkan kebutuhan

dalam pengembangan perangkat pembelajaran.

d. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran serta strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran sesuai pedoman kurikulum pendidikan analisis ini nantinya akan dijadikan acuan dalam mendesain kartu kata bergambar.

2. Tahap perancangan (design)

Tahap desain ini yaitu merancang pembelajaran atau mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Dengan rincian dalam perancangan media kartu kata bergambar dengan aplikasi canva sebagai berikut.

1) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Setelah analisis kebutuhan, peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan di kelas I SDN 05 pulau punjung, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peserta didik lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Karakteristik

peserta didik juga merupakan aspek-aspek perseorangan yang terdiri dari intelektual, sosial, bahasa dan gaya belajar (Rizani et al., 2022).

## 2) Analisis kurikulum

Peneliti juga melakukan tahap analisis kurikulum. Sekolah yang peneliti jadikan tempat untuk penelitian terdapat memakai kurikulum merdeka yang dirancang sebagai upaya mmperbaharui kurikulum k13. Kurikulum merdeka memiliki ciri ciri central student yakni proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran.

## 3) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas I SD. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu pembelajaran bahasa indonesia. Adapun materi pembelajaran bahasa indonesia yang dipilih,

yaitu pada elemen membaca. Untuk buku ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket dan lks (W. O. Susilawati, Friska, et al., 2023). Bahasa indonesia peran dan fungsi yang sangat penting dalam meningkatkan produktivitas pendidikan dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, memberikan kemungkinan pendidik yang sifatnya individual, sosial, dan emosional beserta memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, memungkinkan penyajian pendidik yang lebih luas.

### a. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang media Kartu kata bergambar pada mata pelajaran bahasa indonesia yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Media kartu kata bergambar dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat dengan lebih semangat dalam pembelajaran. Tahap perancangan juga berguna untuk menentukan

rancangan yang akan dibuat (Arkadiantika et al., 2020).

Pada tahap perancangan media kartu kata bergambar peneliti terlebih dahulu mengumpulkan materi dari berbagai sumber, memilih alat dan bahan yang dibutuhkan lalu mengembangkan media kartu kata bergambar.

Setelah perancangan kartu kata bergambar peneliti merancang instrumen validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pada perancangan instrumen validitas digunakan untuk memvalidasi kartu kata bergambar yang peneliti kembangkan. Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengetahui praktisnya media kartu kata bergambar yang peneliti kembangkan. Instrumen efektivitas digunakan untuk mengetahui efektifnya media kartu kata bergambar yang peneliti kembangkan (Friska et al., 2023).

### **1. Validitas media kartu kata bergambar**

#### **a. Pengembangan (*develop*)**

Tahap pengembangan ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media kartu kata bergambar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli (Arum, 2020). Pada tahap

pengembangan dilakukannya proses validasi agar media kartu kata bergambar dapat diterapkan disekolahan Pengembangan ini akan di validasi oleh 4 validator ahli dalam bidangnya. Dapat dilihat tabel hasil validasi sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Keseluruhan Validasi media kartu kata bergambar**

<b>Keterangan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kategori</b>
Validator materi	92,5%	Sangat Valid
Validator Bahasa	93,75%	Sangat Valid
Validator media	90%	Sangat Valid
<b>Rata-rata = 90 + 90 + 92 / 3</b>	92%	<b>Sangat Valid</b>

*Sumber : Validator (Angket Validitas)*

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwasanya yaitu dari validator isi didapatkan hasil skor 92,5%, sedangkan dari validator bahasa didapatkan hasil skor 93,75%, dari validator media didapatkan hasil skor 90%. Jadi didapatkan hasil skor rata-rata 92% yang dikatakan "Sangat Valid".

**Tabel 4.2. Hasil Keseluruhan Validasi Modul Ajar**

Keterangan	Hasil	Kategori
Validator Modul Ajar	93,33%	Sangat Valid
Validator Modul Ajar	100%	Sangat Valid
<b>Rata-rata = 93,33% + 100% / 2</b>	96,66%	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan pada tabel di atas validasi modul ajar mendapatkan skor 41% maka mendapatkan nilai 93,33%. Skor termasuk dalam kategori “sangat Valid. Validasi modul ajar oleh guru mendapatkan skor 45 maka mendapatkan nilai 100%. Skor termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Maka diperoleh hasil skor rata-rata 96,66% yang dikategorikan “Sangat Valid”.

## 2. Praktikalitas media kartu kata bergambar

Data praktikalitas pada uji coba media kartu kata bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar ini berguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan, seberapa manfaat kemudahan menggunakan media kartu kata bergambar yang telah

dibuat. Praktikalitas dilihat dari beberapa instrumen penilaian yaitu praktikalitas, angket respon peserta didik dan angket respon guru. Berikut dapat dilihat tabel hasil praktikalitas sebagai berikut :

**Tabel 4.3. Hasil Penilaian Angket Praktikalitas media kartu kata bergambar**

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Guru Kelas I	100%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik Kelas I	96,27%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata = 100% + 96,27% / 2</b>		<b>98,13%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

*Sumber : Guru Kelas I dan Peserta Didik Kelas I*

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas I, produk media kartu kata bergambar yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 98,13% dengan kategori “Sangat Praktis”.

## 3. Efektivitas media kartu kata bergambar

Pada uji efektivitas, peneliti melihat keefektifan media kartu kata bergambar yang peneliti buat dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal berupa uji coba langsung



ke mediana soal mencakup materi pada kegiatan belajar mengenai membaca permulaan. Berikut adalah hasil efektivitas peserta didik kelas I :

**Tabel 4.4. Hasil Efektivitas media kartu kata bergambar**

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	16	89,47%
2	Tidak Tuntas	3	15,78%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 70, dari 19 orang peserta didik terdapat 16 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektivitasnya adalah 89,47% sehingga media kartu kata bergambar ini masuk dalam kategori "Sangat Efektif".

**a. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan tahap evaluasi media kartu kata bergambar yang telah dikembangkan (Arkadiantika et al., 2020). Pada tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas. Hasil uji validitas bahasa, materi, media, mendapatkan rata rata 92%, sedangkan hasil uji

validitas modul ajar mendapatkan rata rata 96,66% dikategorikan sangat valid. Hasil uji praktikalitas mendapatkan rata rata 98,13% dikategorikan sangat praktis, hasil uji efektivitas mendapatkan rata rata 89,47% sangat efektif.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SDN 05 Pulau Punjung, dapat disimpulkan sebagai berikut : validasi yang dilakukan oleh 3 validator memperoleh rata-rata untuk aspek , media sebesar 90% dengan kategorikan valid, untuk aspek bahasa 93,57% dengan kategori valid dan untuk aspek materi 92,5% kategori valid, praktikalitas dinilai dari angket respon peserta didik dan guru dengan memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat praktis. Serta hasil uji coba efektifitas didapatkan hasil rata-rata 89,47% dengan kategori sangat efektif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggrayni, M. (2023a). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas Iii Sdn 308 Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2525–2529. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.992>

Anggrayni, M. (2023b).

- Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Capcut Di Kelas Iii Sdn 49/Vi Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin.* 8(4), 2503–3875. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.209>
- Anggrayni, M. (2023c). Pengembangan Modul P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Fase B Tema Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9799–9812.
- Anindya Fiska Syarif, Ilyas, A. H. (2024). *Volume 03 No 01 Januari 2024 KATA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 228 LAGAROANG Primer Edukasia Journal Volume 03 No 01 Januari 2024 Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia , k. 03(01), 54–62.*
- Darniyanti, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Muatan Ipa Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 25/Viii Bungo Tanjung Kabupaten Tebo. *Pendidikan*, 4, 1707–1715.
- Darniyanti, Y. (2023). Pengembangan Video Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Ips Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidupsiswa Kelas Iv Di Sdn No 21/Vi Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5343–5355. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1310>
- Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha\_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>