

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAMBAR DAN HURUF DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1
(STUDI LITERATUR)**

Syahla Habibah¹, Arifin Maksum², Anggit Aruwiyantoko³

¹PGSD Universitas Negeri Jakarta

²PGSD Universitas Negeri Jakarta

³PGSD Universitas Negeri Jakarta

[1syahla_1107622054@mhs.unj.ac.id](mailto:syahla_1107622054@mhs.unj.ac.id), [2arifinmaksum23@gmail.com](mailto:arifinmaksum23@gmail.com) ,

[3aruwiyantoko@gmail.com](mailto:aruwiyantoko@gmail.com)

ABSTRACT

Early reading skills are essential for first-grade students as a foundation for their academic success. However, many students encounter difficulties in reading due to low motivation and less engaging teaching methods. This study reviews the role of game-based educational media, specifically picture and letter cards, in improving early reading skills. Using a literature review approach, relevant previous studies were analyzed. The findings indicate that picture and letter card media effectively enhance students' reading abilities in a fun and interactive manner. These media help students visually recognize letters and words while increasing their motivation to learn. The teacher's role as a facilitator is crucial in optimizing the use of these media. Validity and practicality tests show that the cards are suitable for classroom use. Therefore, game-based educational media are recommended as an effective strategy to help students overcome reading difficulties and build a strong foundation in early elementary reading.

Keywords: Learning Media, Picture and Letter Cards, Beginning Reading

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan sangat penting bagi siswa kelas 1 SD sebagai dasar keberhasilan belajar. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan membaca akibat rendahnya motivasi dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini mengkaji peran media edukatif berbasis permainan, khususnya kartu gambar dan huruf, dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Metode studi kepustakaan digunakan dengan mengulas berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Hasil kajian menunjukkan media kartu gambar dan huruf efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini membantu siswa mengenal huruf dan kata secara visual serta meningkatkan motivasi belajar. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam penggunaan media ini agar hasil pembelajaran optimal. Media kartu yang telah diuji validitas dan kepraktisannya layak digunakan di kelas. Dengan demikian, media

edukatif berbasis permainan ini direkomendasikan sebagai strategi efektif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan membaca dan membangun fondasi membaca yang kuat pada tahap awal pendidikan dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Gambar dan Huruf, Membaca Permulaan

A. Pendahuluan

Membaca merupakan suatu kegiatan yang kompleks karena melibatkan pelafalan, proses visual, berpikir, aspek psikolinguistik, serta kemampuan metakognitif (Rahim, 2011). Keterampilan ini sangat penting karena menjadi sarana utama dalam memperoleh dan memahami informasi dari bacaan. Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa, karena menjadi sarana utama bagi mereka dalam mengakses dan memperoleh pengetahuan (Syatauw, G.R., Solehun, S., & Rumaf, 2020). Oleh sebab itu, siswa perlu menguasai kemampuan membaca dengan baik. Menurut Ariyati (2014), rendahnya kemampuan membaca dapat berdampak buruk pada kondisi psikologis maupun prestasi belajar siswa. Kesulitan dalam membaca bisa membuat siswa kehilangan kepercayaan diri dan motivasi untuk belajar. Maka dari itu, ketika membaca, siswa perlu mengaktifkan

berbagai proses kognitif yang ada di dalam otaknya.

Diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Kesulitan ini dianggap wajar, mengingat siswa kelas I baru mulai belajar membaca. Guru mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan melalui kegiatan membaca bersama dan tes membaca individual, di mana ditemukan bahwa beberapa siswa hanya mampu melafalkan tanpa memahami tulisan, bahkan ada yang belum mampu mengeja. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan tambahan jam belajar kepada siswa yang mengalami kesulitan. Namun, motivasi siswa sangat memengaruhi hasil belajar; saat siswa bersemangat, mereka mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi saat rasa malas muncul, bahkan untuk menyebutkan nama huruf pun mereka enggan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa kelas I cenderung mudah merasa bosan, sehingga proses pembelajaran membaca

membutuhkan pendekatan yang menarik, kreatif, dan sabar. Permasalahan ini penting untuk dikaji lebih dalam karena kemampuan membaca merupakan dasar utama bagi keberhasilan belajar di tingkat pendidikan selanjutnya.

Penggunaan media pembelajaran, baik yang bersifat digital maupun tradisional, memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif (Nurul Audie, 2019). Selain itu, media pembelajaran dinilai bermanfaat apabila digunakan secara konsisten dalam proses belajar-mengajar dan terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa (Mariyah et al., 2021). Dengan demikian, pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna. Media yang dirancang secara menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif membantu mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi siswa selama proses belajar, seperti rasa bosan dan kurangnya motivasi. Media yang interaktif memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam serta merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan percaya diri dalam menghadapi materi pelajaran. Guru perlu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Oleh karena itu, untuk membantu siswa kelas I mengatasi kesulitan membaca dan mengurangi rasa bosan dalam belajar, diperlukan penggunaan media edukatif berbasis permainan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa serta membuat proses membaca menjadi lebih menyenangkan. Dengan menghadirkan permainan edukatif, siswa tidak hanya belajar mengenal

huruf dan kata secara kognitif, tetapi juga terlibat secara aktif melalui aktivitas yang menggembirakan. Penggunaan media semacam ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman membaca, serta membangun pengalaman belajar yang positif bagi siswa di jenjang sekolah dasar. Penggunaan game edukatif dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memberikan berbagai manfaat penting.

Tujuan utama dari kajian literatur ini adalah untuk mengeksplorasi secara mendalam peran penting penggunaan media edukatif berbasis permainan dalam mendukung pengembangan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Kajian ini tidak hanya berfokus pada identifikasi manfaat media edukatif dalam mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi siswa saat belajar membaca, tetapi juga menyoroti bagaimana media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, media berbasis permainan diyakini mampu

menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga proses belajar membaca menjadi lebih optimal dan tidak membosankan bagi siswa usia dini. Melalui analisis berbagai penelitian, teori, dan praktik yang relevan, kajian ini berusaha menemukan strategi serta metode yang tepat dalam pemanfaatan game edukatif untuk memperkuat keterampilan membaca permulaan. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat menjadi dasar yang kuat bagi para pendidik, pengembang media pembelajaran, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 1, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara menyeluruh.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penelitian kepustakaan adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan mempelajari berbagai hasil penelitian sebelumnya. Penelitian ini merupakan studi yang mengkaji berbagai sumber referensi, seperti buku dan hasil penelitian sejenis, yang berguna untuk

memperoleh landasan teori terkait permasalahan yang akan diteliti (Sarwono, 2006).

Melalui pendekatan studi kepustakaan ini, peneliti dapat menggali dan memahami berbagai pandangan, hasil temuan, serta teori-teori yang telah dikembangkan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya. Pemahaman yang mendalam terhadap literatur yang ada menjadi landasan penting untuk membangun kerangka berpikir yang logis dan sistematis, yang akan sangat mendukung proses analisis dalam penelitian ini. Selain itu, studi kepustakaan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi berbagai celah atau kekurangan dalam penelitian terdahulu, sehingga dapat memberikan kontribusi baru dengan merumuskan solusi yang lebih tepat dan inovatif berdasarkan bukti-bukti ilmiah yang telah ada. Dengan membandingkan berbagai pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, peneliti juga dapat memilih strategi yang paling efektif dan relevan untuk konteks pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, metode studi

kepustakaan secara khusus digunakan untuk mengkaji secara komprehensif peran media pembelajaran berbasis permainan, sehingga hasil kajian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara efektif dan efisien. Pendekatan ini juga membantu memastikan bahwa penelitian yang dilakukan didasarkan pada landasan teori yang kuat dan data empiris yang terpercaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar dan huruf terbukti berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sendrawati (2021) berjudul "*Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf siswa kelas 1 di UPTD SDN 01 Talang Anau tahun pelajaran 2020/2021*" menunjukkan bahwa melalui

penerapan permainan kartu huruf, terdapat peningkatan progresif dalam persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan mencapai 46,67%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus II, dan mencapai 86,67% pada siklus III. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan kartu huruf sebagai bentuk media pembelajaran mampu memfasilitasi proses belajar membaca secara lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa secara bertahap.

2. Penelitian yang ditulis oleh Chairunnisa Utami, Dewi Kesuma Nasution, Syamsuyurnita, dan Mandra Saragih (2021), berjudul "*Peran Guru Menggunakan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia*". Hasil penelitian tersebut memperlihatkan

adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah penggunaan media kartu huruf dalam proses pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam efektivitas penerapan media ini. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pemandu kegiatan belajar yang melibatkan interaksi langsung dengan media pembelajaran. Penerapan kartu huruf dalam aktivitas pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengenal huruf serta membentuk kata, yang merupakan aspek dasar dalam membaca permulaan.

3. Penelitian Fatma Nuraini dan Henry Aditia Rigianti (2024) berjudul "*Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah dasar Melalui Media Kartu Kata Bergambar*" menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dapat

meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan signifikan, di mana dari 20 siswa, jumlah siswa yang belum bisa membaca dan masih memerlukan bimbingan menurun dari 10 menjadi 2 siswa. Penggunaan media kartu kata bergambar terbukti memudahkan siswa dalam mengenal kosa kata serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini juga mampu merangsang siswa untuk mengenal dan mengucapkan huruf, suku kata, kata, kalimat, dan gambar, sehingga minat siswa dalam menguasai konsep semakin kuat. Selain itu, media ini juga mendorong peningkatan kemampuan serta daya ingat siswa dalam proses belajar membaca permulaan.

4. Penelitian berjudul *“Pengembangan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa*

pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 19 Palembang” yang dilakukan oleh Erik Supanto, Achmad Wahidy, dan Sonia Anisah Utami menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji ahli dari validator yang mencakup tiga aspek, yaitu media, bahasa, dan materi, penelitian ini memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,28% dengan kategori “sangat valid”. Kepraktisan media juga terlihat dari hasil uji coba langsung kepada siswa secara individual (one to one) yang menghasilkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya, uji coba pada kelompok kecil (small group) memperoleh rata-rata sebesar 90%, juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Tak hanya itu, penilaian dari respon pendidik terhadap media ini mencapai 100% dan dikategorikan “sangat praktis”.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian, penggunaan media kartu gambar dan huruf terbukti sangat efektif dalam membantu siswa kelas 1 SD mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Media ini memudahkan siswa dalam mengenal huruf dan kata secara visual serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan metode pembelajaran yang interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar membaca, sehingga kemampuan mereka meningkat secara bertahap. Media kartu ini juga membantu membangun fondasi dasar membaca yang kuat bagi siswa di tahap awal pendidikan.

Selain media yang digunakan, peran guru dalam mengarahkan dan memfasilitasi penggunaan kartu gambar dan huruf juga sangat krusial. Guru berfungsi bukan hanya sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai pendamping yang membimbing siswa dalam berinteraksi dengan media pembelajaran. Kevalidan dan kemudahan penggunaan media ini telah dibuktikan melalui beberapa uji coba dan penilaian, sehingga menjadikan media kartu gambar dan huruf sebagai alat

pembelajaran yang layak dan praktis digunakan di kelas. Oleh karena itu, penerapan media ini sangat disarankan untuk mendukung peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa secara efektif dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan berbagai studi yang telah ditelaah, penggunaan media kartu gambar dan huruf terbukti efektif dalam membantu siswa kelas 1 SD meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam mengenal huruf dan kata secara visual, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya media yang interaktif, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kemampuan membaca mereka meningkat secara bertahap dan berkesinambungan.

Selain faktor media yang digunakan, peran guru dalam membimbing dan memfasilitasi penggunaan media tersebut sangat penting. Guru berfungsi sebagai pengarah yang membantu siswa memahami cara memanfaatkan media dengan tepat serta

memberikan dorongan agar siswa tetap semangat belajar. Dengan dukungan guru yang aktif, media kartu gambar dan huruf dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar membaca permulaan siswa dapat meningkat secara signifikan.

Dari hasil penelitian yang ada, media kartu gambar dan huruf yang telah diuji validitas dan kepraktisannya sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini tidak hanya membantu mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa pada awal pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media edukatif berbasis permainan seperti kartu gambar dan huruf sangat direkomendasikan sebagai salah satu strategi efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyati, T. (2014). Peningkatan kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 47-54.

Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>

Nuraini, F., & Rigianti, H. A. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Kata Bergambar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 244-259.

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.

Rahim, F. (2011). *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rafka, N., Kartikasari, M., & Lestari, S. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sendrawati. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf siswa kelas 1 di UPTD SDN 01 Talang Anau tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Inovasi Pendidikan: Jurnal Pendidikan*.

Supanto, E., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). Pengembangan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 19 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 131–141.

Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86.

Utami, C., Nasution, D. K., Syamsuyurnita, S., & Saragih, M. (2023). Peran Guru Menggunakan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9957–9969.