

**PENGEMBANGAN MEDIA “GALERI AKSARA” UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Ruth Nethania Maharani¹, Fransiska Faberta Kencana Sari²

¹PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

²PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

Alamat e-mail: [1ruthnethania5@gmail.com](mailto:ruthnethania5@gmail.com), [2fransiska.kencana@uksw.edu](mailto:fransiska.kencana@uksw.edu)

ABSTRACT

Students' beginning reading ability is currently low, marked by a gap between the expected end-of-semester achievement and students' mastery of letters, syllables, and basic words, largely because the teaching media used are still limited to the whiteboard and lecturing method. This research and development study aims to describe the development process of the “Galeri Aksara” learning media and to analyze its validity, practicality, and effectiveness in improving the beginning reading ability of first-grade elementary school students in Indonesian language learning. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). “Galeri Aksara” is a physical (non-digital) educational tool made of acrylic, consisting of a letter-card area, a word-arrangement grid area, and a picture area. The product was tested on a limited basis on 15 first-grade students at SD Negeri Tegalrejo 05. Data were collected through expert validation sheets, a student response questionnaire, and a beginning reading test, then analyzed quantitatively. The results show that the media is categorized as very valid, with a material-expert validation score of 80% and a media-expert score of 96%. The paired-sample t-test showed a significant difference between the pretest (mean 48.20) and posttest (mean 79.13) scores, Sig. (2-tailed) = 0.000, with an average N-Gain of 0.5945 (59.45%), classified as moderate. The student response questionnaire produced an average practicality score of 74.9, categorized as good. These findings indicate that “Galeri Aksara” is valid, practical, and effective for improving beginning reading skills.

Keywords: Galeri Aksara media, beginning reading ability, ADDIE, Research and Development, elementary school

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan siswa saat ini masih rendah, ditandai dengan kesenjangan antara capaian yang diharapkan pada akhir semester dengan penguasaan huruf, suku kata, dan kata dasar, yang salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada papan tulis dan metode ceramah. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk

mendesripsikan proses pengembangan media pembelajaran “Galeri Aksara” serta menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). “Galeri Aksara” merupakan alat peraga edukasi fisik (non-digital) berbahan akrilik yang terdiri atas area kartu huruf, area grid penyusunan kata, dan area gambar. Produk diujicobakan secara terbatas kepada 15 siswa kelas I SD Negeri Tegalrejo 05. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan tes kemampuan membaca permulaan, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat valid dengan skor validasi ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 96%. Uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest (rata-rata 48,20) dan posttest (rata-rata 79,13), Sig. (2-tailed) = 0,000, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,5945 (59,45%) berkategori sedang. Angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan rata-rata 74,9 berkategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media “Galeri Aksara” valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Kata Kunci: media Galeri Aksara, kemampuan membaca permulaan, ADDIE, Research and Development, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar saat ini masih rendah. Siswa mengalami kesulitan membedakan huruf yang bentuknya mirip, seperti “b” dan “d” serta “p” dan “q”, cenderung mengeja huruf demi huruf secara terputus-putus, dan sering lupa terhadap huruf yang telah dikenalkan. Membaca permulaan merupakan kemampuan berbahasa mendasar yang menjadi fondasi bagi seluruh proses literasi siswa di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru kelas, sekitar 60% siswa mengalami kesulitan dan merasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan membaca permulaan yang selama ini disampaikan hanya dengan metode ceramah dan media papan tulis.

Permasalahan yang teridentifikasi meliputi: (1) rendahnya kemampuan siswa membedakan huruf yang mirip dan mengeja suku kata; (2) ketidakefektifan metode pembelajaran konvensional yang kurang memberikan pengalaman

belajar bermakna; dan (3) kurangnya media pembelajaran interaktif yang mampu memvisualisasikan konsep membaca permulaan secara konkret. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “Galeri Aksara” agar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD; dan (2) apakah pengembangan media “Galeri Aksara” valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan tersebut.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran “Galeri Aksara” serta menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan “Galeri Aksara”, yaitu alat peraga edukasi fisik (non-digital) berbahan akrilik yang dirancang khusus untuk siswa kelas 1 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini menggunakan bahan akrilik yang memberikan kesan

modern, bersih, dan tahan lama untuk penggunaan berulang di kelas, sehingga siswa dapat secara aktif merangkai huruf menjadi suku kata dan kata utuh, menjadikan proses membaca permulaan lebih menyenangkan dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek uji coba terbatas dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas I SD Negeri Tegalrejo 05.

Variabel penelitian terdiri atas variabel X, yaitu penggunaan media Galeri Aksara sebagai media pembelajaran edukatif berbentuk papan huruf interaktif, dan variabel Y, yaitu tingkat kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan rubrik penilaian kemampuan membaca permulaan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi,

lembar validasi ahli media, angket respon siswa, serta instrumen pretest dan posttest kemampuan membaca permulaan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Kevalidan media dianalisis menggunakan teknik persentase skor validasi ahli, dengan kriteria: 75,01%–100,00% (sangat valid), 50,01%–75,00% (cukup valid), 25,01%–50,00% (kurang valid), dan 1,00%–25,00% (tidak valid). Kepraktisan media dianalisis dari persentase skor angket respon siswa. Sebelum digunakan, instrumen tes membaca permulaan diuji validitas (korelasi product moment) dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha). Efektivitas media diuji melalui uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk membandingkan nilai pretest dan posttest, serta uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan membaca permulaan secara ternormalisasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Proses pengembangan media “Galeri Aksara” dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE. Pada tahap

Analysis, observasi dan wawancara menemukan bahwa hampir 85% siswa kelas I mengalami kesulitan membaca permulaan, terutama dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip dan mengeja huruf secara terputus-putus, yang dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Pada tahap Design, peneliti merancang media berbahan akrilik berukuran A3 yang terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu area kartu huruf, area grid penyusunan kata, dan area gambar berukuran 6×4 cm, dilengkapi buku panduan penggunaan.

Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran “Galeri Aksara” dalam bentuk PDF Desain



Pada tahap Development, produk direalisasikan sesuai rancangan lalu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Hasil (%)	Kriteria
Ahli Materi	80%	Sangat Valid
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Rata-rata	88%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata validasi sebesar 88%. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator, yaitu penyusunan kata dari yang sederhana menuju kompleks serta penyesuaian tingkat kesulitan LKPD dari LOTS ke HOTS.

Pada tahap Implementation, media diujicobakan secara terbatas kepada 15 siswa kelas I SD Negeri Tegalrejo 05. Siswa diberikan pretest sebelum penggunaan media, kemudian dilibatkan secara langsung menggunakan “Galeri Aksara” untuk mengenali huruf, menyusun kata, dan mencocokkan gambar, lalu diberikan posttest serta mengisi angket respon. Pada tahap Evaluation, data pretest dan posttest diolah menggunakan SPSS untuk menguji keefektifan media, sebagaimana disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Uji-t Pretest–Posttest

	Mean	N	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i>	48,20	15	0,000
<i>Posttest</i>	79,13	15	(t = -9,281)

Hasil uji-t pada Tabel 2 menunjukkan nilai t hitung sebesar -9,281 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media “Galeri Aksara”, dengan peningkatan rata-rata sebesar 30,93 poin.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

N	Min	Max	Mean	Kategori
15	0,04	0,90	0,5945 (59,45%)	Sedang

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata N-Gain Score sebesar 0,5945 atau 59,45%, yang termasuk kategori sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), menunjukkan bahwa media “Galeri Aksara” cukup efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Kepraktisan media ditunjukkan oleh hasil angket respon 15 siswa dengan skor rata-rata 74,9, berkategori baik. Instrumen tes membaca permulaan

dinyatakan valid (seluruh 15 butir soal valid, r hitung $> r$ tabel 0,514) dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,910).

2. Pembahasan

Temuan pada tahap analisis sejalan dengan faktor penyebab kesulitan membaca permulaan yang dikemukakan dalam berbagai kajian, yaitu faktor lingkungan berupa keterbatasan media pembelajaran serta faktor psikologis berupa rendahnya motivasi belajar siswa. Rancangan media "Galeri Aksara" yang menggunakan variasi warna dan bentuk visual konkret sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret. Hasil validasi ahli materi dan ahli media yang berada pada kategori sangat valid memperkuat bahwa media pembelajaran yang baik perlu memenuhi kelayakan isi, kebenaran konsep, dan kebahasaan.

Keterlibatan aktif siswa selama implementasi sejalan dengan fungsi psikologis media pembelajaran yang mencakup aspek atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi. Hasil uji-t yang signifikan dan nilai N-Gain kategori sedang menunjukkan bahwa

media ini efektif membantu siswa mengenali huruf, merangkai huruf menjadi kata, serta melafalkan bunyi huruf dengan lebih baik. Dibandingkan dengan penelitian sejenis, misalnya media kartu kata yang menghasilkan N-Gain sebesar 60 dan media papan baca berwarna yang meningkatkan nilai rata-rata dari 53,03 menjadi 86,60, hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan serupa bahwa media visual konkret dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen pembelajaran membaca permulaan area kartu huruf, area penyusunan kata, dan area gambar dalam satu media berbahan akrilik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu jumlah media yang terbatas sehingga penggunaannya belum bersifat individual, cakupan materi yang masih terbatas pada pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana, implementasi yang hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan, serta subjek penelitian yang relatif kecil (15 siswa) sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan media “Galeri Aksara” dilakukan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), menghasilkan alat peraga edukasi fisik berbahan akrilik berukuran A3 yang terdiri atas area kartu huruf, area grid penyusunan kata, dan area gambar, dilengkapi buku panduan penggunaan untuk membantu siswa kelas I sekolah dasar mengenal huruf, merangkai huruf menjadi kata, serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Media “Galeri Aksara” dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan. Validitas diperoleh dari penilaian ahli materi (80%) dan ahli media (96%), keduanya berkategori sangat valid dengan rata-rata 88%. Efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest dari 48,20 menjadi 79,13 pada posttest, hasil uji-t yang signifikan (Sig. 2-tailed = 0,000), serta nilai N-Gain rata-rata 0,5945 (59,45%) berkategori sedang. Kepraktisan media ditunjukkan oleh skor rata-rata angket respon siswa sebesar 74,9

berkategori baik. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas subjek penelitian, memperpanjang durasi implementasi, dan memperbanyak kuantitas media agar dapat digunakan secara individual oleh setiap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (dalam, M., & Romelah, S., & Laili, A. M., 2022). (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- (Dr. Muammar, 2020 dalam Indriana 2024). (n.d.). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Aplikasi Membaca Tanpa Mengeja. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 2012–2019.
- Afella Zuhfa et al. (2023). *1259-Article Text-5513-1-10-20230710*. 09.
- Al., T. W. et. (2025). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Kartu Huruf*

- dan Papan Susun Kata Pada Siswa Kelas 1B SD. 10, 1–23.
- Al, F. et. (2022). 1,2 1 , 2. 08.
- Alpian et al. (2022). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. 11(3), 1024–1038.
- Amalia, E. R. F., Zakia, F. I., Astuti, W., & Thohir, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Sifocus (Scrabble Integrated Flashcard Focus) Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Materi Wujud Zat Benda. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 6(1), 242–252.
https://doi.org/10.56667/de_journal.v6i1.1601
- Aminah, S., Radita, N., & Widodo, S. (2021). Eksperimentasi Pembelajaran Daring Dengan Video Conference Pada Program Studi Teknik Informatika di Masa Pandemi. *Teknika*, 10(1), 37–42.
<https://doi.org/10.34148/teknika.v10i1.323>
- Arifin. (2021). BAB II Tinjauan Pustaka
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1.
- 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Bagus et al. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar : Perspektif Kognitif dan Psikomotorik. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 129–139.
<https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1649>
- Choyroh. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaanpeserta Didik Melalui Media Laptop Baca Kelas li Sd Negeri Tanjungharjo Tahun Ajaran 2024 / 2025*. 107–118.
- Hermawan, M. A., Supriyadi, Masuri, Ellianawati, Susilo, Martowo, P., & Mindyarto, B. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 138–142.
<https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8067>

- Kemendikbud 2013: 15-102 (dalam Rahma Yani 2025). (2025).
- Listiana, Y., Aklimawati, Wulandari, Sundana, A., & Arindi, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Metode Numerik Berbantuan Geogebra untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Numerasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(2), 347–348.
- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Mailida Dkk 2023. *Journal Of Social Science Research Volume*, 3, 5608–5615.
- Maulida et al. (2024). 3 1,2,3. 10, 400–410.
- Mufidah et al. (2022). Kajian Literatur Mengenai Pengaruh Model Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 250–262.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/33632>
- Muhammad Ilham et al. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100.
<https://doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5350>
- Mukti. (2022). 4 1234 1234. 11(1), 150–158.
- Nofa Ariyanti et al. (2023). Pengembangan Media Paranta (Papan Rangkaian Kata) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I. *Prosiding Seminar ...*, 2, 810–827.
<https://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/view/498%0Ahttps://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/download/498/502>
- Nur Khothimatun Fitriyah et al. (2023). 6(Snip 2022), 555–565.
- Nursche dalam Achyadi, M. M. (2021 hlm. 62). (2021).
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Rahmawati et al. (2023). *PERMULAAN LIMBOTO BARAT*. 2(1), 38–47.
- Rizky Agustin et al. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 42–51. <https://doi.org/10.58192/populer.v2i3.1180>
- Salsabila. (2023). Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Edukatif di Kelas Rendah SD. *Paedagogie*, 20(2), 99–106. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14752>
- Sukirno, (dalam Nurani, dkk 2021:1463). (2021). *Universitas PGRI Semarang ISSN: 1858-4868 Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Tlogorejo 1 Demak Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah (1) ada siswa yang belum mengenal huruf , (2) ada siswa yang belu*. 19(1), 41–56.
- Sumoked, S. N., Sangkop, F. I., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikas*, 1(4), 322–334.
- Swihandayani. (2023). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>
- Syamsul Ghuftron et al. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Papan Baca Berwarna Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1*. 1(1), 14562–14574.
- Syamsurianti et al. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Menggunakan Media Papan Pintar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2),

38–43. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita/article/view/2775>

Torang Siregar et al. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.

Utami, Y., Rasmanna, P. M., & Khairunnisa. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.

Wulandari et al. (2025). 3 1,2,3. 11(2).

Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46.
<https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1>.