



Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 di MIS Ar-rahman

Shima Mutmainnah^{1*}, Mardianto², Ramadan Lubis³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

*Korespondensi penulis: shimamutmainna21@email.com

Abstract. *The use of instructional media is expected to address learning challenges, particularly early reading difficulties among students. This study aims to develop a syllable card learning media that is valid, practical, and effective. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, involving 29 second-grade students at MIS Ar Rahman. The research results indicate that syllable cards help students overcome reading difficulties. Validity tests by media and content experts yielded an average score of 86% (highly valid). Practicality was assessed through a teacher response questionnaire, scoring 96% (highly practical). Effectiveness was tested using a Pretest-Posttest approach, resulting in an N-Gain Score of 76% (effective category), with the students' average pretest score at 57.9 and posttest score improving to 90.1.*

Keywords: *Learning Media, Reading Difficulties, Syllable Cards,*

Abstrak. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran, khususnya kesulitan membaca permulaan pada siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu suku kata yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, melibatkan 29 siswa kelas II MIS Ar Rahman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu suku kata dapat membantu siswa mengatasi kesulitan membaca. Uji validitas oleh ahli media dan materi memperoleh skor rata-rata 86% (sangat valid). Kepraktisan diuji melalui angket respon guru dengan skor 96% (sangat praktis). Efektivitas diuji menggunakan Pretest-Posttest dengan N-Gain Score 76% (kategori efektif), di mana nilai rata-rata pretest siswa adalah 57,9 dan posttest meningkat menjadi 90,1.

Kata Kunci: Kartu Suku Kata, Kesulitan Membaca, Media Pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hal yang memiliki peran untuk menghasilkan masa depan yang terbaik untuk tiap manusia, agar bisa melakukan penyesuaian serta memberikan kontribusi demi kesuksesan negara dan bangsa. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, maka pembelajaran adalah suatu proses yang dikerjakan demi memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang dapat dilakukan oleh setiap peserta didik (Astuti, 2020). Salah satu dari komponen kurikulum adalah bahan ajar yang didalamnya mencakup media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh hal yang bisa dipakai demi menyampaikan pesan-pesan (bahan pembelajaran), agar bisa menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran demi menggapai tujuan pembelajaran. Pada media pembelajaran tersebut dapat mengandung pengetahuan-pengetahuan yang dapat ditemukan dari buku, televisi, internet, dan lainnya yang bisa digunakan sebagai alat

komunikasi kepada orang lain atau pelajar (Kristanto, 2016). Pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa membantu pengajar dalam menyalurkan informasi-informasi kepada para siswa, misalnya dalam hal pembelajaran membaca.

Pentingnya pembelajaran membaca juga sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Regulasi ini menekankan pentingnya pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai untuk meningkatkan literasi siswa. Adapun Media yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran membaca yaitu media kartu suku kata cocok untuk dijadikan media dalam mengatasi kesulitan membaca siswa dalam tingkat membaca permulaan. Kartu suku kata merupakan sebuah kartu yang dapat digunakan dalam melatih peserta didik dalam membaca permulaan agar menjadi lancar membaca dan dapat mengatasi kesulitan membaca.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap penelitian yang telah dilakukan peneliti di MIS Ar-Rahman menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada, diantaranya yaitu ada beberapa siswa yang belum bisa membaca. Media yang di gunakan pendidik dalam mengajarkan membaca permulaan masih kurang bervariasi, cara mengajarkan membaca yaitu pendidik menuliskan huruf kata atau kalimat yang dipelajari dipapan tulis yang kemudian akan dibacakan oleh guru, kemudian siswa diminta menirukannya bersama-sama. Dan pendidik hanya menggunakan buku paket ataupun LKS dalam mengajarkan membaca permulaan. Melihat dari permasalahan tersebut, maka sudah seharusnya memerlukan solusi yang dapat menangani masalah tersebut. Salah satunya cara yang dapat ditempuh yaitu menambah media pembelajaran dalam proses melatih kemampuan membaca, menurut peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah kartu suku kata. Pada penelitian Prisca Ayu Wuldanari Dan Wahyu Sukartiningsih (2023) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar” dengan hasil uji validasi media memperoleh persentasi sebesar 68,75% dengan kategori (sangat valid), sehingga media kartu suku kata sangat valid dan praktis untuk digunakan pada media mengenali suku kata siswa kelas 1SD.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 di MIS Ar-Rahman”.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang biasa digunakan oleh seorang pendidik terhadap anak didik dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak didik dapat memahami pembelajaran (materi yang sedang diajarkan) serta agar anak didik merasa semangat dalam belajar (Rambe, 2021) Media pembelajaran adalah sebuah instrumen yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran (Alti et al., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan (Hidayah & Ulva, 2017).

Dari beberapa pengertian tersebut, Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa alat atau benda, yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Media Pembelajaran Kartu Suku Kata

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan kata adalah sebuah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan berupa perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Gambar merupakan media yang paling umum dipakai dan dapat dimengerti serta dinikmati dimana-mana. Media Kartu Suku Kata adalah kartu yang berisi gambar benda-benda, atau gambar lain yang sederhana dan dikenal oleh (gambar-gambar tema diri sendiri seperti kepala, mata, hidung, mulut dll). Kartu Suku kata adalah kartu yang berisi huruf-huruf potongan kertas abjad, huruf vokal, dan huruf abjad yang langsung mempunyai bunyi misal huruf vokal, a, i, u, e, o kemudian ba, bi, bu, be, bo dan semua huruf abjad yang ditemani dengan huruf vokal, ditambah dengan huruf: ny, dan ng. Tujuan pemberian kartu suku kata ini anak mengenal huruf dan bunyinya sehingga diharapkan anak untuk belajar membaca dengan tidak mengeja (Anas dan Cici, 2023). Kartu kata dapat berupa kardus yang berlapis kertas yang terdiri dari sebuah kata.

Media kartu suku kata adalah media yang berisi tulisan suku kata dan dapat membantu peserta didik untuk belajar membaca. Penggunaan media kartu suku kata dalam pembelajaran membaca dapat mempermudah peserta didik belajar. Penggunaan media kartu suku kata juga dapat membantu peserta didik dalam mengenal kata. Suku kata dan huruf. Dengan

menggunakan kartu suku kata dalam pembelajaran membaca akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar membaca (Marasabesy dan Wahid, 2022). Manfaat penggunaan kartu kata dapat mengembangkan kemampuan berbahasa siswa menurut maimunah hasan adalah yaitu dapat membaca permulaan dengan mudah, membantu siswa dalam mengenal huruf, kosa kata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan memperbanyak perbendaharaan kata pada siswa (Yasbiati et al., 2017).

Berdasarkan pernyataan tersebut, media kartu suku kata adalah kartu yang berisi gambar-gambar benda atau gambar-gambar sederhana yang dikenal, serta huruf-huruf potongan kertas abjad, termasuk huruf vokal dan konsonan yang langsung mempunyai bunyi. Tujuannya adalah agar anak dapat mengenal huruf dan bunyi-bunyinya sehingga dapat belajar membaca tanpa perlu mengeja. Penggunaan media kartu suku kata dalam pembelajaran membaca dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, membantu mereka mengenal kata, suku kata, dan huruf, serta meningkatkan motivasi belajar membaca.

Media Pembelajaran Kartu Suku Kata

Kesulitan membaca menurut Olson Byn dalam (Sumahi, et.al , 2021) adalah kegagalan untuk belajar, dan belajar adalah sesuatu yang terjadi sepanjang waktu. Para siswa yang kesulitan membaca memiliki sarana intelegensi untuk memperoleh keterampilan membaca secara fungsional, namun berprestasi rendah di sekolah. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kesulitan membaca ini merupakan hambatan dalam membaca permulaan sehingga terjadi gap atau kesenjangan antara kemampuan siswa yang dimiliki dengan prestasi belajarnya. (Muammar, 2020)

Kesulitan belajar membaca siswa ini dapat diketahui dengan melihat ciri-cirinya, yaitu: (1) memiliki kekurangan dalam penglihatan, (2) ketidakmampuan menganalisis kata menjadi huruf - huruf, (3) kekurangan dalam memori visual, (4) kekurangan dalam auditoris, (5) ketidakmampuan memahami sumber bunyi, (6) ketidakmampuan mengolaborasikan penglihatan dan pendengaran, (7) kesulitan mengurutkan kata-kata dan huruf-huruf, (8) membaca kata demi kata-kata, dan (9) ketidakmampuan dalam berpikir konseptual. (Muammar, 2020). Dalam penelitian ini indikator yang digunakan yaitu ketidاكلancaran membaca, banyaknya kesalahan dalam membaca, kesulitan membedakan huruf yang mirip, dan kesulitan dalam pelafalan kata/symbol bunyi.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, *Research dan Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal. (Fayrus et al., 2022)

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE. Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Dick & Carey, 2015). Pada penelitian ini uji kelayakan dianalisis dengan menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi, uji kepraktisan di uji dengan angket guru dan keefektifan produk dilakukan dengan uji coba lapangan dengan siswa kelas II MIS Ar-Rahman sebanyak 29 orang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu sebuah media pembelajaran berupa Kartu Suku Kata. Adapun tujuan pembuatan media tersebut untuk mengatasi kesulitan membaca siswa khususnya pada kelas II MI/SD. Adapun penelitian ini dilakukan di MIS Ar Rahman Stabat. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Adapun langkah pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti telah menganalisis berdasarkan observasi dan wawancara awal, bahwa peserta didik dikelas awal sudah bisa membaca, namun sebagian siswa di MIS Ar Rahman masih ada yang belum bisa membaca, hal tersebut dikarenakan siswa mengalami kesulitan membaca dikarenakan kurangnya media

pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Kartu Suku Kata.

2) Pengembangan (Development)

Pada penelitian ini, Pada tahap Perancangan (*Design*) dalam pengembangan media pembelajaran kartu suku kata, beberapa poin atau tahapan penting yang dapat digunakan adalah:

a) Penentuan Tujuan Pembelajaran

Dalam hal ini peneliti menggunakan adapun materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi penguraian kosa kata pada kelas 2 Tema 2 bermain di lingkunganku subtema 3 bermain dilingkungan sekolah, materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kompetensi Dasar (KD) 3.2 menguraikan kosa kata dan konsep tentang keragaman benda dalam Bahasa Indonesia. Dan Kompetensi Dasar Keterampilan 4.2 Melaporkan penggunaan kosa kata Bahasa Indonesia yang tepat.





b) Menentukan Alat dan Bahan

Dalam membuat media Kartu Suku Kata ini peneliti menentukan alat dan bahan yang akan digunakan. Adapun Alat dan Bahan yang akan digunakan yaitu: Papan , Paku linci, Engsel kupu-kupu, Gagang/pegangan lemari, Kunci spring lock, Martel/palu, Gergaji, Perekat putih, Lem tembak, Gunting, Tali, Cet warna pink, Mesin penghalus kayu, Kartu suku kata ukuran 8 x 10 cm, Gambar ukuran 29,7 x 22 cm, dan Setiker tulisan dan hiasan gambar.

c) Membuat Rancangan Awal

Adapun Rancangan Awal media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rancangan Awal

No	Rancangan Awal	Keterangan
1		Berbentuk persegi, Sisi atas bagian luar. Gagang atau pegangan, Perekat atau lengketan, Kotak penyimpanan gambar. Kotak kecil penyimpanan kartu suku kata
2		Bentuk persegi bagian sisi bawah. 1. Kayu penyanggah 2. Menahan atau pelengket kayu
3		Bentuk persegi panjang, bentuk nya ketika dibuka. 1. Alat pengikat 2. Benang untuk merengangkan penyanggah
4		Bentuk persegi panjang sisi dalam 1. Bolongkan kardus persegi untuk meletakkan gambar, gambar ini merupakan bendanya, 2. Alat pengikat 3. Tempat meletakkan kartu suku kata berbentuk persegi panjang.

d) Rancangan Desain Kartu Kata dan Kartu Gambar

Berikut ini merupakan gambar desain kartu gambar dan suku kata yang di desain menggunakan aplikasi canva:



Gambar 1. Desain Kartu Suku Kata

e) Rancangan Desain Buku Panduan

Buku panduan ini digunakan agar memudahkan dalam penggunaan media kartu suku kata. Dalam buku ini terdiri atas beberapa bagian yakni gambar media kartu suku kata, langkah pembuatan media serta cara memainkan media. Berikut ini merupakan gambar desain buku panduan yang di desain menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2. Desain Buku Panduan

3) Implementasi (*Implementation*)

Pada penelitian ini, pengembangan yang dilakukan yakni melakukan pembuatan kartu suku kata, mulai dari pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain. Adapun langkah pembuatan media kartu suku kata dapat dilihat yaitu:

- Potonglah papan berbentuk persegi di buat 2 buah bagian atas dan bawah
- Papan atas bagian sisi depan dibuat kotak kecil untuk kartu suku kata dan kotak sedang untuk penyimpanan kartu gambar
- Papan atas sisi bagian dalam dibuat bulungan untuk meletakkan gambar kemudian dikasi perekat
- Papan bawah sisi luar dibuat cagak/penyanggah agar bisa berdiri kemudian beri engsel agar bisa dibuka dan ditutup dan beri tali supaya bisa merenggah kebelakang kemudian perekat untuk melengketkan penyanggah kepapan
- Papan bawah sisi dalam dibulungkan kecil untuk meletakkan kartu suku kata kemudian diberi perekat agar kartu bisa lengket.
- Papan atas dan bawah bagian sisi dalamnya digabungkan dengan memakai engsel kanan dan kiri, buatlah pegangan bagian atas dan kunci spiring lock untuk mengunci papan atas, kemudian media tersebut menjadi berbentuk koper.

Berikut gambar media kartu suku kata yang sudah jadi.



Gambar 3. Media Kartu Suku Kata

4) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir adalah evaluasi, untuk menguji sejauh mana efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti mengujicobakan produk media kartu suku kata kepada siswa kelas II, sehingga nantinya hasil tersebut untuk mengetahui apakah media kartu suku kata efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan membaca siswa.

Kelayakan Media Kartu Suku Kata

Setelah Kartu Suku Kata dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validasi dengan dua ahli yang berkompeten dibidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil akhir tingkat kevalidan media dari 2 validator, maka dapat dianalisis dan ditabulasikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Dua Validator Kevalidan

Validator	Rata-Rata persentase Per-Validator	Rata-Rata Validator	Kategori
Media	92%	86%	Sangat Valid
Materi	80%		

Dari tabel 2. Hasil analisis dari kedua validator maka hasil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86%. Adapun hasil skor tersebut didapatkan dari nilai validator ahli media yakni 92% dan ahli materi yakni 80% dengan penilaian seluruh indikator kriteria yang telah diuji. Kemudian skor yang diperoleh dihitung dengan menjumlahkan nilai setiap validator lalu dibagi dengan banyaknya validator, adapun hasil yang diperoleh yakni 86% skor tersebut dikategorikan “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi. Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian kedua validator, bahwa hasil produk dinilai dari rata-rata hasil kedua validator, adapun nilai yang diperoleh yakni 86%, disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 Di MIS Ar Rahman.

Kepraktisan Media Kartu Suku Kata

Hasil Uji Kepraktisan ini dilakukan penilaian oleh Respon Pendidik yakni Guru Kelas II MIS Ar Rahman. Penilaian ini dilihat dari aspek Teknis dan Penyajian Media, Aspek Penyajian Isi, dan Aspek Kualitas. Hasil penilaian respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Persentase hasil respon pendidik

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1	Aspek Teknis dan Penyajian Media	14	93%
2	Aspek Penyajian Isi	10	100%
3	Aspek Kualitas	33	94%
Rata- Rata Persentase		96%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel 3 hasil validasi ahli materi pada aspek Teknis dan Penyajian Media diperoleh persentase 93% dan pada aspek penyajian Isi diperoleh persentase 100% dan aspek kualitas diperoleh 94%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 96%. Berdasarkan tabel 3.6 Kriteria kepraktisan produk, media dikategorikan dengan kategori “Sangat Praktis”

Keefektivan Media Kartu Suku Kata

Keefektivan media kartu suku kata ini dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Adapun hasil nilai *N-Gain* yang diperoleh ditabulasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Nilai *N-Gain*

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai <i>N-Gain</i> Terendah	0.5
2	Nilai <i>N-Gain</i> Tertinggi	0.9
3	Jumlah Nilai <i>N-Gain</i>	22.08
4	Nilai Rata-rata <i>N-Gain Score</i>	0.76
5	Persentase <i>N-Gain Score</i>	76%

Dari tabel 4 hasil perhitungan Nilai *N-gain* diatas, diketahui bahwa nilai *N-gain* terendah yaitu 0.5, nilai *N-Gain* tertinggi yaitu 0.9, dengan jumlah total keseluruhan nilai *N-Gain* yaitu 22.08, dengan nilai Rata-Rata *N-Gain Score* yakni 0.76 dengan persentase 76%. Selanjutnya hasil persentase nilai rata-rata *N-Gain Score* dikaitkan dengan tabel 3.7 kategori Tafsiran Keefektifan *N-Gain*, adapun nilai yang diperoleh yakni 76% berada pada rentang nilai > 76% dengan tingkat kategori “Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran Kartu Suku Kata dinyatakan Efektif digunakan untuk peserta didik kelas II tingkat MI/SD.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran Kartu Suku Kata dinyatakan layak, praktis, dan efektif berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan kategori "Sangat Valid" dengan skor akhir 86%. Uji kepraktisan melalui angket respon pendidik memperoleh rata-rata 96%, menunjukkan media ini sangat praktis digunakan. Keefektifan diuji dengan metode Pretest-Posttest, di mana skor rata-rata meningkat dari 57,9 menjadi 90,1, dengan N-Gain Score 76% yang dikategorikan "efektif". Dengan demikian, media ini efektif dalam membantu siswa kelas 2 di MIS Ar Rahman mengatasi kesulitan membaca.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Kartu Suku Kata diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal. Pendidik disarankan menggunakan media ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik dapat memanfaatkannya baik secara mandiri maupun berkelompok guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti lain dapat menjadikan pengembangan media ini sebagai referensi untuk inovasi lebih lanjut dalam pembelajaran berbasis kartu dengan materi yang relevan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, terutama kepada pendidik dan peserta didik yang berpartisipasi, serta para ahli yang memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Alti, R. M., et al. (2022). *Media pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Astuti, S. W. (2020). Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (flash card) untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD/MI (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Marasabesy, A., & Wahid, S. M. J. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar membaca permulaan melalui metode kartu suku kata pada siswa kelas I SDN 52 Kota Ternate. *Pedagogik*, 10(1), 47–60.
- Muammar. (2020). *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Mataram: Sanabil.
- Pratiwi, D. A., & Yuliana, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 45–59.
- Rambe, A. H. (2021). *Diktat media dan sumber belajar di MI/SD*. Medan: UINSU.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian dan pengembangan (R&D)*. Malang: IAIN Sunan Kalijogo.
- Suherman, H., & Fitriani, L. (2021). Implementasi media video interaktif dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 8(3), 112–125. <https://doi.org/10.21157/jppm.v8i3.542>
- Sumahi, R., et al. (2021). Penerapan metode SAS dapat mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas II SD GMIH Sopi Kecamatan Morotai Jaya Kabupaten Pulau Morotai. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 136–150. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5015102>
- Tanjung, C. F. B., & Nirwana, A. (2023). Pengaruh pemberian media kartu suku kata terhadap kemampuan kualitas membaca pada siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1513–1522.
- Wulandari, P. A., & Sukartiningsih, W. (2023). Pengembangan media kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.
- Yasbiati, O. H. P., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Sunda anak usia dini pada kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20–29.