

## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



### Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Siti Yuhanida Kurnia\*, Seni Apriliya, Syarip Hidayat  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Corresponding Author: [sitiyuhanida30@upi.edu](mailto:sitiyuhanida30@upi.edu)

Submitted Received 12 Februari 2022. First Received 28 April 2022. Accepted 27 Juni 2022

First Available Online 27 Mei 2022. Publication Date 30 Juni 2022

---

#### Abstract

*This study aims to design, develop, and test the feasibility of letter cards to solve learning problems. Based on the results of the preliminary study, it was found that the teacher only used pictures and a series of alphabets written on the blackboard or affixed to the side of the classroom as wall decorations. Not only that, teachers also use markers and blackboards in the learning process, even though students in lower grades really need media that can be manipulated so that it can lead to direct experience for students. From the results of the identification and analysis of the problem then followed up by designing media in the form of letter cards as a solution in early reading learning. This study uses a design based research (DBR) method using a qualitative approach and data collection techniques using interviews, observation and documentation. The subjects in this study were grade I students at SDN 1 Sukamanah. This product is designed using the Corel Draw X7 application. This research produces a product in the form of letter cards that have been tested for feasibility by looking at the results of observation and validation. This letter card product contains interesting letters and pictures so that it is suitable for use in grade I elementary school and gets a positive response from teachers and elementary school students.*

**Keywords:** Learning Media, Letter Card, Membaca Permulaan

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan kartu huruf untuk mengatasi masalah pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan bahwa guru hanya menggunakan gambar dan rangkaian alphabet yang ditulis di papan tulis atau ditempelkan dibagian sisi kelas sebagai penghias dinding. Tidak hanya itu guru juga menggunakan spidol dan papan tulis dalam proses pembelajaran, padahal siswa di kelas rendah sangat membutuhkan media yang dapat dimanipulasi sehingga dapat menimbulkan pengalaman langsung bagi siswa. Dari hasil identifikasi dan analisis masalah kemudian ditindak lanjuti dengan merancang media berupa kartu huruf sebagai solusi dalam pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan metode *desain based research* (DBR) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 1 Sukamanah. Produk ini dirancang menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa kartu huruf yang telah diuji kelayakannya dengan melihat hasil observasi dan validasi. Produk kartu huruf ini memuat huruf dan gambar yang menarik sehingga layak digunakan di kelas I sekolah dasar dan mendapat respon positif dari guru dan siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kartu Huruf, Membaca Permulaan.

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menguasai kemampuan dalam membaca secara menyeluruh yaitu kemampuan membaca permulaan. Supriyadi (1991) mengemukakan bahwa pembelajaran membaca di kelas rendah pokok bahasanya berupa membaca permulaan. Menurut Dian (2016) dalam membaca permulaan mencakup beberapakegiatan yakni mengenal huruf dan kata, kemudian menghubungkannya dengan bunyi atau menyuarakan huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang di bentuk dalam tulisan ke dalam bentuk lisan. Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena apabila kemampuan dasar tersebut tidak kuat maka akan mengalami kesulitan pada tahap selanjutnya. Membaca permulaan juga bekal bagi peserta didik untuk masuk ke jenjang berikutnya. Dalam meningkatkan membaca permulaan peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran

Tafonao (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran baik berupa fisik atau teknis dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan

pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas I sekolah dasar yang terletak di kota Tasikmalaya, peneliti menemukan masalah pada membaca permulaan. Mayoritas peserta didik yang lupa huruf dan bentuk huruf, kesulitan dalam membedakan beberapa huruf dan tidak lancar dalam membaca atau masih mengeja. Guru melaksanakan proses belajar mengajar kurang memanfaatkan media pembelajaran misalnya hanya sebatas gambar dan rangkaian alphabet yang ditulis di papantulis atau ditempelkan dibagian sisi kelas sebagai penghias dinding, tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut membuat peserta didik kurang aktif, kemudian terciptanya pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran hanya berlaku satu arah. Media tersebut tidak terlihat keefektifannya, karena tidak digunakan. Guru mengajar menggunakan media lingkungan sekitar sekolah dibantu dengan spidol dan papan tulis. Pembelajaran seperti itu membuat peserta didik hanya berfokus kepada guru (teacher center) tanpa mengembangkan kemampuan yang terdapat pada masing-masing peserta didik.

Dari kenyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media kartu huruf

dapat digunakan sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Oleh karena itu, kemungkinan besar media kartu huruf dapat digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Media kartu huruf ini diharapkan menjadi solusi yang efektif bagi guru sehingga dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal pada membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Penggunaan media kartu huruf juga dapat membantu peserta didik dalam mengetahui huruf dan bentuknya, membedakan huruf, dan mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata.

Oleh karena itu, peneliti merumuskan tujuan sebagai berikut: 1) menjelaskan penggunaan media dalam pembelajaran membaca permulaan; 2) menjelaskan proses pembuatan media kartu huruf; 3) menjelaskan implementasi dan refleksi media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan.

Secara umum, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kejelasan teoritis dan sumbangan berupa kajian konseptual tentang pengembangan media pembelajaran kartu huruf, guru mendapatkan dapat memudahkan dalam pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, dapat meningkatkan aktivitas belajar dan memudahkan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi

membaca permulaan, menjadi fasilitator dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dan memberikan wawasan dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Laely (2013) mengemukakan bahwa membaca permulaan merupakan kemampuan siswa dalam membaca gambar untuk mengenal huruf, suku kata, dan kata yang melambangkannya sehingga dapat membaca kata dalam kalimat sederhana.

Menurut Azhar (2018) dalam membaca permulaan siswa belajar menguasai huruf vokal, konsonan dan bunyinya. Pada tahap awal siswa belajar bahwa huruf "i" memberikan suara "i", huruf "b" memberikan suara "be", dan sebagainya. Selanjutnya siswa mulai menggabungkan bunyi "b" dengan "i" menjadi "bi", bunyi "n" dengan "a" menjadi "na", dan seterusnya. Setelah siswa mampu menyuarakan dan menggabungkan huruf kemudian siswa menggabungkan suku kata menjadi kata, misalnya "bi" dengan "ru" menjadi "biru" dan sebagainya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap awal dalam membaca permulaan adalah dapat mengenal dan membedakan huruf.

Dian (2016) tujuan dari membaca permulaan adalah ketika siswa membaca sesungguhnya

siswa tersebut tidak hanya mengasah ketajaman berfikirnya melainkan perasaan siswa juga terasah sehingga dapat mengembangkan kecakapan mental dan kemampuan intelektualnya.

Menurut Anwar (2012) dalam proses membaca dibagi menjadi empat aspek yaitu proses aktif dalam mencari makna, proses konstruktif, proses penerapan beragam pengetahuan, dan proses strategis.

Menurut Rahmawati (2017) mengemukakan pendapat bahwa pada tahap membaca permulaan siswa diperkenalkan dengan berbagai simbol huruf, mulai dari dari simbol huruf /a/ sampai dengan /z/. Pada tahap ini siswa hanya diajarkan simbol huruf a sampai z. Tidak hanya itu kemampuan yang akan diperoleh siswa dalam membaca permulaan akan sangat berpengaruh kepada kemampuan membaca lanjut.

Pembelajaran membaca permulaan sebagai salah satu kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan perlu diperhatikan oleh guru, sebab apabila dasarnya tidak kuat, maka pada tahap selanjutnya peserta didik akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai. Tidak hanya itu guru harus dapat memotivasi peserta didik

agar menimbulkan rasa ingin tahu dan menjamin kelangsungan belajar agar tujuan yang sudah dirumuskan dapat tercapai (Iskandar et al., 2019). Kemudian motivasi belajar akan tumbuh karena adanya kebutuhan, kemauan, hasrat serta dorongan dari dalam diri peserta didik untuk berpartisipasi dan sukses dalam proses pembelajaran (Yulianti et al., 2021). Kurikulum 2013 tentang membaca permulaan adalah KD 3.1 Menjelaskan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.

Menurut Lioe (2013) mengemukakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium) atau sarana komunikasi. Medium (perantara) berasal dari bahasa Latin, pengertian tersebut menunjukkan apa saja yang membawa pesan maupun informasi antara sumber kepada penerima. Pesan atau informasi tersebut dapat berupa isi ajaran yang terdapat dalam kurikulum kemudian dituangkan oleh guru kedalam suatu media berupa bentuk-bentuk simbol komunikasi, baik simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) ataupun simbol non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (peserta

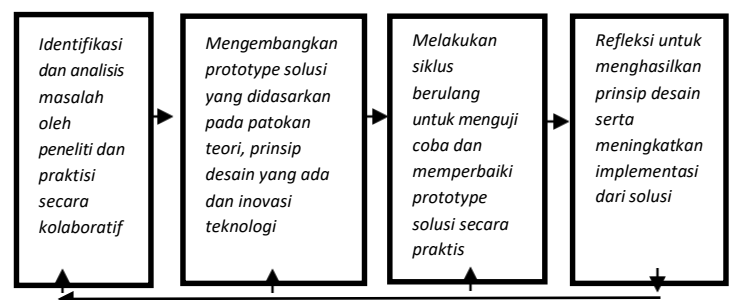
didik) mengartikan simbol komunikasi tersebut sehingga dapat memperoleh pesan. Media dikemas demikian rupa agar menarik dan pesan yang disampaikan oleh guru dapat diingat oleh peserta didik. Media pembelajaran menempati posisi yang penting sebagai penyampai atau menyalurkan informasi dari guru kepada peserta didik.

Nurseto (2012) mengemukakan bahwa media dalam pengembangannya perlu memperhatikan prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structured*). Nurseto (2012) dengan bukunya yang berjudul "*Instructional Media and The New Technologies of Instructions*" menyusun suatu model prosedural yang diberi nama "*ASSURE*". Model ASSURE meliputi 6 langkah untuk perencanaan sistematis dalam penggunaan media, yaitu: *Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, Evaluate*.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan kartu huruf untuk mengatasi masalah pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran membaca permulaan, peneliti menggunakan metode desain berbasis penelitian atau *design based research* (DBR), karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Metode penelitian *design based research* (DBR) yang digunakan oleh peneliti adalah model Reeves dalam (Nevyanti & Respati, 2017) yang dibagi menjadi empat tahap, diantaranya (1) identifikasi dan analisis masalah; (2) mengembangkan *prototype* solusi; (3) melakukan siklus berulang untuk menguji coba dan memperbaiki *prototype* solusi; dan (4) refleksi untuk menghasikan prinsip desain serta meningkatkan implementasi dan solusi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sukamanah, dengan subjek penelitian peserta didik kelas I yang berjumlah enam orang. Prosedur model Reeves dijelaskan pada gambar 1.



**Gambar 1.**  
Prosedur DBR Model Reeves

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan mengacu pada model analisis interkatif yang digagas oleh Sugiyono (2010) "aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh". Adapun langkah-langkah dalam analisis pada penelitian ini adalah *data reduction* (mengorganisir data), *data display* (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

## HASIL DAN DISKUSI

### 1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Kegiatan identifikasi dan analisis masalah diperoleh berdasarkan hasil wawancara. Wawancara dilakukan pada Ibu Sholihah, S.Pd. selaku wali kelas I-A SDN 1 Sukamanah. Hasil wawancara menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas I berada pada intensitas kadang-kadang, lebih sering menggunakan spidol dan papan tulis.

Permasalahan diatas dapat diatasi dengan membuat media pembelajaran khusus untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, yakni berupa kartu huruf sebagaimana yang dijelaskan oleh Azhar Arsyad dalam (Pangastuti & Hanum, 2017)

bahwa "kartu huruf merupakan kartu yang satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisi lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai dengan tulisan makna dari gambar tersebut". Penggunaan kartu huruf dilakukan dengan membaca nyaring huruf, suku kata dan kata sesuai dengan gambar yang diberikan sehingga dalam media tersebut terdapat konten bahasa, materi, gambar yang menarik serta lebih mudah digunakan oleh peserta didik untuk bermain sambil belajar.

### 2. Pengembangan Desain Produk

Pada tahap rancangan desain kartu huruf peneliti menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, serta pemaparan tentang komponen media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan kelas I sekolah dasar. Setelah menganalisis peneliti menyusun *storyboard* dan melakukan pembuatan *prototype* (produk). Materi yang diajarkan dalam membaca permulaan adalah mengenal dan membedakan huruf, menyusun huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat sederhana.

Penyusunan *storyboard* merupakan tahapan lanjutan setelah analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan media yang divisualisasikan. *Storyboard* merupakan sketsa atau gambaran media yang

akan dibuat. Isi dari *storyboard* tersebut adalah visualisasi hasil analisis yang sudah dikaji sebelumnya seperti materi dan tampilan yang akan digunakan. *Storyboard* yang dibuat berdasarkan unsur utama kartu huruf, yakni tempat huruf, tempat gambar objek serta tempat menulis nama sesuai dengan gambar objek.

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *prototype* (produk) yang akan dikembangkan oleh peneliti berbentuk kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Pembuatan produk tersebut didasarkan pada *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti dan divisualisasikan menjadi sebuah media pembelajaran kartu huruf. Media kartu huruf dibuat menggunakan bahan *art paper* dan laminasi. Berikut penjelasan mengenai komponen penyusun media kartu huruf, cara penggunaan, dan prosedur penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan yang dirancang oleh peneliti.

#### 1. Komponen Penyusun Media Kartu Huruf

- a. Alat: gunting, printer, laptop/computer.
- b. Bahan: *art paper* dan laminasi.

#### 2. Cara Penggunaan Media Kartu Huruf

- a. Guru memberikan kartu huruf kepada peserta didik dalam keadaan acak. Peserta didik tidak diperbolehkan menyusun kartu huruf sebelum diperintahkan.

- b. Guru memberikan aba-aba kepada peserta didik untuk menyusun kartu tersebut dari huruf a sampai z.
- c. Peserta didik mencari dan menyusun huruf sesuai dengan abjad.
- d. Guru memberikan batas waktu dan menghitung mundur ketika waktu hampir habis.
- e. Guru mengajak peserta didik untuk mengecek kartu huruf, apakah sudah tersusun sesuai abjad atau belum.
- f. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyusun kartu huruf dengan benar.

#### 3. Prosedur Penggunaan Media Kartu Huruf

Kartu huruf merupakan media pembelajaran yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas I sekolah dasar dalam materi pembelajaran membaca permulaan. Adapun prosedur penggunaannya sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa gambar
- b. Guru membagikan satu gambar kepada setiap peserta didik
- c. Peserta didik menebak nama gambar
- d. Guru membagikan kartu sesuai dengan gambar yang sudah dibagikan sebelumnya
- e. Peserta didik dipandu oleh guru ketika menggunakan kartu huruf
- f. Peserta didik diintruksikan menyusun huruf sesuai dengan gambar
- g. Peserta didik membaca huruf yang sudah disusun sebelumnya

i. Guru memeriksa hasil kerja peserta didik

### 3. Uji Validitas dan Uji Coba Produk

Uji validitas produk dengan melakukan penilaian produk oleh ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya masing-masing. Dalam penelitian ini, ahli yang dilibatkan adalah ahli dalam bidang bahasa Indonesia dan ahli media. Ahli dalam bidang bahasa mengkaji dan menganalisis konten media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan. Sedangkan ahli media mengkaji dan menganalisis media kartu huruf dari segi tampilan, bahan, dan kesesuaian media dengan konteks pembelajaran membaca permulaan. Dari hasil uji validasi memberikan penilaian bahwa media kartu huruf baik, sesuai dengan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa, tampilan dan segi bahan sudah bagus dan aman bagi siswa, dan cara penyampaiannya mudah dipahami oleh siswa.

Peneliti melakukan uji coba atau implementasi produk di kelas I-A SDN 1 Sukamanah Kota Tasikmalaya, dengan jumlah siswa 6 orang. Dari hasil uji coba pertama siswa terlihat sangat antusias dan semangat dalam menggunakan produk. Nilai membaca permulaan siswa menunjukkan hasil baik yakni 95%. Guru memberikan masukan untuk merapikan laminating pada beberapa kartu agar terlihat rapi. Uji coba kedua peneliti melihat siswa bersemangat, antusias, dan

aktif dalam menggunakan kartu huruf yang telah tersedia. Nilai membaca permulaan siswa mengalami peningkatan dari uji coba pertama, yakni memiliki rata-rata 98.5%.

### 4. Refleksi Produk

Tahapan pengembangan dalam pembuatan produk telah dilalui, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk meliputi pembuatan hingga uji coba produk. Refleksi dari tahapan yang telah dilalui tersebut yakni menghasilkan sebuah media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar yang dikemas dalam sebuah kotak.

Kelebihan yang dimiliki oleh media kartu huruf yaitu dilengkapi dengan gambar dan background yang menarik untuk menambah antusiasme siswa dalam belajar, berbentuk menarik yang mudah digunakan dan aman untuk siswa, bahan yang tidak mudah sobek dan anti air, dapat dijadikan permainan oleh siswa sehingga bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain, dapat digunakan secara individu ataupun kelompok, dan dikemas dalam kotak yang mudah disimpan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran di SDN 1 Sukamanah Kota Tasikmalaya masih



melaksanakan proses belajar mengajar kurang memanfaatkan media pembelajaran misalnya hanya sebatas gambar dan rangkaian alphabet yang ditempelkan dibagian sisi kelas sebagai penghias dinding, tidak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut membuat peserta didik kurang aktif, kemudian terciptanya pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran hanya berlaku satu arah. Media tersebut tidak terlihat keefektifannya, karena tidak digunakan. Guru mengajar menggunakan media lingkungan sekitar sekolah dibantu dengan spidol dan papan tulis. Pembelajaran seperti itu membuat peserta didik hanya berfokus kepada guru (teacher center) tanpa mengembangkan kemampuan yang terdapat pada masing-masing peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan ditunjang dengan kajian literatur dan hasil analisis kurikulum. Selanjutnya merancang *storyboard* yang dibuat menggunakan alat dan bahan utama *art paper* dan laminasi kemudian di desain menggunakan aplikasi *corel draw x7*. Tahap berikutnya yakni melakukan validasi ahli sesuai dengan bidang keahlian masing-

masing, yakni validator materi dan validator media, sehingga bisa dilakukannya uji coba ke sekolah setelah memiliki nilai kelayakan yang mencukupi.

Implementasi/proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali yang bertempat di SDN 1 Sukamanah Kota Tasikmalaya. Data yang didapat berupa perlakuan siswa terhadap media kartu huruf yang digunakan. Hasil uji coba menunjukkan hasil yang positif meskipun ada kekurangan yang harus diperbaiki. Respon guru dan perlakuan siswa dalam penggunaan media kartu huruf secara umum menyatakan bahwa produk berupa media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar telah layak dalam proses pembelajaran.

Refleksi berdasarkan dari validasi dan implemementasi produk adalah menghasilkan produk akhir berupa media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar yang dikemas dalam kotak agar mudah disimpan dan memiliki nilai praktis.

Adapun implikasi yang terwujud berdasarkan penelitian yaitu: 1) sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar; 2) media yang menarik dengan dilengkapi dengan gambar, tempat huruf, tempat gambar objek serta tempat menulis nama sesuai dengan gambar yang membangkitkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar dan dapat belajar sambil

bermain yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas rendah agar memberikan pengalaman langsung; 3) dapat digunakan sebagai bahan ajar individu ataupun kelompok dalam pembelajaran membaca permulaan.

Rekomendasi yang diberikan bagi seluruh pembaca dan pengguna media kartu huruf adalah: 1) bagi pengguna kartu huruf diharapkan dapat menggunakan setiap komponen secara optimal dan dapat mengemasnya dengan pembelajaran yang menarik; 2) dalam penggunaan media kartu huruf akan berjalan optimal apabila guru dapat mengkondisikan siswa dalam menggunakan media, baik secara mandiri ataupun kelompok; 3) Penggunaan media yang telah dirancang oleh peneliti dapat dikembangkan kembali oleh guru, mahasiswa ataupun pihak lain yang berkenan. Dapat dilakukan penelitian lebih jauh dalam hal pengaruh keefektifan media ataupun menyangkut perangkat bahan ajar lainnya, dapat di uji cobakan pada lokasi yang lain serta dimodifikasi dengan konten yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K. (2012). Kemampuan membaca pemahaman dalam pengembangan anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(5), 212–216.
- Famela, I., Indihadi, D., & Apriliya, S. (2016). Pengaruh media puzzle gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 33–44.
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak permainan mobile legend terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122.
- Lioe, J. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1–11.
- Nevyanti, R. U., & Respati, R. (2017). Media puzzle suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan (MMP) di kelas I sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 189–198.
- Nurseto, T. (2012). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66.
- Rahmawati. (2017). Strategi pembelajaran membaca dan menulis permulaan melalui media kata bergambar. *Jurnal SAP*, 1(3), 259–270.
- Salmiati dan Samsuri. (2018). Penerapan media flash card dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A paud di kabupaten aceh besar. *Buah Hati*, Vol.5(2), 118–126.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.