

## **Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Huruf Bermuatan Kearifan Lokal Sasak Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 28 Cakranegara**

**Desti Noviyanti Lestari\***, Siti Rohana Hariana Intiana, Muhammad Erfan, Moh. Irawan Zain

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [destinovianti789@gmail.com](mailto:destinovianti789@gmail.com)

### **Article History**

Received : April 06<sup>th</sup>, 2025

Revised : April 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : May 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Salah satu keterampilan berbahasa yang dapat membantu peserta didik dalam memahami makna dalam tulisan adalah membaca. Membaca merupakan suatu proses yang memerlukan latihan secara rutin dan berkesinambungan. Kartu huruf merupakan salah satu media pembelajaran realita yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses belajar membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran kartu huruf bermuatan kearifan lokal suku Sasak untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III di SDN 28 Cakranegara secara valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kelayakan media kartu huruf berdasarkan hasil uji validasi ahli media dengan 75% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi memperoleh 90% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan media kartu huruf memperoleh 85% dari respon siswa dan 88% dari respon guru dengan kategori sangat praktis. Pada keefektifan media kartu pintar mendapatkan nilai perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dengan hasil post-test yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000 ( $<0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bermuatan kearifan lokal Sasak efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III di SDN 28 Cakranegara.

**Keywords:** Keterampilan Membaca, Kartu Huruf, Media.

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan membaca penting terhadap kehidupan masa depan sebab setiap aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan tersebut (Wiyati, 2018). Membaca Intensif merupakan membaca yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk memahami isi bacaan (Achriyati, 2022). Membaca membantu siswa dalam memahami dan menemukan strategi yang efektif untuk keterampilan membaca, termasuk di dalamnya keterampilan memahami makna dari sebuah bacaan (Kharizmi, 2015). Pada tahun 2018 Indonesia mendapatkan skor 371 pada kategori keterampilan membaca, yang tentunya mengalami penurunan jika di bandingkan hasil PISA di tahun 2015 dengan skor 397 (Schleicher, PISA 2018). Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri 28 Cakranegara ditemukan permasalahan bahwa hampir setengah dari seluruh peserta didik kelas

III masih belum bisa membaca. Hasil observasi menunjukkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang intraktif dan menarik minat siswa. Media pembelajaran merupakan alat fisik dan teknis yang diharapkan dapat membantu guru secara efektif dan efisien untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara tetap berkomunikasi dengan siswa dalam proses pembelajaran (Sulastri et al., 2023). Memilih media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa dan memperjelas konsep yang akan dipelajarinya (Hasan et al., 2021). Guru tetap harus selektif dalam memilih dan menentukan jenis media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam pembelajaran agar manfaat dari media pembelajaran dapat dirasakan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal (Erfan et al., 2023). Menurut KBBI Balai Pustaka (h.448), kartu merupakan lembaran kertas tebal yang memiliki bentuk persegi Panjang. media kartu huruf adalah selembaar

kertas tebal berbentuk persegi panjang yang kemudian diberi tulisan atau simbol dalam bentuk abjad atau huruf tertentu (Mukarrama, 2018). Kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan atau norma, budaya bahasa, kepercayaan dan kebiasaan sehari-hari (Sita & Wedana, 2023). Menurut Sahira et al. (2023) Suku Sasak memiliki kearifan lokal yang menjadi identitas unik dan membedakan mereka dari suku lain dalam berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Huruf Bermuatan Kearifan Lokal Sasak Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 28 Cakranegara".

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 28 Cakranegara dengan subjek penelitian 26 orang siswa kelas III. Adapun tahapan pengembangan pada penelitian ini didasarkan pada model ADDIE dengan tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap pertama, analisis yang dilakukan terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap kedua, desain atau dilakukan pembuatan rancangan produk media pembelajaran kartu huruf bermuatan kearifan lokal suku Sasak yang meliputi rancangan konsep desain media, konsep penggunaan media, serta komponen-komponennya. Tahap ketiga pengembangan, pada tahap ini merupakan tahap pembuatan produk atau realisasi dari rancangan produk media yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya. Tahap keempat implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan penerapan atau uji coba produk kepada siswa dengan menggunakan media kartu huruf bermuatan kearifan lokal Sasak yang sudah dinyatakan valid dan layak digunakan oleh validator. Tahap kelima evaluasi,

pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan melihat respon siswa terhadap produk yang dikembangkan sebagai umpan balik dari penerapan media kartu huruf bermuatan kearifan lokal Sasak untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis validasi ahli materi, ahli media dan respon kepraktisan guru serta siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagi siswa SD Negeri 28 Cakranegara penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa kartu huruf bermuatan kearifan lokal suku Sasak untuk meningkatkan keterampilan membaca.

### Hasil

#### 1. Analisis

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap analisis adalah menganalisis permasalahan awal yang terjadi pada subjek penelitian yaitu masalah pada peserta didik mengenai membaca.

##### a. Analisis kinerja

Berdasarkan informasi yang diperoleh, selama ini siswa hanya belajar membaca menggunakan buku-buku yang ada di perpustakaan dan tidak ada media pembelajaran kreatif yang melibatkan guru dalam proses belajar membaca

##### b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III, didapatkan informasi bahwa belum ada media pembelajaran kreatif yang melibatkan guru dalam proses belajar membaca ditambahkan dengan gaya mengajar guru yang cenderung monoton dalam mengajarkan siswa membaca menyebabkan siswa cepat merasa jenuh ketika harus belajar membaca

#### 2. Desain

Pada tahap desain, tahap desain ini melibatkan proses perancangan bentuk atau ide konseptual dari media kartu huruf bermuatan kearifan lokal Sasak yang akan dikembangkan.

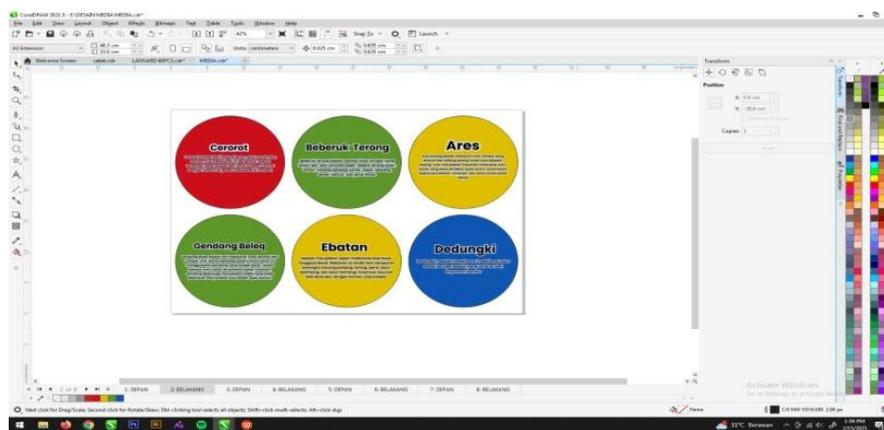
##### a. Desain media kartu huruf



**Gambar 1.** Design Low Fidelity Prototype prototype dasar untuk menggambarkan suatu produk atau desain



**Gambar 2.** Mengedit tampak depan media kartu huruf sesuai dengan gambar dan huruf abjad



**Gambar 3.** Memberikan warna dasar untuk bagian belakang memberikan keterangan pada bagaian belakang card

### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, setelah menyelesaikan desain media peneliti melakukan pengembangan produk dengan mewujudkan konsep desain yang sudah di rancang sebelumnya ke dalam bentuk konkret, kemudian melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi maka dilakukan revisi (perbaikan) sesuai saran ahli media dan ahli materi.

#### a. Validasi ahli media

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Aspek	Persentase	Kategori
Aspek Tampilan	64%	Kurang Layak
Aspek Penyajian Media	73%	Cukup Layak
Aspek Bahan	66%	Cukup Layak
Rata-rata Persenta	68%	Cukup Layak

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Aspek	Persentase	Kategori
Apek Tampilan	72%	Layak
Aspek Penyajian Media	86%	Layak
Aspek Bahan	66%	Cukup Layak
Rata-rata Persenta	75%	Layak

Hasil validasi media tahap 1 diperoleh nilai rata-rata persentase 68% menunjukkan media kartu huruf cukup layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk uji validasi tahap 2 diperoleh nilai rata-rata persentase 75% menunjukkan media kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi pada media kartu huruf yang telah dikembangkan

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Aspek Tujuan	100%	Sangat Layak
Aspek Tampilan	80%	Layak
Aspek Isi Materi	90%	Sangat Layak
Aspek Bahasa	80%	Layak
Aspek Motivasi	100%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase	90%	Sangat Layak

Kelayakan materi diperoleh nilai rata-rata 90% persentase sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai materi pembelajaran.

#### 4. Implementasi

##### a. Uji coba produk

Pada penelitian ini dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas III SD Negeri 28 Cakranegara. Peneliti membagikan berupa angket yang harus diisi oleh siswa

**Tabel 4.** Respon Siswa

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Aspek Materi	86%	Sangat Praktis
Aspek Media	84%	Sangat Praktis
Rata-rata Persentase	85%	Sangat praktis

Hasil respon siswa dapat diketahui bahwa aspek materi terdiri dari 3 butir pertanyaan

diperoleh skor 129 dari skor maksimal 150 dengan persentase 86%. Aspek media terdiri dari 7 butir pertanyaan diperoleh skor 293 dari skor maksimal 350 dengan persentase 84%. Berdasarkan skor dari kedua aspek dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak diperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori respon siswa dinyatakan sangat praktis.

**Tabel 5.** Respon Guru

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Aspek Materi	93%	Sangat Praktis
Aspek Media	84%	Sangat Praktis
Rata-rata Persentase	85%	Sangat praktis

Hasil respon guru dapat diketahui bahwa aspek materi terdiri dari 6 butir pertanyaan diperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dengan persentase 93%.

#### 5. Evaluasi

Data terdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan tidak terdistribusi normal jika nilai signifikansi  $< 0,05$ . Adapun hasil uji normalitas.

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	Sig	Ket
<i>Pretest dan Posttes</i>	0,082	Normal

**Tabel 7.** Hasil Paired Sample T-Test

Sumber Data	Sig	Ket
<i>Pretest dan Posttes</i>	0,000	Efektif

Hasil uji *paired-sample t-test* mendapatkan nilai sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  maka dapat dinyatakan media kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak yang dikembangkan efektif.

## Pembahasan

### Pengembangan Kartu Huruf

#### a. Analisis

Tahap analisis pertama yaitu analisis kinerja. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis permasalahan atau isu-isu mendasar yang dihadapi selama proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan pendapat Lestari (2021) bahwa tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis permasalahan yang dihadapi di sekolah agar dapat diatasi dengan

tepat. Permasalahan yang dianalisis berkaitan dengan kondisi lingkungan, proses pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Tahap analisis selanjutnya yaitu analisis kebutuhan. Sesuai pendapat Lestari (2021) tahap ini dilakukan untuk menentukan media pembelajaran seperti apa yang diperlukan atau dibutuhkan oleh siswa agar kualitas proses pembelajaran dapat meningkat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran (Istiningsih et.al, 2021). Adapun penambahan muatan kearifan lokal Sasak dalam media ini bertujuan untuk menghadirkan contoh-contoh kearifan lokal suku Sasak di daerah siswa terutama yang ada di lingkungan sekitar mereka sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Contoh kearifan lokal suku Sasak yang diambil yaitu kearifan lokal yang berwujud nyata sesuai pendapat Kariadi (2021) seperti rumah adat, pakaian adat, kesenian tradisional, makanan tradisional hingga kerajinan tangan yang dimiliki suku Sasak.

#### b. Desain

Pada tahap ini ini dilakukan perancangan media dengan tampilan, bahan, dan ukuran setiap komponen media. Sejalan dengan pendapat Dick dan Carey (Maydiantoro, 2021) bahwa perancangan pada tahap ini desain meliputi rancangan konsep desain media, konsep penggunaan media, serta komponen-komponennya. Media pembelajaran kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak di desain dengan memanfaatkan aplikasi photoshop.

#### c. Pengembangan

Adapun hasil dari ahli media memperoleh persentase tingkat pencapaian kelayakan sebesar 75% yang masuk pada kriteria layak dengan revisi yaitu membuat skenario untuk bermain. Sementara, penilaian dari ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase tingkat pencapaian kelayakan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan tanpa revisi. Perhitungan persentase kelayakan ini menggunakan rumus penentuan persentase kevalidan/kelayakan menurut Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017).

#### d. Implementasi

Hasil respon siswa pada uji coba terhadap media pembelajaran kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak memperoleh persentase tingkat pencapaian praktis sebesar 85% dengan kriteria sangat praktis. Perhitungan persentase kepraktisan ini menggunakan rumus penentuan persentase kepraktisan menurut Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017). Adapun hasil penilaian dari guru diperoleh dari angket respon guru mendapatkan persentase tingkat pencapaian kepraktisan sebesar 88% dengan kriteria sangat praktis. Sesuai dengan pendapat Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017).

#### e. Evaluasi

Meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar menggunakan kartu huruf maka semakin besar pula peningkatan keterampilan membaca siswa. Sejalan dengan hal tersebut Udju et.al, (2022) juga menjelaskan bahwa media kartu abjad mampu membantu siswa untuk mengingat abjad dan mampu membantu siswa untuk mengingat kata yang telah dipelajari. Melalui pengembangan kartu huruf berbasis kearifan lokal suku Sasak siswa mampu mengenal huruf, meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan serta dapat mengenalkan kearifan lokal suku Sasak kepada siswa. Melalui penerapan kartu huruf mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa karena menuntun siswa untuk lebih mengenal huruf gambar dan simbol (Astuti et.al, 2021). Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca.

## KESIMPULAN

Tingkat kelayakan media pembelajaran kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak untuk meningkatkan keterampilan membaca dapat diketahui berdasarkan layak, praktis dan efektif. Hasil uji validasi ahli memperoleh tingkat persentase 75% dengan kategori sangat layak dan validasi materi memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil uji kepraktisan media kartu huruf menggunakan angket respon siswa memperoleh tingkat persentase 85% sangat praktis dan angket respon guru memperoleh tingkat persentase 88%. Pada keefektifan media kartu huruf menggunakan uji *t* (*paired-sample t-test*) dapat dilihat dari

perbedaan signifikansi *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000, dapat dikatakan bahwa media kartu huruf bermuatan kearifan lokal sasak untuk meningkatkan keterampilan membaca terbukti efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih pada kepala sekolah SD Negeri 28 Cakranegara dan seluruh siswa karena telah membantu penulis dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Serta penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu hingga terbitya artikel ini.

## REFERENSI

- Astuti, S. (2016). “Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B”. *Cakrawala Dini: jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Astuti, W, A., Drupadi, R., & Syafruddin., U. (2021) Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun *Kindergarten*. 4(1). 73-81.
- Branch, R. M. (2018). *Characteristics of Foundation Instructional Design Models*. America: Pearson Education.
- Dapartemen Pendidikan Nasional. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indoensia (KBBI) Edisi V*. Balai Pustaka, Jakarta. (hal.448).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Maydiantoro, A. (2021). “Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)”. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI)*.
- Mukarrama. (2018). “Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN 20 Tala-Tala Kabupaten Bantaeng”. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Mulyadi. (2024). *Mengenal Budaya dan Masyarakat Sasak di Lombok*. Mataram: Pustaka Widya.
- Murcahyanto, H., Yuliantin, R.R., & OECD. (2023). *PISA 2022 Results: Factheets Indonesia*. 1-9.
- Sahira, E., Sumardi, L., Sawaluddin, S., & Zubair, M. (2023). Nilai dan Makna Dalam Kearifan Lokal Rumah Adat Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2594-2604.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, D., Intiana, S. R. H., & Erfan, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran papan kosakata (PAKOTA) pada kemampuan membaca siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 125-130.
- Udju, AA., Hawali, F, R., Amseke, F., Radja, L, P., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar Dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(6). 6723-6731.