

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD N 1 KRASAK BANGSRI JEPARA

Pradiva Akbar Maulana¹, Muhammad Misbahul Munir²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara^{1,2}

e-mail: ¹211330000781@unisnu.ac.id, ²misbahulmunir@unisnu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD N 1 Krasak Bangsri Jepara, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dan cenderung monoton. Padahal, membaca permulaan adalah fondasi krusial untuk pembelajaran selanjutnya. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media kartu huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* terhadap 30 siswa kelas I. Tahapan penelitian meliputi pemberian *pretest* (tes awal), intervensi pembelajaran menggunakan media kartu huruf selama tiga pertemuan, dan diakhiri dengan *posttest* (tes akhir) menggunakan instrumen yang sama. Data dianalisis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca yang sangat signifikan: nilai rata-rata siswa naik dari 69,67 pada *pretest* menjadi 87,93 pada *posttest*. Temuan utama ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Disimpulkan bahwa media kartu huruf berpengaruh secara signifikan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

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

ABSTRACT

This research is motivated by the low initial reading skills of first-grade students at SD N 1 Krasak Bangsri Jepara, which is caused by the use of learning media that is less than optimal and tends to be monotonous. Yet, initial reading is a crucial foundation for subsequent learning. The focus of this study was to determine the significant effect of using letter cards on improving students' initial reading skills. This study used a quantitative method with a one-group pretest-posttest design on 30 first-grade students. The research stages included administering a pretest, a learning intervention using letter cards for three meetings, and concluding with a posttest using the same instrument. Data were analyzed using a paired sample t-test. The results showed a very significant increase in reading skills: the students' average score increased from 69.67 in the pretest to 87.93 in the posttest. This main finding was supported by the results of the hypothesis test, which showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). It was concluded that the letter cards had a significant and effective effect in improving students' initial reading skills.

Keywords: *Media, Letter Cards, Beginning Reading.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah aspek yang memegang peran krusial dalam keseluruhan sistem pendidikan (Galuh, 2021). Pendidikan itu sendiri dapat dipahami sebagai sebuah kegiatan belajar yang terencana dan sistematis, bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri seorang individu, baik itu potensi intelektual, emosional, maupun sosial (Yuni, 2024). Namun, dalam praktiknya, tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sangat bergantung pada efektivitas peran guru selama

memfasilitasi aktivitas mengajar (Burhan et al., 2022). Guru bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator yang mengarahkan jalannya proses belajar. Dengan demikian, penentuan strategi pembelajaran yang tepat menjadi tugas dan tanggung jawab utama seorang guru. Pemilihan strategi ini harus dilakukan secara cermat agar tujuan pendidikan yang telah dicanangkan, baik dalam kurikulum maupun rencana pembelajaran, dapat tercapai dengan optimal dan efisien, serta mampu mengakomodasi kebutuhan beragam siswa (Julia et al., 2022).

Upaya untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dapat diusahakan dengan berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa (Destian, 2021). Ketika siswa termotivasi, mereka akan lebih terlibat dan persisten. Salah satu upaya paling efektif untuk membangkitkan motivasi ini adalah melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah perantara atau sarana yang digunakan secara strategis untuk menyampaikan informasi dan materi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Nurfadhillah, 2021). Di sisi lain, media pembelajaran memiliki beragam fungsi krusial dalam proses pedagogis. Fungsi tersebut diantaranya adalah untuk memperjelas penyajian informasi yang mungkin bersifat abstrak, menjadi solusi praktis apabila terdapat keterbatasan ruang dan waktu (misalnya, membawa obyek jauh ke dalam kelas), serta dapat mengatasi sifat pasif siswa dengan menyajikan rangsangan yang menarik (Fadilah et al., 2023). Pada masa orientasi siswa, penggunaan media yang tepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan pada bidang tertentu (Wulandari et al., 2023). Artinya, peranan media tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan.

Media pembelajaran hadir dalam banyak jenis dan bentuk, mulai dari yang tradisional hingga berbasis digital. Di antara berbagai jenis tersebut, salah satu media yang sering dijumpai dan terbukti efektif untuk jenjang pendidikan dasar adalah Kartu Huruf (*Kartu Huruf*). Media sederhana ini secara khusus dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan konsep huruf dan kata kepada siswa pemula dengan cara yang lebih mudah dan konkret (Fatonah & Wardana, 2023). Media Kartu Huruf biasanya dilengkapi dengan elemen visual yang menarik, seperti warna-warna cerah atau gambar yang relevan dengan huruf yang diperkenalkan. Aspek visual inilah yang berfungsi untuk menumbuhkan minat siswa dalam aktivitas membaca awal (Fadil, 2020). Dengan menggunakan media ini, siswa tidak lagi hanya berhadapan dengan teks abstrak di buku. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat meningkat secara signifikan karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Haifa, 2022). Media Kartu Huruf ini umumnya digunakan secara intensif dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks Kurikulum Merdeka memiliki visi yang lebih luas daripada sekadar penguasaan tata bahasa. Menurut panduan kurikulum (Kemdikbud, 2023), mata pelajaran ini diposisikan sebagai sarana utama untuk mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif, menumbuhkan kreativitas, mengasah daya kritis, dan melatih kemampuan kolaborasi. Seluruh kompetensi ini diharapkan dapat membantu siswa berkembang menjadi pribadi yang positif dan berkarakter. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia secara spesifik berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa dan penguatan literasi secara holistik (Agustina, 2023). Adanya mata pelajaran ini juga mengemban misi kebangsaan yang penting, yaitu untuk menyatukan seluruh siswa yang berasal dari beragam perbedaan latar belakang melalui satu bahasa nasional (Harlina & Wardarita, 2020). Tujuan lain yang tidak kalah penting adalah meningkatkan keterampilan dasar siswa, yang nantinya akan menjadi fondasi esensial untuk memahami mata pelajaran lainnya (Marsih & Sunart, 2021). Terdapat empat aspek keterampilan dasar yang dipelajari dalam mata pelajaran ini, salah satunya adalah keterampilan membaca.

Keterampilan membaca dipandang sebagai pintu gerbang keberhasilan bagi siswa untuk memahami seluruh disiplin ilmu dalam pembelajaran. Membaca sendiri merupakan sebuah kegiatan kognitif kompleks yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap isi sebuah bacaan, baik makna yang tersurat maupun tersirat, sehingga dapat memperluas khazanah pengetahuan seseorang (Arnisyah et al., 2022; Pratiwi, 2020). Oleh sebab itu, guru harus memberikan perhatian khusus terhadap pembelajaran membaca, terutama sejak siswa berada di jenjang awal masuk sekolah (Usfa & Akbar, 2023). Tahapan ini dikenal dengan istilah membaca permulaan (*membaca permulaan*), yakni sebuah fase pembelajaran intensif yang biasanya berlangsung selama dua tahun pertama dan ditujukan bagi siswa di Fase A sekolah dasar (Hasanah & Lena, 2021). Pada tahap membaca permulaan ini, siswa diajarkan keterampilan dasar seperti mengenal bentuk dan bunyi huruf (fonik), merangkai suku kata dan kata, hingga akhirnya mampu membaca kalimat sederhana secara utuh dan bermakna (Ritonga, 2023). Kemampuan membaca permulaan menjadi sangat penting karena merupakan dasar fundamental untuk kemampuan membaca pemahaman di tahap berikutnya (Munir & Afrianingsih, 2019).

Hasil dari kegiatan pra-penelitian di kelas I SD Negeri 1 Krasak Bangsri menunjukkan *kesenjangan* yang nyata antara harapan ideal dan kondisi di lapangan. Ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik cenderung belum memiliki keterampilan membaca permulaan yang baik. Fenomena ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dan monoton. Kondisi ini secara langsung menyebabkan siswa mengalami penurunan minat membaca, yang kemudian berdampak pada kesulitan mereka dalam proses membaca. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan wali kelas yang menyatakan bahwa fenomena permasalahan ini terjadi karena guru mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dan relevan. Akibatnya, proses pembelajaran di sekolah tersebut lebih banyak menekankan kegiatan membaca menggunakan buku materi atau buku teks secara klasikal, daripada menggunakan media interaktif. *Inovasi* yang diajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan Media Kartu Huruf. Media ini membantu siswa memvisualisasikan dan mengingat bentuk huruf serta bunyinya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Asmoro, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya memiliki koherensi dengan gagasan ini, mendukung penggunaan Media Kartu Huruf sebagai solusi efektif untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan. Fadil (2020), misalnya, mengemukakan bahwa siswa yang belajar menggunakan Media Kartu Huruf mengalami kenaikan motivasi dan partisipasi. Senada dengan itu, Yana dan Nasution (2024) menyatakan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil lain juga menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya membantu mengenali huruf, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang positif (Nukha & Hasanudin, 2022). *Nilai kebaruan (novelty)* penelitian ini terletak pada fokusnya; jika penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengenalan huruf secara individual, penelitian ini menekankan penggunaan kartu dalam konteks permainan interaktif untuk pengenalan fonemik. Uraian latar belakang dan permasalahan di SD Negeri 1 Krasak Bangsri inilah yang menjadi dorongan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang bertujuan mengetahui efektivitas penerapan Media Kartu Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Diharapkan media ini dapat menanggulangi permasalahan yang terjadi dan berkontribusi pada pengembangan media inovatif yang relevan.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest*. Metode kuantitatif ialah metode analisis data dengan membaca angka-angka. Desain yang digunakan melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal untuk mengukur kemampuan sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, seluruh anggota kelompok diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf. Kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur sejauh mana pengaruh dari media tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Skema penelitian dapat dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Skema Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

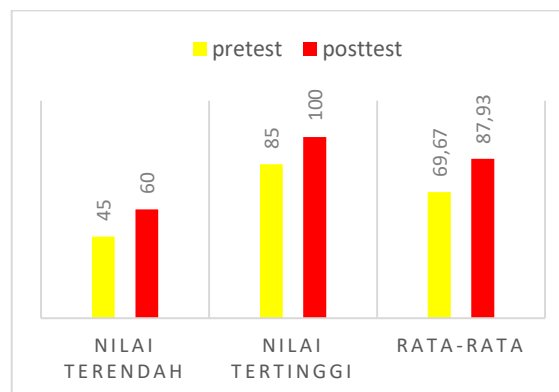
1. **O₁**, merupakan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan membaca sebelum perlakuan.
2. **X**, merupakan perlakuan (*treatment*) yang diberikan yaitu pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf melalui 3 pertemuan.
3. **O₂**, merupakan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan membaca setelah perlakuan.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas 1 di SDN 1 Krasak Bangsri Jepara, berjumlah 30 orang dengan 17 laki-laki dan 13 perempuan. Dari populasi tersebut, seluruh siswa dijadikan sebagai sampel dan akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf, untuk kemudian dibandingkan hasil kemampuan membacanya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes *pretest* dan *posttest*. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data hasil pengerjaan tes akan dianalisis melalui Uji T-Test berpasangan. Uji T-Test ini akan menghasilkan nilai signifikansi (*p-value*). Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, begitupun sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penelitian secara jelas mengonfirmasi hipotesis bahwa media kartu huruf memengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa, sebagaimana disajikan dalam grafik dibawah ini:



Gambar 1. Hasil Nilai Pretest Posttest

Data gambar 1 diperoleh dari analisis hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Dapat diketahui bersama bahwa sebelum siswa diberikan perlakuan, kemampuan membaca mereka berada pada level yang rendah dengan nilai rata-rata sebesar 69,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kemampuan membaca yang bagus. Setelah diperoleh nilai rata-rata pada tahap pengukuran awal, selanjutnya siswa akan diberikan perlakuan dengan tiga pertemuan. Tujuan dari perlakuan tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Analisis data berlanjut dengan menghitung hasil nilai *posttest* yang dilakukan pada pertemuan ketiga. Dari hasil pengukuran kedua, nilai siswa terhadap kemampuan membaca meningkat cukup signifikan dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 87,93 atau mengalami kenaikan sebesar 18,26. Selanjutnya, untuk membuktikan kebenaran hipotesis, dilakukan Uji T-Test berpasangan.

Tabel 2. Uji T-Test

Paired Differences						Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	
<i>pretest - posttest</i>	-18.167	8.855	1.617	-21.473	-14.860	.000

Signifikansi pada tabel 2 menunjukkan nilai sebesar 0.000. Dalam uji hipotesis, dikatakan terdapat perbedaan yang besar apabila nilai signifikansi > 0.05 . Merujuk hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa hipotesis bahwa media kartu huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Pembahasan

Ada tiga langkah utama dalam mengetahui pengaruh penerapan media kartu huruf dalam membaca permulaan siswa di SDN 1 Krasak Bangsri pada penelitian ini. Pertemuan pertama yaitu dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa dengan tipe esai dan pilihan ganda. Pemahaman yang diukur dalam soal tes ini meliputi: 1) mengetahui guna dari huruf vokal dan konsonan, 2) penguraian kata, 3) membaca beberapa suku kata, 4) membaca kata sederhana, dan 5) membaca kalimat sederhana. Setelah dilakukan tes, hasil menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih dibawah kriteria dengan nilai rata-rata 69,67. Dalam pertemuan ini, siswa juga diberikan pengenalan materi untuk menunjang pemahamannya melalui media kartu huruf.

Pertemuan kedua, siswa mulai diberikan perlakuan menggunakan media kartu huruf dengan lebih intens. Siswa berkelompok dengan teman-temannya, kemudian dijelaskan materi secara sederhana. Setelah pemaparan materi, siswa diminta untuk mencoba menggunakan media kartu huruf dengan mengambil satu kartu dan menebak bunyinya. Pada tahap ini siswa antusias belajar membaca kata dari beberapa gabungan suku kata. Hal tersebut karena siswa mengalami secara langsung, bukan hanya sekedar teori. Pada pertemuan kedua ini juga didapati perubahan yang cukup signifikan pada kemampuan membaca permulaan siswa, karena siswa belajar sekaligus bermain menggunakan kartu huruf. Hasil ini mengindikasikan bahwa media secara efektif membantu siswa dalam belajar membaca permulaan. Hal tersebut dapat dilihat melalui gambar 1.



Gambar 1. Siswa Menggunakan Media Kartu Huruf

Gambar 1 di atas menunjukkan antusiasme dan kolaborasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka. Terlihat jelas bagaimana siswa bekerja sama untuk memahami dan menyusun huruf menjadi kata, menciptakan lingkungan belajar yang ceria. Penggunaan kartu huruf ini berhasil membangkitkan minat belajar mereka sekaligus melatih kemampuan sosial siswa melalui kegiatan berkelompok. Hasil ini semakin membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu huruf yang melibatkan visual dan sentuhan dapat menjadi salah satu strategi belajar yang efektif.

Pertemuan ketiga penelitian ini adalah dengan penguatan materi pemberian soal *posttest* untuk mengevaluasi penerapan media kartu huruf dalam pembelajaran, terutama kaitannya dengan kemampuan membaca permulaan. Soal tes yang diberikan sama seperti soal *pretest*. Hasil dari ketiga pertemuan ini mengindikasikan terjadinya peningkatan nilai rata-rata *posttest* dari 69,67 menjadi 87, 93. Hasil tersebut dilatarbelakangi oleh penggunaan media kartu huruf yang berhasil membuat siswa lebih aktif, partisipatif, dan bersemangat sehingga mempengaruhi kemampuan membaca permulaan mereka.

Seorang individu dengan usia antara 2 sampai 7 tahun berada pada tahap perkembangan pra-operasional (Burhanuddin, 2021). Maksud dari perkembangan tersebut adalah individu belum mampu untuk berpikir menggunakan logika seperti orang dewasa, melainkan menggunakan simbol atau gambar dengan bantuan akuisisi bahasa. Kartu huruf merupakan sebuah media yang di dalamnya berisi huruf-huruf abjad mulai dari A-Z. Artinya, media kartu huruf memfasilitasi perkembangan siswa di kelas I yang berada pada tahap pra-operasional. Dengan adanya media ini, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena mencoba menebak huruf yang ada dalam media. Media yang digunakan ini juga meningkatkan vitalitas siswa karena dapat dikolaborasikan dengan permainan yang menyenangkan (Anwar et al., 2022).

Media Kartu Huruf menjadi sebuah media yang sangat direkomendasikan dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang secara eksplisit menyebutkan bahwa media kartu huruf efektif digunakan. Seperti yang disampaikan oleh (Ningsih et al., 2021) bahwa media kartu huruf memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dilandasi oleh fakta bahwa media membuat siswa lebih aktif. Penelitian oleh (Tobing et al., 2022) juga menyatakan hasil yang serupa bahwa media kartu huruf cukup efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan nilai *n-gain* yang masuk pada kategori sedang. Selanjutnya, (Anwar et al., 2022) juga menegaskan bahwa media kartu huruf berhasil meningkatkan hasil nilai siklus I dan siklus II sebesar 18, 26%. Penelitian sebelumnya menekankan pada kegiatan individu, sedangkan penelitian terbaru menekankan pada kemampuan individu, kemampuan

berkelompok dan juga belajar sambil bermain. Dari hasil penelitian-penelitian di atas, maka semakin menguatkan keberhasilan hipotesis penelitian ini.

Media kartu huruf memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah: 1) guru akan lebih mudah menguasai kelas karena siswa yang fokus pada media, 2) media bersifat konkret yang mampu memfasilitasi tingkat perkembangan siswa, 3) memberikan variasi pembelajaran yang menyenangkan (Suhana et al., 2024). Keunggulan media tersebut sejalan dengan hasil penelitian, dimana siswa sangat antusias dalam pembelajaran. Media kartu huruf juga memiliki kelemahan yang dapat diperbaiki kedepannya, diantaranya yaitu banyak menyita waktu ketika menyiapkan media pembelajaran dan ukuran kartu yang kecil dapat menghambat apabila diterapkan di kelas yang memiliki siswa terlalu banyak (Sumida, 2022). Meskipun demikian, media kartu huruf tetap berhasil secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara konklusif membuktikan bahwa penerapan *media* kartu huruf secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, yang dibuktikan dengan lonjakan nilai rata-rata dari 69,67 pada *pretest* menjadi 87,93 pada *posttest*. Keberhasilan intervensi ini berakar pada pergeseran metode pembelajaran dari pasif menjadi *belajar sambil bermain* (*learning while playing*), yang terbukti sangat efektif membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Penggunaan kartu huruf sebagai *media visual* dan *taktil* (sentuhan) sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan *pra-operasional*. Sesuai teori Piaget, mereka membutuhkan *media konkret* untuk menjembatani konsep *abstrak* pengenalan huruf dan suku kata. Aktivitas *kolaboratif* dalam kelompok, seperti yang ditunjukkan dalam dokumentasi, tidak hanya meningkatkan pemahaman *kognitif* tetapi juga melatih kemampuan sosial siswa, membuktikan bahwa pendekatan *interaktif* ini jauh lebih unggul daripada pembelajaran *teoretis* semata.

Temuan ini memperkuat *literatur* sebelumnya yang juga mencatat efektivitas *media* kartu huruf dalam meningkatkan hasil belajar, menjadikannya strategi yang sangat direkomendasikan. Keunggulan utamanya terletak pada sifat *konkret* media yang memfasilitasi pemahaman dan memudahkan guru mengelola kelas karena siswa lebih *fokus*. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengakui adanya kelemahan *praktis*, seperti banyaknya waktu yang tersita untuk persiapan *media* dan ukuran kartu yang kecil, yang dapat menghambat visibilitas di kelas besar. Berdasarkan temuan dan keterbatasan ini, penelitian di masa depan disarankan untuk beralih dari sekadar menguji efektivitas ke *desain* yang membandingkan implementasi. Perlu dilakukan studi *komparatif* untuk mengukur efektivitas *media* kartu huruf fisik *versus media* kartu huruf *digital* (*interaktif*) dalam konteks kelas yang lebih besar. Penelitian semacam itu dapat mengevaluasi apakah *digitalisasi* mampu mengatasi kelemahan *logistik* (waktu persiapan dan visibilitas) sambil tetap mempertahankan manfaat *pedagogis* dari pembelajaran *konkret*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka. *Conference UPGRIS: Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) XLV 2023*.
- Anwar, M. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode Sas Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Musamus Journal Of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/MJPE/article/view/1946>

- Arnisyah, S., Syafutri, H. D., & Lastaria. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswi Sd Kelas Rendah Di Sdn 7 Langkai Palangkaraya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 60–66. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/tunas/article/view/16918>
- Asmoro, et al. (2023). Efforts To Improve Reading Interest Through Random Alphabet Letter Images In Grade 2 Of State Elementary School 2 Kaloran Temanggung. *Emrald: International Journal Of Social Sciences*, 1(1), 12–27. <https://ejournal.ar-raniry.ac.id/index.php/emrald/article/view/12411>
- Burhan, N., Munir, M. M., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square Terhadap Aktivitas. *Journal On Teacher Education*, 3(3), 374–380. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jote/article/view/48558>
- Burhanuddin, N. A. N., et al. (2021). Learning Theories: Views From Behaviourism Theory And Constructivism Theory. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*, 10(1), 85–98. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v10-i1/8590>
- Destian, I. H. (2021). Strategi Dan Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri 1 Bawu Kabupaten Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar: Tunas Nusantara*, 3(1), 336–347.
- Fadil, U. (2020). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd. *Shes: Conference Series*, 3(3), 1764–1773. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/39867>
- Fadilah, et al. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17. <https://journal.unram.ac.id/index.php/jsr/article/view/2185>
- Fatonah, S., & Wardana, D. (2023). Media Kartu Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dan Kata Di Kelas Rendah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3239–3247. <https://jurnal.iainbengkulu.ac.id/index.php/pendas/article/view/14218>
- Galuh, A., et al. (2021). Urgensi Nilai Dan Moral Dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5169–5176. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1741>
- Haifa, N. (2022). Word Cards Design As Learning Media For Dyslexia Students In Elementary School. *Journal Of Education For Sustainability And Diversity*, 1(1), 110–124. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JESD/article/view/6200>
- Harlina & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <https://ejournal.karinas.or.id/index.php/bindo/article/view/80>
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Dan Kesulitan Yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2015>
- Julia, C., Saputra, R. E., & Wiranti, D. A. (2022). Penggunaan Media Berbasis Ict Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1), 449–457. <https://jurnal.tunas-nusantara.org/index.php/jpd/article/view/868>
- Kemdikbud. (2023). *Panduan Guru Bahasa Indonesia: Aku Bisa! Untuk Sd/Mi Kelas I (Edisi Revisi)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.

- Marsih, T., & Sunart. (2021). Pengaruh Sarana Belajar, Lingkungan Belajar, Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Prestasi Belajar Ips. *Jurnal Sosialita*, 15(1), 145–154. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JurnalSosialita/article/view/28287>
- Munir, M. M., & Afrianingsih, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Sarana Untuk Problem Solving Bagi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan. *Janacitta: Journal Of Primary And Children's Education*, 2(2), 32–43. <https://ejournal.unisnu.ac.id/index.php/janacitta/article/view/479>
- Ningsih, W., Salahuddin, A., & Sari, F. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sdn 12 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Judha_Pgsd: Jurnal Dharma Pgsd*, 1(2), 193–201. <https://jurnal.dharmawiyata.ac.id/index.php/JDPGSD/article/view/32>
- Nukha & Hasanudin. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Belajar Membaca Lancar Sebagai Media Belajar Membaca Untuk Anak Kelas 1 Sd. *Prosiding: Seminar Nasional Daring*, 858–863.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar; Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(1), 1–8. <https://puslit.lp2m.uma.ac.id/ojs/index.php/jpe/article/view/3313>
- Ritonga, A. A. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat Mi/Sd. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 103–117. <https://journal.inspirasidunia.id/index.php/jrpb/article/view/127>
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, R. A., Mulyadi, A., & Rahman, T. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Journal On Education*, 7(1), 4447–4452. <https://jurnal.stkippgri-sumbabar.ac.id/index.php/JOE/article/view/1261>
- Sumida. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Di Kelas Iii Mis Simpang Kanan Aceh Singkil. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Aceh.
- Tobing, S. O., Panjaitan, M., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Media Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Di Sd N 091448 Bah Sampuran. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 191–198. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pedagogika/article/view/27977>
- Usfa, F. H., & Akbar, M. A. (2023). Improving Students Reading Skills Using Image Media At Class I Of Sdn 007 Simandolak Riau Province. *International Journal Of Technology And Education Research*, 1(3), 9–16. <https://ijoter.org/index.php/ijoter/article/view/62>
- Wulandari, et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://journal.inspirasidunia.id/index.php/joe/article/view/1267>