

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KARTU KATA UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD**

Mila Uqtufia¹, Prasena Arisyanto ², Yusuf Setia Wardana³

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : ¹milauqtufia17@gmail.com, ²prasenaarisyanto@upgris.ac.id,

³m.yusuf.sw@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive word card media to enhance beginning reading skills of first-grade elementary school students. The research subjects were first-grade students at SD Negeri 1 Patukangan. The method used was Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which consists of the stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, and validation questionnaires from media experts and material experts, as well as response questionnaires from teachers and students. The validation results indicated that the interactive word card media was highly valid, with a validity percentage of 97.5% from media experts and 98% from material experts. The practicality of the media was also rated highly, with responses of 95% from teachers and 100% from students, indicating that the media is easy to use and meets the learning needs. It can be concluded that the interactive word card media is valid and practical for use in teaching beginning reading to first-grade students. Further research is recommended to expand the media to cover broader material, different grade levels, or other subjects, as well as to test its effectiveness in various school contexts.

Keywords: *Interactive Media, Word Cards, Early Reading, First Grade Elementary Students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif kartu kata untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Patukangan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, tahapan Design, tahapan Development, tahapan Implementation, dan tahapan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta angket validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif kartu kata tergolong sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 97,5% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Kepraktisan media juga tinggi, berdasarkan tanggapan guru sebesar 95% dan

tanggapan siswa sebesar 100%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media interaktif kartu kata valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD. Saran penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan cakupan materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran lain, serta menguji efektivitas media pada konteks sekolah yang berbeda. Kata Kunci: Media Interaktif, Kartu Kata, Membaca Permulaan, Siswa Kelas I Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah elemen utama yang dapat mendorong perkembangan bangsa. Dengan kualitas pendidikan yang baik, sebuah negara akan menciptakan generasi yang memiliki keterampilan dan siap untuk menghadapi tantangan global. Pendidikan juga menjadi wadah penting dalam mengembangkan potensi individu melalui proses belajar, sekaligus membentuk karakter yang kuat. Melalui pendidikan, diharapkan lahir generasi penerus bangsa yang memiliki intelektualitas tinggi serta budi pekerti yang luhur, yang pada akhirnya akan memberikan kontribusi nyata dalam pembangunan bangsa.

Satu di antara berbagai keterampilan dasar yakni berperan besar dalam proses pendidikan yaitu kemampuan memahami bacaan. Membaca merupakan kegiatan memahami informasi tertulis untuk

dijadikan pengetahuan dan dasar berpikir. Dalman (2018:5) menyebutkan bahwa membaca adalah proses menyerap ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Menurut Tarigan (2021), membaca merupakan proses untuk memahami makna atau informasi menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis melalui kata-kata tertulis. Dengan kata lain, membaca bukan sekadar kegiatan visual, tetapi juga proses berpikir yang mendalam.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran penting karena fokus utamanya adalah pada pengembangan literasi siswa. Mata pelajaran ini mencakup keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis, baik secara reseptif maupun produktif.

Pada jenjang kelas I SD, siswa berada pada tahap awal perkembangan keterampilan

berbahasa. Di tahap ini, pembelajaran membaca permulaan menjadi sangat penting. Membaca permulaan mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata sederhana, hingga pemahaman makna kata dalam konteks kalimat. Kartika (2023) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa sangat berperan dalam proses belajar, karena melalui bahasa siswa memperoleh informasi dan membangun interaksi sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD N 1 Patukangan yang dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2025 dengan Ibu Lia Sukmawati, S.Pd. selaku wali kelas 1A dan Ibu Riska S.Pd. selaku wali kelas IB, Bu Lia selaku wali kelas IA masih menggunakan media buku, media gambar dan papan tulis. di kelas IA ini diketahui bahwa terdapat kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan. Bu lia juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran konvensional seperti membaca buku teks secara langsung kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama mereka yang memiliki gaya belajar visual dan

kinestetik. Siswa sering tampak bosan dan kurang antusias saat kegiatan membaca berlangsung. Selain itu, fasilitas seperti infokus yang tersedia di kelas belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran digital yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva, yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, serta mendukung proses belajar yang lebih aktif, visual, dan partisipatif.

Sementara itu, Bu Riska mengatakan dalam sesi wawancara bahwa, guru sudah menggunakan media pembelajaran kartu kata, media kangkrit lainnya dan sudah menggunakan powerpoint bu riska juga mengatakan sudah menggunakan teknologi sebagai media misalnya youtube pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia mendengarkan cerita guru

memanfaatkan youtube yang ditontonkan kepada siswa.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD. Kartu kata merupakan salah satu media yang telah lama digunakan dalam pembelajaran membaca karena sifatnya yang konkret dan visual (Sadiman et al., 2019). Namun, kartu kata konvensional memiliki keterbatasan, seperti tampilan yang monoton, kurangnya elemen suara atau animasi, dan tidak adanya umpan balik interaktif (Arsyad, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media kartu kata dalam bentuk yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini, yaitu yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas (Munir, 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual dan interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Zuhfa (2023) membuktikan bahwa media Papan Kata mampu meningkatkan minat dan kemampuan

membaca siswa. Wulandari dan Muhsinin (2025) juga mengembangkan media kartu kata bergambar dengan model ADDIE yang terbukti sangat valid, praktis, dan efektif. Temuan-temuan tersebut menguatkan bahwa media interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan secara menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif kartu kata untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD dan menguji kevalidan serta kepraktisannya sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan. Dengan mengintegrasikan unsur teks, gambar, suara, animasi, serta aktivitas kuis dalam satu media, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, mandiri, dan lebih mudah memahami materi.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian menggunakan pendekatan R&D model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Patukangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli

(media dan materi), serta angket respon guru dan siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket skala likert dan skala guttman. Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) karena model ADDIE sangat sering digunakan untuk dapat menghasilkan sebuah desain: (1) Analyze (Analisis), Tahap analisis berfokus pada identifikasi kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran membaca permulaan. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas I serta penyebaran angket kebutuhan dengan guru dan peserta didik di SD Negeri 1 Patukangan, Kendal.

Informasi yang terkumpul dianalisis secara deskriptif guna memperoleh gambaran rinci mengenai kondisi pembelajaran dan jenis media yang dibutuhkan. (2) Design (Desain), Setelah di analisis peneliti merancang media interaktif dengan mengacu pada materi dari buku siswa dan buku guru kelas I tema "Awes Kuman." Perancangan diawali dengan penyusunan storyline sebagai kerangka alur media, serta perencanaan tampilan visual dan

aktivitas permainan edukatif yang mendukung pembelajaran membaca permulaan. (3) Development (Pengembangan), Tahap ini melibatkan pembuatan media berbantuan Canva yang dilengkapi dengan animasi, ilustrasi menarik, dan konten sesuai materi pembelajaran. Peneliti juga menyusun instrumen validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan dari guru dan siswa. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli Angket validasi ahli media dan ahli materi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian dilakukan secara objektif melalui uji coba lapangan dan pertimbangan rasional.

Ahli media dan ahli materi menilai produk yang telah dikembangkan serta memberikan masukan untuk penyempurnaan desain. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif dengan menghitung rata-rata skor. Data kualitatif dari para ahli diubah menjadi kuantitatif sesuai pedoman penilaian yang telah ditetapkan. Setelah data terkumpul, skor dari setiap aspek dianalisis berdasarkan hasil angket respon

siswa. Angket yang diberikan kepada siswa dan guru berkaitan dengan ketertarikan terhadap media pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus skor yang didapat dibagi dengan skor maksimal dan dikali seratus persen.

Persentase yang diperoleh selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk pernyataan kualitatif. Skor rata-rata kuantitatif dari setiap aspek diinterpretasikan menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian ideal, dengan mengacu pada rentang persentase dan kategori interval 0%-40% sangat tidak layak digunakan, 41%-60% tidak layak digunakan, 61%-80% layak digunakan dan 81%-100% sangat layak digunakan. (4) Implementation (Implementasi), Pada tahap implementasi ini Media yang telah divalidasi diujicobakan dalam pembelajaran secara terbatas pada siswa kelas I. Guru menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar membaca permulaan.

Implementasi bertujuan untuk mengamati tingkat kepraktisan dan keterlibatan siswa selama

penggunaan media dalam proses belajar. (5) Evaluation (Evaluasi), Evaluasi dilakukan berdasarkan data dari angket respon guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk merevisi media sehingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan. Evaluasi juga mencerminkan efektivitas media dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi membaca permulaan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian penulis menggunakan lima tahap ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah hasil dan pembahasan penjabaran lima tahapan ADDIE :

1) Analisis,

Berdasarkan hasil angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan menunjukkan bahwa guru pernah menggunakan media seperti PowerPoint dan Canva, namun hanya terbatas pada mata pelajaran atau materi tertentu, dan belum secara konsisten digunakan dalam pembelajaran membaca. Berdasarkan pengalaman tersebut, guru menyatakan setuju terhadap

pengembangan media interaktif kartu kata sebagai sarana bantu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I.

Sementara itu, hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa kelas 1A menunjukkan bahwa siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis presentasi, khususnya kartu kata. Beberapa siswa juga mengaku merasa cepat bosan saat belajar, dan sebagian besar masih belum bisa membaca lancar ataupun mengenali huruf dengan baik. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka jarang menggunakan media kartu kata dalam proses belajar di kelas.

Dari keseluruhan hasil analisis kebutuhan, baik dari guru maupun siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk mengembangkan media interaktif kartu kata yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Hal ini didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas I (100%) menyatakan setuju untuk dikembangkannya media tersebut.

2) Desain

Pada tahap desain media interaktif yang dikembangkan berupa Presentasi interaktif Canva dengan rasio 16:9, menggabungkan gambar, teks, animasi, tombol navigasi, dan suara (voice-over). Media terdiri dari 23 slide alur cerita dengan rincian spesifikasi media berdasarkan dua slide awal:

Gambar 1 Storyline Media

Slide	Alur Cerita
1.	1. Storyline (Alur Cerita) : Cover 2. Asset Visual (Gambar) Teks : Kartu Kata, Bahasa Indonesia Kelas 1 Bab 3 (Awal Kuman) dan Awal Visual : Logo UPGRIS, Latar belakang pepohonan, gambar kartu, dan tombol interaktif "Start". 5. Narasi : Animasi Background Musik dan Pildis sebagai elemen dalam di pembelajaran kartu kata bahasa Indonesia kelas 1 bab 3.
2.	1. Storyline (Alur Cerita) : Halaman cerita. 2. Asset Visual (Gambar). Teks : Menu, Misi, dan Dore. Visual : Pemandangan, Tampilan kartu, Buku, Tombol interaktif, Tenda X (Kumudu). 5. Narasi (Voice Over) : Animasi Background Musik dan Ayo pilih salah satu nama di bawah ya.

Slide pertama merupakan halaman cover, yang berisi teks "Kartu Kata, Bahasa Indonesia Kelas 1 Bab 3 (Awal Kuman)" dan tombol "Start". Tampilan visual pada halaman ini terdiri atas logo UPGRIS, latar belakang pepohonan, gambar kartu, dan tombol interaktif "Start". Pada bagian narasi, terdapat suara pembuka yang berbunyi, "Halo semua, selamat datang di pembelajaran kartu kata Bahasa Indonesia kelas 1 Bab 3", disertai dengan musik latar (background music) dan animasi ringan untuk menarik perhatian siswa.

Slide kedua menampilkan halaman menu utama. Teks yang ditampilkan meliputi pilihan menu yaitu "Menu", "Materi", dan "Quiz". Visual pendukung berupa gambar pepohonan, papan menu, ikon buku, tombol informasi, serta tanda panah kembali. Pada bagian narasi, terdengar suara pemandu yang mengatakan, "Ayo pilih salah satu menu di bawah ya", yang juga diiringi dengan musik latar dan animasi visual. Seluruh elemen dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD, yaitu menarik, sederhana, dan mudah dipahami.

3) Pengembangan

Setelah media selesai dikembangkan, produk kemudian diserahkan kepada para ahli untuk dilakukan proses validasi dan evaluasi. Validasi bertujuan untuk mendapatkan masukan, saran, serta penilaian dari para ahli mengenai kelayakan dan kualitas media, sehingga produk dapat disempurnakan sebelum diuji cobakan di lapangan. Proses validasi dilakukan menggunakan angket penilaian yang diisi oleh masing-masing validator.

Gambar 2 Hasil Pengembangan



Tabel 1 Rekapitulasi Hasil
Validasi Ahli Media dan Ahli
Materi

No	Ahli	Skor Validator	Skor Maksimal	Persentase Skor	Rata-rata
1	Media 1	83	85	97%	97,5%
	Media 2	84	85	98%	
2	Materi 1	64	65	98%	98%
	Materi 2	64	65	98%	
Nilai Rata-Rata				98%	98%

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Rofian, S.Pd., M.Pd. dan Diana Yuyun Nailuval, S.Pd. Hasil validasi yang diberikan oleh ahli media pertama memperoleh presentase sebesar 97%, sementara ahli media kedua memberikan penilaian sebesar 98%. Dengan demikian, rata-rata hasil validasi media dari kedua ahli adalah 97,5%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Pd. dan Arifatul Lutfiana, S.Pd. Keduanya memberikan penilaian yang sama, yaitu 98%, sehingga rata-rata hasil validasi materi juga mencapai 98%, dengan kategori sangat layak digunakan.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media interaktif kartu kata yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi tampilan, isi, maupun keterpaduannya dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinyatakan siap untuk dilanjutkan ke tahap implementasi dalam proses uji coba pembelajaran di kelas.

4) Implementasi

Pada tahap implementasi, media interaktif “Kartu Kata” diterapkan kepada 27 siswa kelas IA SD Negeri 01 Patukangan pada tanggal 3 Mei 2025. Sebelum pelaksanaan, peneliti memberikan penjelasan kepada guru dan siswa terkait penggunaan media. Media ditampilkan dalam bentuk presentasi interaktif, dan siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan ice breaking berupa menyanyikan lagu “Lima Nama Jari” yang dipandu oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membangun semangat siswa sebelum memasuki materi inti. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi

dengan menunjuk beberapa siswa untuk menyebutkan huruf-huruf yang terdapat dalam nama mereka. Hal ini dilakukan guna menggali pengetahuan awal siswa terkait huruf dan suku kata, sebagai pengantar untuk keterampilan membaca permulaan.

Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk mengamati media interaktif kartu kata yang ditampilkan melalui perangkat proyeksi. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya mengenal huruf serta kata dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap berikutnya, guru memperkenalkan tampilan media interaktif kartu kata, menjelaskan fungsi setiap tombol yang tersedia, seperti tombol materi, kuis, serta navigasi lainnya.

Siswa kemudian diajak untuk memilih kartu kata dalam media secara interaktif dan membaca kata-kata tersebut bersama-sama dengan bimbingan guru. Kegiatan ini ditujukan untuk melatih keterampilan membaca secara menyenangkan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara. Sebagai penutup pembelajaran, guru

mengajak siswa untuk bermain kuis interaktif yang tersedia dalam media, guna menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Hasil implementasi menunjukkan respon yang sangat positif; siswa terlihat antusias, aktif, dan tertarik saat mengikuti pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan minat belajar serta partisipasi siswa dalam memahami materi pengenalan kata, gambar implementasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 3 Uji Coba Media



5) Evaluasi

Penilaian kepraktisan media dilakukan oleh praktisi pendidikan, yaitu guru kelas dan siswa kelas I SD Negeri 1 Patukangan. Untuk memperoleh data dari pihak guru, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner yang terdiri atas 12 butir pertanyaan. Kuesioner ini menggunakan skala penilaian Likert 1–4 dan diisi oleh guru kelas I SD N 1 Patukangan, Kabupaten Kendal.

Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media interaktif kartu kata diterima dan dianggap praktis oleh guru dalam mendukung keterampilan membaca permulaan siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 95,83%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 4 berikut.

Gambar 4 Hasil Penelitian Respon Guru



Sementara itu, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif kartu kata, peneliti menggunakan angket dengan skala Guttman yang terdiri atas 10 pernyataan. Angket ini diisi oleh seluruh siswa kelas 1A SD N 1 Patukangan yang berjumlah 27 siswa. Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media interaktif kartu kata dapat diterima oleh siswa dan mendukung proses belajar membaca permulaan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban siswa, diperoleh persentase respon positif sebesar 100%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Secara detail hal tersebut dapat dilihat pada gambar 5 berikut.

Gambar 5 Penilaian Hasil Respon Siswa



Hasil penilaian dari guru diperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 95,83%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. dan siswa diperoleh persentase respon positif sebesar 100%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Dari keduanya menunjukkan bahwa media interaktif kartu kata tidak hanya efektif, tetapi juga mudah digunakan serta menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan.

Media interaktif kartu kata yang dikembangkan dalam penelitian ini unggul dibandingkan media pada penelitian sebelumnya. Dibandingkan dengan media papan kata manual

(Afella Zuhfa, 2023), media ini lebih menarik karena berbasis digital dan dilengkapi fitur animasi, suara, serta navigasi interaktif. Bila dibandingkan dengan media berbasis Canva (Ginayah, dkk., 2024) yang ditujukan untuk kelas II SD, media ini lebih tepat sasaran karena dirancang khusus untuk siswa kelas I SD dengan validitas tinggi (98%) dan respon positif siswa mencapai 100%. Dengan desain yang interaktif dan sesuai kebutuhan pembaca pemula, media ini dinilai praktis, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran awal membaca.

Media interaktif kartu kata yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, serta memperoleh tanggapan yang baik dari guru maupun siswa kelas I SD. Meski demikian, media ini masih dapat ditingkatkan untuk memperluas efektivitas dan jangkauan penggunaannya. Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan ke depan antara lain meliputi penambahan fitur suara untuk pelafalan otomatis, integrasi permainan atau kuis interaktif, pengembangan materi untuk kelas

atau topik lain, perbaikan tampilan visual dan audio, serta konversi media menjadi aplikasi berbasis mobile agar lebih mudah digunakan kapan saja dan di mana saja.

Meskipun media interaktif kartu kata ini telah terbukti valid dan praktis, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Pertama, media ini hanya dirancang untuk mendukung pembelajaran pengenalan huruf dan kata pada tema “Awes Kuman”, sehingga belum mencakup materi Bahasa Indonesia lainnya di kelas I SD. Kedua, peran media ini masih sebatas sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang dipandu guru, sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri siswa. Ketiga, pelaksanaan uji coba dilakukan secara terbatas pada 27 siswa kelas 1A di SD Negeri 1 Patukangan, Kecamatan Kendal, sehingga hasil penelitian belum mewakili populasi yang lebih luas. Hal ini menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya.

E. Kesimpulan

Media interaktif kartu kata yang dikembangkan terbukti memiliki kualitas yang tinggi dan sangat cocok

diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validitas media mencapai 97,5% dari ahli media dan 98% dari ahli materi, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari sisi kepraktisan, guru memberikan tanggapan sebesar 95,83% dan siswa menunjukkan respon positif hingga 100%. Hal ini menandakan bahwa media mudah dioperasikan, menarik secara visual, serta efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar.

Adapun saran dari penulis dalam penelitian ini adalah Guru disarankan memanfaatkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva sebagai alternatif dalam menyampaikan materi, khususnya materi Bahasa Indonesia yang bersifat abstrak. Dan Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dengan cakupan materi yang lebih luas, tingkat kelas yang berbeda, atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L.

- (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayu Wulandari, & Umil Muhsinin. (2025). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 315–327.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers. Cetakan ke 3, 222 halaman. ISBN 978 979 769 599 6.
- Dharma, K. B. (2020). Implementasi gerakan literasi sekolah dalam menumbuhkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal edukasi nonformal*, 1(2), 70-76.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770-1784.
- Hardiyanti, A. S., Suherman, S., & Suharto, T. H. (2024). Pengembangan media flash card berbasis Canva materi membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi (JPDS)*, 8(1), 28–33.
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 216-222.
- Kartika, D. A., Ardini, R., & Wandini, R. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14621-14631.
- Munir. (2021). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saputri, R., Dina, N., & Zakaria, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE pada pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–53.
- Sugiyono 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca: Sebagai suatu keterampilan*

berbahasa. Bandung:
Angkasa.
Zuhfa, A., & Wardana, M. Y. S. (2023).
Pengembangan Media Papan
Kata Untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca
Permulaan Siswa Kelas 1 SD
Negeri Prampelan 1 Sayung
Semester Genap Tahun
2022/2023. *Didaktik: Jurnal
Ilmiah PGSD STKIP Subang*,
9(2), 5434-5441