

Efektivitas Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Literasi Membaca dalam Pembelajaran Awal Siswa SD Kelas I

Fransiska Angelina Dhoka*, Ermelinda Yosefa Awe, Dimas Qondias, Yohanes Vianey Sayangan

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti, Jl. Raya Bajawa, Ngada, Nusa Tenggara Timur, 86461, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: alyndhoka24@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i5.2025.6

Riwayat artikel

Diajukan: 27 Maret 2025

Direvisi: 27 April 2025

Diterima: 30 April 2025

Diterbitkan: 3 Mei 2025

Kata kunci

Literasi membaca

Media permainan kartu huruf

Penelitian tindakan kelas

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa melalui penggunaan media permainan kartu huruf. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes literasi dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi siswa. Dan metode analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDI Malafai yang berjumlah 13 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad secara signifikan. Persentase kemampuan anak pada siklus 1 sebesar 61,53% meningkat pada siklus II menjadi 76,92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu huruf dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I SDI Malafai.

1. Pendahuluan

Definisi dan interpretasi literasi selalu berubah dan ditafsirkan berbeda, karena sifatnya yang beraneka ragam dan terus berkembang (Rumaf, 2019). Literasi merupakan usaha dan kemampuan seseorang untuk memanfaatkan secara optimal ilmu pengetahuan dan kemampuannya yang merupakan anugerah dan berkat Tuhan Yang Maha Esa (Mawwadah, 2024). Literasi adalah kemampuan untuk memahami, menerapkan, dan mengevaluasi informasi tertulis dan lisan (Elopere & Gibran, 2024). Literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari tulisan atau bacaan tertulis (Noge et al, 2024). Budaya membaca di sekolah sangat diperlukan hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga menumbuhkan kemampuan pemahaman peserta didik sehingga menjadikan proses belajar mengajar lebih berkualitas dan bermakna (Saputri et al 2022).

Kemampuan membaca menjadi landasan bagi keterampilan literasi dasar lainnya, memicu minat baca sangatlah penting (Elendiana, 2020). Kemampuan membaca sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar karena semua mata pelajaran di sekolah memerlukan pemahaman konsep melalui membaca (Hasanah & Lena, 2021). Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, membaca menjadi kunci seorang siswa dalam segenap aktivitas bersikap, bertindak maupun berakhlak, yang mempengaruhi pada seni kehidupan bermasyarakat (Harianto, 2020).

Namun ironisnya, perubahan zaman yang kian pesat justru tidak dimanfaatkan generasi penerus dengan kegiatan membaca untuk menambah wawasan dan memperkaya sumber daya manusia. Mereka justru menghabiskan waktu hanya dengan kegiatan-kegiatan yang tidak penting seperti menonton TV, bermain *game*, dan menghabiskan waktu bermain bersama teman (Isnani & Uman, 2023). Penggunaan media sosial yang tinggi di kalangan remaja Indonesia tidak sejalan dengan kemampuan literasi mereka. Data dari *Program for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 62 dari 70 negara, menempatkannya sebagai salah satu negara dengan tingkat literasi terendah sepuluh besar (Nay et al, 2024).

Pemerintah Indonesia telah mengidentifikasi rendahnya literasi di negara ini sebagai isu yang memprihatinkan (Fahlevi, 2020). Kemampuan literasi remaja yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk minat baca dan budaya baca yang kurang di kalangan remaja (Sinaga et al, 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis menyeluruh untuk memahami penyebab utama dan mendasar dari masalah ini (Irfansyah & Surya, 2021).

Kenyataannya di SDI Malafai masih terdapat permasalahan yang dihadapi anak dalam literasi yaitu tidak adanya media pembelajaran kartu huruf di sekolah untuk mendukung pembelajaran kelas I. Pembelajaran di kelas I merupakan fase penting dalam pendidikan anak, di mana mereka mulai mengenal huruf, angka, serta konsep dasar membaca dan menulis. Pada tahap ini anak sangat membutuhkan berbagai alat bantu yang dapat memfasilitasi proses belajar mereka. Salah satu media yang efektif adalah kartu huruf. Namun, sekolah belum memiliki atau menggunakan media ini secara maksimal. Ketidak adaan media kartu huruf menghambat pembelajaran dan perkembangan keterampilan literasi siswa. Permasalahan ini terjadi di sebagian besar sekolah khususnya sekolah dasar 3T (Irmawati & Qondias, 2024).

Dari hasil wawancara dengan wali kelas 1 SDI Malafai diperoleh hasil masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena belum mengenal huruf dengan baik. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran kartu huruf yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Tanpa media kartu huruf siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengenali huruf-huruf. Ketidak adaan media ini menghambat kemampuan siswa untuk mengenali huruf, yang merupakan fondasi penting dalam belajar membaca.

Salah satu cara untuk meningkatkan literasi membaca pada siswa kelas 1 SDI Malafai adalah dengan menggunakan media permainan kartu huruf. Penggunaan kartu huruf sebagai media pembelajaran menjadi alternatif bagi guru agar dapat membangun pembelajaran yang kreatif dan tidak terkesan monoton (Asih, 2023). Agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif, guru perlu meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Awe, 2017). Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Zianidar, 2021).

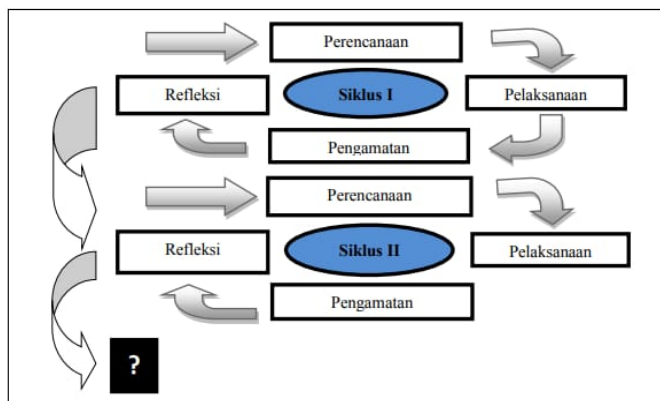
Media kartu huruf memiliki berbagai fungsi dalam meningkatkan literasi membaca anak. Fungsi dari media kartu huruf adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf, mengembangkan keterampilan membaca anak, membantu mereka memahami makna kata dan kalimat dengan lebih baik (Dewi & Santoso, 2021). Kartu huruf juga berfungsi sebagai stimulasi kreativitas dan minat belajar, pengenalan konsep dasar bahasa kepada anak, yang membantu mereka berkomunikasi dengan baik (Maghfirotn & Handayani, 2021).

Tujuan utama penggunaan media kartu huruf adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf dan meningkatkan keterampilan membaca anak (Mira Ulfa, 2023). Media ini dirancang agar dapat menarik perhatian siswa, mempercepat proses pembelajaran, dan mempermudah pemahaman tentang huruf. Kartu huruf biasanya memiliki desain yang berwarna-warni dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Kartu-kartu ini juga dapat digunakan dalam berbagai permainan edukatif, yang memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain (Agustin, 2020).

Media kartu huruf diaplikasikan dalam permainan yaitu kartu huruf digunakan untuk permainan mencocokkan huruf dengan gambar, membentuk kata dari huruf-huruf yang ada, dan permainan tebak kata (Ismayanti Muis, 2019). Melalui media kartu huruf yang diimplementasikan melalui permainan dapat merangsang siswa untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, membuat minat anak semakin kuat untuk bereksplorasi dalam menemukan huruf baru (Nurmaleni, 2021). Melalui interaksi dengan kartu huruf, anak-anak dapat mengeksplorasi konsep-konsep baru, berinteraksi secara sosial dengan teman-teman atau guru mereka, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif secara paralel. Pendekatan aktif seperti ini memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara penuh dalam proses belajar, sehingga motivasi dan minat belajar mereka meningkat secara signifikan. Dengan demikian, permainan kartu huruf bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi anak-anak secara holistik—mengintegrasikan aspek akademis dengan perkembangan personal dan sosial mereka. Berdasarkan uraian permasalahan, maka dilakukan penelitian tentang penggunaan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan literasi membaca dalam pembelajaran awal kelas I SDI Malafai.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SDI Malafai. Subjek pada penelitian adalah guru dan siswa kelas I dengan jumlah 13 orang, objek penelitiannya adalah penggunaan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan literasi dalam pembelajaran awal. Rancangan pada penelitian ini berdasarkan desain Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan (observasi), dan tahap refleksi (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan MC Taggart

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun perangkat pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran serta instrumen penilaian untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Peneliti juga menentukan topik pelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bersama guru melaksanakan tindakan atau aksi di kelas dengan mengimplementasikan isi perangkat pembelajaran, khususnya tahapan kegiatan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah tahap pelaksanaan selanjutnya adalah tahap observasi. Dalam tahapan observasi ini peneliti dan guru selama tahap pelaksanaan tindakan kelas selain fokus untuk mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan perangkat, saat yang bersamaan juga peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Subjek pengamatan utama guru dan peneliti adalah peserta didik. Objek yang diamati yaitu tingkat kemampuan literasi membaca siswa. Pada tahapan refleksi kegiatan yang dilakukan adalah guru dan peneliti mengecek kembali, menganalisis serta merefleksikan tindakan kelas yang sudah dilaksanakan. Hasil dari refleksi akan digunakan untuk mengambil keputusan hasil dari penelitian. Hasil literasi membaca siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai 70 ke atas, dan peserta didik yang memperoleh nilai 70 ke bawah dianggap belum tuntas. Hal ini berdasar pada kriteria ketuntasan maksimal (KKM) sekolah.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi literasi membaca. Adapun pedoman observasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pedoman Observasi

Aspek penilaian	Kriteria nilai 1	Kriteria nilai 2	Kriteria nilai 3	Kriteria nilai 4
Lafal	Banyak kesalahan pengucapan yang mengganggu pemahaman.	Beberapa kesalahan pengucapan, tetapi masih dapat dipahami.	Pengucapan umumnya baik dengan sedikit kesalahan.	Pengucapan sangat jelas dan akurat, tanpa kesalahan.
Intonasi	Intonasi monoton, tidak ada variasi nada.	Beberapa variasi intonasi, tetapi kurang menarik.	Intonasi baik dengan variasi yang cukup untuk menarik perhatian.	Intonasi sangat baik, bervariasi dan menarik, mendukung makna.
Kelancaran	Membaca terputus-putus banyak jeda yang mengganggu alur.	Membaca cukup lancar tetapi masih ada jeda yang mengganggu.	Membaca lancar dengan sedikit jeda, alur cukup baik.	Membaca sangat lancar, alur berbicara mengalir dengan baik tanpa jeda.

Setelah data diperoleh, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil tes literasi dari siklus pertama dan kedua dengan menggunakan peningkatan persentase ketuntasan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap siswa kelas I SDI Malafai terkait dengan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi yang ditemukan bahwa tingkat kemampuan literasi siswa masih sangat rendah. Dengan adanya masalah tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas I SDI Malafai.

3.1.1. Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu huruf. Rencana pembelajaran mencakup pemilihan materi yang relevan dengan kurikulum. Pertemuan pertama dirancang untuk mengajarkan materi tema 1 “Diri Sendiri” dengan sub tema “Berbicara”, dan pertemuan kedua masih dengan tema yang sama tetapi sub tema yang berbeda yaitu “Membaca”. Selain itu penyusunan alat dan bahan termasuk kartu huruf dengan desain menarik, pengembangan aktivitas bermain yang melibatkan siswa secara aktif, dan menentukan indikator keberhasilan yang akan digunakan untuk mengukur peningkatan literasi. Pada tahap pelaksanaan, rencana pembelajaran yang telah disusun diimplementasikan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pengenalan kartu huruf kepada siswa. Siswa diajak bermain permainan sederhana yang melibatkan kartu huruf dengan memperkenalkan diri menggunakan kartu huruf. Siswa diminta untuk menyusun nama masing-masing menggunakan kartu huruf. Di pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan materi pada sub tema “Membaca”. Pada pelaksanaan pertemuan dua, siswa diminta untuk menyusun kartu huruf membentuk sebuah kalimat dan satu-persatu siswa membaca kalimat yang disusun tersebut. Selama pelaksanaan, dilakukan observasi. Peneliti mengamati proses belajar siswa selama kegiatan berlangsung untuk dijadikan sebagai bahan refleksi pada pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai perkembangan kemampuan literasi membaca siswa. Alat observasi berupa lembar catatan observasi digunakan untuk mencatat tingkat kemampuan literasi membaca siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil. Hal ini disebabkan oleh media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Lalu pada tahap refleksi, guru dan peneliti merefleksikan kembali mengenai hasil analisis yang diperoleh pada siklus I. Hasil refleksi menunjukkan perlu adanya perbaikan pada media dengan cara mendesain media semenarik mungkin agar siswa lebih merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Adapun hasil analisis tes siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Hasil Belajar Siswa (Tes Akhir Siklus I)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Skor Penilaian	Nilai	KKM	
		Lafal				Intonasi				Kelancaran						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	AS			√				√			√			8	66,67		√
2	AEL		√					√				√		8	66,67		√
3	BP			√				√				√		9	75		√
4	BVM			√				√				√		9	75		√
5	IRN				√			√				√		10	83,33		√
6	MGLW			√					√		√			9	75		√
7	KSS			√					√		√			9	75		√
8	TAN		√					√		√		√		8	66,67		√
9	MVM		√					√		√		√		8	66,67		√
10	MOM		√					√		√		√		8	66,67		√
11	NAMN				√			√				√		10	83,33		√
12	YJNP				√			√				√		10	83,33		√
13	PER				√			√				√		10	83,33		√

Persentase peserta didik yang tuntas adalah sebagai berikut:

$$Persentase (\%) = \frac{\text{jumlah bagian}}{\text{jumlah total}} \times 100 \tag{1}$$

$$Persentase (\%) = \frac{8}{13} \times 100$$

$$Persentase (\%) = 61,53\%$$

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, dari 13 siswa, 8 siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam kemampuan literasi dengan persentase sebesar 61,53% siswa telah mampu membaca dan mengenali huruf dengan baik.

Dari hasil refleksi siklus I, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf tertentu dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan media yang digunakan. Peneliti dan guru perlu melakukan perbaikan media yaitu dengan mengelompokkan huruf sesuai warna. Umpan balik dari siswa juga menunjukkan, mereka menikmati kegiatan, tetapi ada kebutuhan untuk variasi dalam permainan yang digunakan. Dengan demikian, dapat dikatakan pembelajaran pada siklus I belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

3.1.2. Siklus II

Pada siklus kedua, perencanaan fokus pada penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Sama seperti siklus pertama, peneliti dan guru menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi tema “Keluarga”, bahan ajar, serta instrumen penilaian untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan mediana masih menggunakan media yang sama yaitu kartu huruf. Pada tahap pelaksanaan pertemuan 1 dengan sub tema “Berbicara” siswa diajak untuk bermain menggunakan media permainan kartu huruf yaitu membentuk suku kata dengan menggunakan kartu huruf kemudian membacanya. Di pertemuan kedua, materi sub tema “Membaca” diajarkan dengan pendekatan yang serupa. Siswa diajak untuk menyusun suku kata membentuk kalimat lalu satu-persatu membaca kalimat yang telah disusun tersebut. Setelah tahap pelaksanaan selanjutnya adalah tahap observasi. Dalam tahapan ini peneliti dan guru selama tahap pelaksanaan tindakan kelas selain fokus untuk mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan perangkat, saat yang bersamaan juga peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Subjek pengamatan utama guru dan peneliti adalah peserta didik. Objek yang diamati yaitu tingkat kemampuan literasi membaca siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa pada siklus II setelah dilakukannya perbaikan pada media. Selanjutnya adalah tahapan refleksi. Dalam tahapan refleksi guru dan peneliti mengecek kembali, menganalisis serta merefleksikan tindakan kelas yang sudah dilaksanakan. Adapun hasil analisis tes siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Hasil Belajar Siswa (Tes Akhir Siklus II)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Skor Penilaian	Nilai	KKM	
		Lafal				Intonasi				Kelancaran						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	AS			√				√				√		9	75	√	
2	AEL		√					√				√		8	66,67		√
3	BP			√				√				√		9	75	√	
4	BVM			√				√				√		9	75	√	
5	IRN				√			√				√		10	83,33	√	
6	MGLW			√	√			√				√		10	83,33	√	
7	KSS			√					√			√		9	75	√	
8	TAN		√					√				√		8	66,67		√
9	MVM				√			√				√		10	83,33	√	
10	MOM		√					√				√		8	66,67		√
11	NAMN				√			√				√		10	83,33	√	
12	YJNP				√			√				√		10	83,33	√	
13	PER				√			√				√		10	83,33	√	

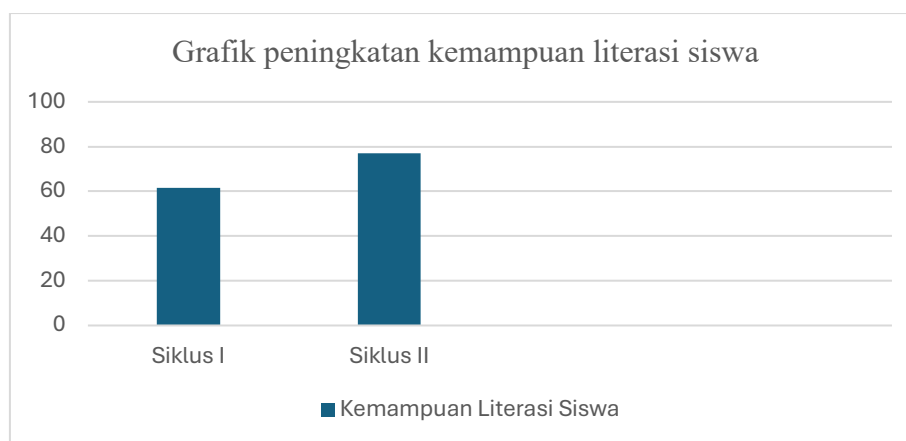
$$Persentase (\%) = \frac{\text{jumlah bagian}}{\text{jumlah total}} \times 100 \tag{1}$$

$$Persentase (\%) = \frac{10}{13} \times 100$$

$$Persentase (\%) = 76,92\%$$

Pada pembelajaran siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 10 dari 13 siswa atau dengan persentase sebesar 76,92%. Ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa setelah penerapan media permainan kartu huruf yang lebih variatif. Siswa tampak lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan, dengan banyak dari mereka berani mencoba permainan baru dan berinteraksi satu sama lain. Hasil refleksi dari siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan variasi permainan, seperti tebak huruf dan membuat kalimat sederhana, sangat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Umpan balik dari siswa sangat positif, mereka merasa senang belajar menggunakan kartu huruf dan merasa lebih percaya diri dalam kemampuan literasi membaca mereka.

Secara keseluruhan, hasil siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf dengan pendekatan bermain berhasil meningkatkan kemampuan literasi anak kelas I SDI Malafai. Peningkatan persentase dari siklus I sebesar 61,53% menjadi 76,92% pada siklus II menunjukkan efektivitas metode ini dalam mendukung perkembangan literasi anak. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15,39%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Adapun peningkatan kemampuan literasi siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus pertama hanya 61,53% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), pada siklus kedua persentase tersebut meningkat menjadi 76,92%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf secara efektif dapat membantu siswa dalam mengenali huruf dan meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa (Kristanto & Ratri, 2022; Rosi'a & Ghozali, 2021). Hasil kedua studi tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam membaca menjadi sangat baik ketika diterapkan media permainan kartu huruf. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan literasi membaca dalam pembelajaran awal kelas 1 SDI Malafai ini sejalan dengan penelitian sebelumnya.

Kartu huruf memungkinkan variasi dalam cara penyampaian materi. Guru dapat menggunakan kartu huruf untuk berbagai aktivitas seperti tebak kata, mencocokkan huruf dengan gambar, atau membuat kalimat sederhana. Aktivitas tersebut tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis tetapi juga membantu siswa memahami konsep literasi dengan cara yang lebih mendalam (Rizki et al, 2022).

Permainan kartu huruf sangat membantu siswa dalam mengenali huruf dan cara pengucapan dengan cara yang menyenangkan. Pengenalan huruf dalam tahap awal pembelajaran membaca adalah hal yang penting (Tati, 2022). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Kamaradana et al. 2022). Penggunaan permainan kartu huruf juga mendorong interaksi sosial di antara siswa. Pembelajaran kolaboratif melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan literasi serta keterampilan sosial siswa (Sari et al, 2022).

Keterampilan pengenalan huruf anak perlu disempurnakan dan dikembangkan agar mereka dapat tumbuh secara efektif melalui pendekatan yang menyenangkan dan bebas. Metode belajar peserta didik hendaknya bersifat menyenangkan, merangsang keingintahuan, menyertakan unsur bermain, bernyanyi, bergerak, serta belajar (Arlina, 2020). Oleh karena itu teknik permainan dengan media kartu huruf perlu digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa.

Media permainan kartu huruf juga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Anak-anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri (Fitria, 2023). Siswa diberikan kesempatan untuk memilih permainan yang ingin mereka mainkan, sehingga mereka merasa memiliki kontrol atas proses belajar mereka sendiri. Kemandirian ini sangat penting dalam pendidikan, karena membantu anak-anak mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka (Bebhe et al, 2024).

Penggunaan media permainan kartu huruf juga dapat merangsang kreativitas siswa. Ketika siswa diberikan kebebasan untuk menciptakan cara baru dalam menggunakan kartu huruf seperti membuat cerita atau menggabungkan kartu untuk menciptakan permainan baru mereka menunjukkan peningkatan dalam kemampuan kreatif (Rahayu, 2023). Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir di luar batasan tradisional.

Refleksi dari kedua siklus menunjukkan bahwa media permainan kartu huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih positif dan mendukung. Umpan balik dari siswa di akhir penelitian menunjukkan bahwa mereka menikmati proses belajar dan merasa lebih bersemangat untuk membaca setelah menggunakan media tersebut. Namun meskipun hasilnya positif, masih ada tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa di siklus pertama mengalami kesulitan dalam mengenali huruf tertentu, yang menunjukkan perlu adanya perhatian tambahan bagi mereka. Penting bagi guru untuk melakukan pengamatan lebih mendalam terhadap kebutuhan individu siswa agar setiap anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya (Baka et al, 2024).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu huruf secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas I SDI Malafai, ini mencerminkan efektivitas metode ini dalam mendukung perkembangan literasi anak.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas I SDI Malafai, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dengan pendekatan bermain secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas I SDI Malafai yang dibuktikan pada siklus II bahwa tingkat pemahaman siswa meningkat setelah menerapkan penggunaan media kartu huruf melalui pendekatan bermain. Berdasarkan perolehan akumulasi nilai menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Agustin, R. (2020). Penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123-134.
- Arlina, A. (2020). *Perkembangan kemampuan dasar peserta didik usia dini*.
- Asih, N. K. A. M. (2023). Analisis penggunaan kartu huruf dalam meningkatkan literasi di SD I Nongan. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 5(2).
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat baca dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Baka, M. Y., Bupu, M. Y., & Qondias, D. (2024). Upaya peningkatan literasi membaca dengan pengadaan pojok baca dan bimbingan belajar pada siswa sekolah dasar di UPTD SDI Waewaru. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 81-86.
- Bebhe, A., Sayangan, Y. V., Wa'u, M. P., & Qondias, D. (2024). Penggunaan kartu kata bergambar melalui pendekatan bahasa ibu untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(1), 95-107.
- Dewi, R., & Santoso, A. (2021). Pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123-130.
- Elendiana, M. (2020). Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54-60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.572>
- Eloper, N., & Gibran, Y. (2024). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan literasi melalui bahasa ibu terhadap peserta didik. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 6(2), 272-282.
- Fahlevi, F. (2020). Kemendikbud: Tingkat literasi remaja di Indonesia masih rendah. *Tribunnews.com*. <https://www.tribunnews.com/nasional/2020/>
- Fitria, N. (2023). Kemandirian belajar anak melalui pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Inovasi*, 8(3), 123-134.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- 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://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.626>

- Irfansyah, & Surya, D. (2021). Membangun budaya literasi perdesaan di Desa Pondok Kemuning Kota Langsa. *Connection: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.32505/connection.v1i1.2823>
- Isnani, F., & Uman, N. K. (2023). Pengaruh game online terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 682–690.
- Kamardana, A., Sari, R., & Putri, M. (2022). Pengaruh media permainan terhadap peningkatan literasi membaca siswa kelas awal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–135.
- Maghfirotun, U., & Handayani. (2021). Peran media kartu huruf dalam pengenalan konsep dasar bahasa anak. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan*, 10(3), 201–210.
- Mawaddah. (2024). Literasi membaca dan menulis serta pembelajarannya pada anak usia dini. *Damhil Education Journal*, 4(1), 15–22.
- Mira Ulfa, S. (2023). Tujuan penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 11(2), 88–97.
- Nafisawati, R., Sa'dullah, A., & Zakaria, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 277–283.
- Nay, Y. A., Wau, M. P., Sayangan, Y. V., & Noge, M. D. (2024). Gerakan literasi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas IV SDK Wolomeli. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1).
- Noge, M. D., Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Lawe, Y. U., Wau, M. P., Kaka, P. W., Sayangan, Y. V., Bhoke, W., Ngura, E. T., Nafsia, A., Fono, Y. M., & Kua, M. Y. (2024). Pendampingan survei pemetaan literasi dasar bagi sekolah dasar mitra di Kecamatan Golewa. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(2), 582–595.
- Qondias, D., & Irmawati, Y. (2024). Studi analisis permasalahan pembelajaran kelas 4 pada kurikulum merdeka sekolah dasar Katolik Waerana II. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 2(2), 133–143.
- Rahayu, D. (2023). Efektivitas penggunaan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–58.
- Rizki, F., Santoso, B., & Wulandari, S. (2022). Kombinasi media tradisional dan digital dalam pembelajaran literasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 150–161.
- Rosi'a, & Al Ghozali, M. I. (2021). Efektivitas penggunaan media kartu huruf pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. *ARJI*, 3(3).
- Rumaf, N., & Wahyuningsih, A. (2019). Penerapan gaya literasi read and writing bagi Kabupaten Sorong. *Jurnal Abdimasa*, 3(1), 21–27.
- Saputri, R. N., Pradana, F. G., Aprilianto, E., & Wahyudi. (2022). Peranan pojok baca dalam menumbuhkan minat baca siswa SDN Jati 2 Masaran. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i2.40>
- Sari, Y., Prabowo, H., & Lestari, A. (2022). Interaksi sosial dalam pembelajaran kolaboratif: Studi kasus penggunaan media permainan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(3), 201–215.
- Sinaga, A. B., Limbong, F. A. A., & Br, S. W. S. (2021). Peningkatan literasi melalui penerapan Dear di Panti Asuhan Rahpia Simalingkar Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 2(2).
- Tati, N., Hidayati, L., & Rahmawati, D. (2022). Strategi peningkatan literasi membaca melalui permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45–58.
- Zianidar, Z. (2021). Peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 dengan menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Kota Jambi. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1365–1376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.927>